DRM Revival Mod
Geschrieben von Johny1337 - 04.04.2018 13:13

---

https://www.drm-modding-team.com/

Ich denke das kÃ¶nnte den ein oder anderen interessieren B)

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von AC Tom - 05.04.2018 00:01

Ja, tut es.
Die Frage ist, ob so was auch hier in der Schwarzbierbude zum Einsatz kommen wÃ¼rde.
Ist ja ein Bezahl-Mod lt. Homepage, aber sieht verdammt lecker aus. :)

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 05.04.2018 11:33

Hi

Zur Zeit ist ja die Devise der Buden, kostenpflichtige Mods in unseren Events nicht zu verwenden.

Mit der DRM-Mod steht uns aber wahrscheinlich die qualitativ hochwertigste Modifikation fÃ¼r Assetto Corsa ins Haus.
Mit 15â‚¬ fÃ¼r 10 Fahrzeugtypen ist es auch Preis/Leistungs-technisch ein gutes Angebot, zumal viele der Fahrzeugtypen so in AC nicht gibt und in Zukunft auch nicht geben wird.

Wir Admins sind gespannt auf diese Mod.

gruÃŸ
dIrtY
umfall?

AC Tom schrieb:
Ja, tut es.
Die Frage ist, ob so was auch hier in der Schwarzbierbude zum Einsatz kommen wÃ¼rde.
Ist ja ein Bezahl-Mod lt. Homepage, aber sieht verdammt lecker aus. :)

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von MichaW - 05.04.2018 18:38

DiRTyDRiVER schrieb:
Hi

Zur Zeit ist ja die Devise der Buden, kostenpflichtige Mods in unseren Events nicht zu verwenden.

gruÃŸ
dIrtY
umfall?

AC Tom schrieb:
Ja, tut es.
Die Frage ist, ob so was auch hier in der Schwarzbierbude zum Einsatz kommen wÃ¼rde.
Ist ja ein Bezahl-Mod lt. Homepage, aber sieht verdammt lecker aus. :)

Ã„hmmm, das wÃ¤re mir neu...und macht auch Ã¼berhaupt keinen Sinn, schlieÃŸlich ist jeder DLC von AC auch nichts anderes als ein Bezahl-Mod. Uwe Bescheid geben und ab die Post damit auf dei Budenserver, bin jedenfalls seeeehr gespannt auf das Teil. BTW, wwas macht die Solitude? :whistle:

GlÃ¼ck auf!

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 05.04.2018 18:52

@MichaW

Upps, sollte natÃ¼rlich "Bude" heiÃŸen.
Hatten uns immer dagegen ausgesprochen.

gruÃŸ

DiRTyDRiVER schrieb:
...Zur Zeit ist ja die Devise der Buden, kostenpflichtige Mods in unseren Events nicht zu verwenden.

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von B1ackbird - 06.04.2018 10:28

Auf RD gibts auch 20% Rabatt auf den/die Mod B)

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 06.04.2018 11:29

Haben einen Testserver eingerichtet
zu finden unter

A ! - ! AC Server www0.schwarzbierbude.de DRM Revival

NÃ¼rburgring GP GT OSRW

Passwort ist wie gehabt unser Standard-PW

Server hat kein MR und ist nicht am SBB-Reporter angeschlossen

gruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von MichaW - 06.04.2018 19:07

Dieser Mod ist so unglaublich geil, da kommen auch die Porsche Packs nicht mit :woohoo: SERIE, SERIE, SERIE...:whistle: Jeden Euro wert!

GlÃ¼ck auf!

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Martin - 06.04.2018 21:28

Sehr schÃ¶ne Autos macht SpaÃŸ die zu fahren.
Was bissel nervt sind die Namen der Karren und die geÃ¤nderten Aufkleber ,wahrscheinlich wegen fehlender Lizensen.
WÃ¤re schÃ¶n wenn man autoclutch wiedr einfÃ¼hren wÃ¼rde.
Hab kein Kupplungspedal.
mfg

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Johny1337 - 06.04.2018 22:02

Martin schrieb:
Sehr schÃ¶ne Autos macht SpaÃŸ die zu fahren.
Was bissel nervt sind die Namen der Karren und die geÃ¤nderten Aufkleber ,wahrscheinlich wegen fehlender Lizensen.
WÃ¤re schÃ¶n wenn man autoclutch wiedr einfÃ¼hren wÃ¼rde.
Hab kein Kupplungspedal.
mfg

Ja das stimmt. Musste bei manchen Namen Ã¼berlegen welches Auto das jetzt sein soll:lol: Ich denke man wird sehr bald bei RD die passenden "richtigen" Skins finden, vielleicht macht ein User ja auch ein Pack fÃ¼r alle Fahrzeuge.

GrÃ¼ÃŸe JohnyB)

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von dmatzies - 07.04.2018 00:39

Wir hatten keine anderen Alternative, wie die Namen der Fahrzeuge zu Ã¤ndern und alle Logos ect herauszuwerfen.

Die realen Skins bei RD sind bereits durch Zauberhand gepainet und hochgeladen, 136 an der Zahl.

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von dude1209 - 07.04.2018 01:02

---

dmatzies schrieb:
Die realen Skins bei RD sind bereits durch Zauberhand gepainet und hochgeladen, 136 an der Zahl.

Respekt, da hat ja einer alle 10 Minuten nen Skin fertiggestellt:lol: .
Mal gucken ob wir die in den Autoupdater bekommen (dÃ¼rfen).

Konnte bis jetzt nur 3 Wagen testen, aber ich kann jetzt schon sagen das der MOD sich fÃ¼r mich gelohnt hat. Hab nix zu meckern.
TOP!!!
Super Arbeit

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von MichaW - 07.04.2018 10:45

DÃ¼rfte ich vorschlagen, da noch 2-3 andere Strecken mit auf den Testserver kommen? NGP ist ist auf Dauer nicht so prickelnd...

GlÃ¼ck auf!

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Michael E39 - 07.04.2018 10:53

Hi,

Le Mans wÃ¤re fein.:cheer:

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Martin - 07.04.2018 11:06

Skins hab ich :cheer:
Werden die Namen denn noch geÃ¤ndert ?
WeiÃŸ nie was ich mir da aussuche :huh:
mfg

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 07.04.2018 11:35

No Chicane jetzt aufm Server

Michael E39 schrieb:
Hi,

Le Mans wÃ¤re fein.:cheer:

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Johny1337 - 03.05.2018 16:03

Hi Leute,

habe Server 8 mit allen DRM Autos und deren Varianten sowie Spa bestÃ¼ckt. Meine Intention ist das wir mal ein paar Rundenzeiten abgreifen, um die Autos einordnen zu kÃ¶nnen. Ich denke, dass die Autos durchaus gut gebalanced sind, dennoch sind Rundenzeiten immer hilfreich. ;)

Zu den Rundenzeiten hier entlang!

AuÃŸerdem wÃ¼rde ich mich freuen wenn wir uns an einem Termin eurer Wahl auf dem Public-Server treffen kÃ¶nnten um gegeneinander mit mehreren Fahrern und Fahrzeugen zu fahren damit wir mal im Rennen ein GefÃ¼hl fÃ¼r die Fahrzeuge bekommen. Beim Wechsel zwischen den Fahrzeugen sind mir teilweise recht groÃŸe Unterschiede zwischen den jeweiligen Bremspunkten aufgefallen. Mir ist auch bewusst, dass es Division 1 und Division 2 Fahrzeuge gibt (z.B. Ford Capri und Ford Escort) dennoch wÃ¼rde ich gerne mal im Rennen den Unterschied merken, bevor wir ein Event fahren.

Apropo Event:P Mir wÃ¼rde der 19.05 als Termin fÃ¼r ein erstes Event vorschweben. Auf jeden Fall auf einer Strecke die damals auch gefahren wurde. Ãœber Booking und stehenden Start bin ich mir noch nicht sicher. Ãœber letzteres im Besonderen nicht, weil die Autos doch ein bisschen brauchen bis die Bremsen auf Betriebstemperatur sind.

Zudem mÃ¶chte ich euch eine Mod empfehlen die, die Autos im Spiel mit Realnamen nennt.

RD-Link

Bitte nur drm_v1_ui_real_names_drm installieren, weil ihr bei den anderen Optionen die DRM-Gruppe verliert und eventuell den Checksum-Error beim joinen des Servers bekommt.

Ich freu mich bereits wie ein Schnitzel auf das erste Event!

GrÃ¼ÃŸe JohnyB)

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Michael E39 - 03.05.2018 17:32

Hi,

bescheidene Frage zur Installation:

Einfach den den drm_v1_ui_real_names_drm mod ins entsprechende Verzeichis kopieren und bestehende Datein Ã¼berschreiben ?

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Johny1337 - 03.05.2018 17:45

Ja die entpackten Dateien in den Ordner ziehen und Ã¼berschreiben.

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von MichaW - 04.05.2018 23:21

Schade das auf dem Server so wenig los ist, der MOD hÃ¤tte echt mehr Teilnehmer verdient, aber vielleicht wird es ja noch besser :unsure:

GlÃ¼ck auf!

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von dude1209 - 03.06.2018 01:47

Der DRM Mod wurde auf Version 1.11 aktualisiert.
Alle KÃ¤ufer wurden ja per Mail informiert.
Es kamen unter anderem Endurance-Reifen hinzu, mehr Setup-Funtionen (DÃ¤mpfereinstellungen) und noch ein paar Kleinigkeiten.

Diese Version (1.11) muÃŸ installiert sein um auf den Budenservern zu fahren.

GruÃŸ

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von dmatzies - 04.06.2018 16:56

Moin Moin,

habe mal die "Kleinigkeiten" unseres Updates mal angehangen.

Es wurde noch einiges an der Performance getan, sowie an der OnlinestabilitÃ¤t.

ALL CARS

PHYSICS: more brake power for cold brakes under 150 degree Celsuis
PHYSICS: more tire grip at temperatures less than 60 degree celsius
PHYSICS: new tire called "endurance" with less wear rate and more heating stability.
PHYSICS: the advanced suspension setup to adjust the bump and rebound of the damper is now enabled
PHYSICS: KI improvements and a new ai_tyres.ini for the pit stop
GRAPHICS: backfire with reworked animation and textures
GRAPHICS: wobbling mirror deactived
GRAPHICS: reworked shift and fuel lights
GRAPHICS: driver view camera positon fixed, please check you camera position
GRAPHICS: correct mirror aspect ratio
GRAPHICS: brighter gauge lights
UI: corrected car information and technical data
SOUNDS: tweaked Turbo sounds
SOUNDS: surround sounds enabled
MANUAL: updated the information about new "Endurance" tire and brake temps.

RMT 1001

GRAPHICS: completely new cockpit (models, textures and materials)
GRAPHICS: new RPM/TURBO gauge textures
GRAPHICS: new steering wheel texture/material and some 3dmodel adjustments
GRAPHICS: template fix
GRAPHICS: body map texture fix
GRAPHICS: hood vents fix
GRAPHICS: driver door uv/model fix
GRAPHICS: rear wings smoothed and some hard edges eliminated (both wings)

RMT 120

PHYSICS: modified lag for the turbo
PHYSICS: modified power less 5.000 U/min for better KI starting
SOUNDS: new internal and external sounds for RMT 120_1
SOUNDS: new internal and external sounds for RMT 120_2

YAMAMOTO DELIKATA

GRAPHICS: new door handles (period correct from the ra28)
GRAPHICS: added hood vents (because reasons, also from the ra28)
GRAPHICS: fix the showroom issue for the delikata
SOUNDS: tweaked external and internal sounds

PURIANO 1H

GRAPHICS: smoothed the dash light models
GRAPHICS: new gauge textures
PHYSICS: modified lag for the turbo

PURIANO 3H

GRAPHICS: fixed the internal windshield banner
GRAPHICS: smoothed dash lights
GRAPHICS: new dash light textures
GRAPHICS: fixed reflection in the window frame
GRAPHICS: added new dashpad material/textures/shader
GRAPHICS: revised cockpit shaders with new effects and some textures
GRAPHICS: closed the gaps in the door internal panels
GRAPHICS: revised steering wheel shader/textures
GRAPHICS: fixed shifter animations timing
GRAPHICS: fixed car body map file

PHYSICS: modified lag for both turbos
SOUNDS: new internal sounds

MAROD SCREAM

GRAPHICS: new shift light

MAROD AERO

PHYSICS: modified lag for the turbo
PHYSICS: little more power over 8.000 rpm
PHYSICS: modified 5th gear
SOUNDS: tweaked internal sounds

LARDO MONASTIR

PHYSICS: fixed issues with a LUT-files, no more errors will be written into the log files
PHYSICS: reducing the number of objects with the same material. Should help with performance.

CARMA 308 FF

PHYSICS: modified front suspension. It will be change the FFB, please check the FFB value ingame.
GRAPHICS: added shift and fuel lights

RMT 1N

PHYSICS: modified front suspension. It will be change the FFB, please check the FFB value ingame.
PHYSICS: modified lag for both turbos
PHYSICS: power less 4.000 U/min for better KI starting
PHYSICS: fixed wastegate at rpm limiter
SOUNDS: tweaked internal sounds

==========

Aw: DRM Revival Mod

Geschrieben von helmet - 07.07.2018 17:11

Johny1337 schrieb:
Hi Leute,

habe Server 8 mit allen DRM Autos und deren Varianten sowie Spa bestÃ¼ckt. Meine Intention ist das wir mal ein paar Rundenzeiten abgreifen, um die Autos einordnen zu kÃ¶nnen. Ich denke, dass die Autos durchaus gut gebalanced sind, dennoch sind Rundenzeiten immer hilfreich. ;)

Zu den Rundenzeiten hier entlang!

AuÃŸerdem wÃ¼rde ich mich freuen wenn wir uns an einem Termin eurer Wahl auf dem Public-Server treffen kÃ¶nnten um gegeneinander mit mehreren Fahrern und Fahrzeugen zu fahren damit wir mal im Rennen ein GefÃ¼hl fÃ¼r die Fahrzeuge bekommen. Beim Wechsel zwischen den Fahrzeugen sind mir teilweise recht groÃŸe Unterschiede zwischen den jeweiligen Bremspunkten aufgefallen. Mir ist auch bewusst, dass es Division 1 und Division 2 Fahrzeuge gibt (z.B. Ford Capri und Ford Escort) dennoch wÃ¼rde ich gerne mal im Rennen den Unterschied merken, bevor wir ein Event fahren.

Apropo Event:P Mir wÃ¼rde der 19.05 als Termin fÃ¼r ein erstes Event vorschweben. Auf jeden Fall auf einer Strecke die damals auch gefahren wurde. Ãœber Booking und stehenden Start bin ich mir noch nicht sicher. Ãœber letzteres im Besonderen nicht, weil die Autos doch ein bisschen brauchen bis die Bremsen auf Betriebstemperatur sind.

Zudem mÃ¶chte ich euch eine Mod empfehlen die, die Autos im Spiel mit Realnamen nennt.

RD-Link

Bitte nur drm_v1_ui_real_names_drm installieren, weil ihr bei den anderen Optionen die DRM-Gruppe verliert und

eventuell den Checksum-Error beim joinen des Servers bekommt.

Ich freu mich bereits wie ein Schnitzel auf das erste Event!

GrÃ¼ÃŸe JohnyB)

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von helmet - 07.07.2018 17:20

Ich habe den RD-Link runtergeladen.

Dort sind die nachstehend aufgefÃ¼hrten Dateien enthalten:

drm_ui_real_names_drm_brand -> changes the GUI names, uses DRM brand
drm_ui_real_names_car_brand -> as above, uses manufacturer brand
drm_data_real_names -> changes the in-game names
drm_data_default -> restores to default in-game names

Der von Johny 1333 genannte Link
drm_v1_ui_real_names_drm
ist aber nicht enthalten (v1 fehlt).

Welchen Link soll man von den vier o.g. installieren?

GruÃŸ
Helmut

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Johny1337 - 07.07.2018 17:29

Das sollte dann drm_ui_real_names_drm_brand sein.

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von helmet - 07.07.2018 18:42

Servus Max,

Danke fÃ¼r die schnelle Antwort.
Das muÃŸ ich dann nur in das Spiel oder doch in die DRM-Mod installieren?

GruÃŸ
Helmut

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Johny1337 - 07.07.2018 19:15

Der Inhalt muss in ?:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\assettocorsa\content installiert werden.

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von dmatzies - 03.08.2020 12:11

Update auf die Version 1.3 mit 2 neuen Fahrzeugen.

KÃ¤ufer des DRM REVIVAL MOD haben eine Mail von sellfy mit einem neuen Download-Link erhalten

Weitere Infos und das Changelog findet ihr hier:

https://www.drm-modding-team.com/

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

==========

Aw: DRM Revival Mod

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 04.08.2020 10:14

Server 8 auf Version 1.3 upgedatet.

==========

Aw: DRM Revival Mod

Geschrieben von dude1209 - 04.08.2020 13:55

Hallo Dennis,

ich finde es super das ihr weiter an dem geilen Mod arbeitet - Hut ab. Was ihr da noch aus der Engine rausholt, Wahnsinn. Hab das Update gestern getestet und mich gewundert das ich in der einen Runde eine Kurve im 4. Gang anfahre und in der nÃ¤chsten Runde komme ich im 5. Gang an. Aber im Changelog steht ja:
PHYSICS: clutch becomes slippy when you incorrectly shift gears during acceleration in the high rpm range :lol:
Da muss ich wohl sauberer schalten. :whistle:

==========

Aw: DRM Revival Mod

Geschrieben von EinhÃ¶rnchen - 04.08.2020 15:32

Hallo,

ich habe die Mod und habe keine E-Mail bekommen.

MfG Sven

==========

Aw: DRM Revival Mod

Geschrieben von dmatzies - 04.08.2020 18:00

EinhÃ¶rnchen schrieb:
Hallo,

ich habe die Mod und habe keine E-Mail bekommen.

MfG Sven

Sende uns die Transaktions-Nr. von PayPal und Deine E-Mail-Adresse Ã¼ber unsere Homepage

https://www.drm-modding-team.com/about

==========

Aw: DRM Revival Mod

Geschrieben von Nils - 04.08.2020 20:09

Ich mÃ¶chte hier mal ein "Danke" und ein Lob loswerden.
DaÃŸ die Mod immer noch gepflegt und weiterentwickelt wird, finde ich klasse. Ist jeden Euro wert. Der Flachbau ist super geworden. Die anderen Verbesserungen passen auch. Grandios, wie die Reifentemperaturen sich verhalten. Schade, daÃŸ man in AC die BremskÃ¼hlung nicht einstellen kann, auf manchen Strecken hat man nicht wirklich SpaÃŸ.
Ich mag die weiche Kupplung nicht so sehr - klar hÃ¤lt das die Leute davon ab, die GÃ¤nge durchzureiÃŸen, dafÃ¼r kann man sich beim runterschalten das revmatching sparen.
paar kleine bugs:
Die Dashcams sind alle vÃ¶llig schief, mal zu weit links, mal rechts, das hat mich anfangs ziemlich verwirrt. Aber man kann sich das ja in der Cockpitansicht selbst einstellen, die paar Sekunden kann man investieren.
Der Marod Aero hat zwischen 6000 und 7000 rpm ein klingeln im Sound, ich hab schon x-mal nach dem Telefon gegriffen :-)

Und noch ein extra Lob fÃ¼r die sehr lustigen Skins bzw Sponsoren und Fahrernamen.

==========

Aw: DRM Revival Mod

Geschrieben von dmatzies - 05.08.2020 14:30

Hi Nils,

danke fÃ¼r das Lob, werde es an das Team weitergeben.

Es gibt leider so einige Dinge, die die kleinen Italiener nicht zu Ende gebracht haben, die BremskÃ¼hlung gehÃ¶rt definitiv dazu. Schade, aber nicht zu Ã¤ndern.

Daher mussten wir die optimale Bremstemperaturen Ã¼ber einen weiten Temperaturbereich strecken. Ist halt so.

Die von Dir angesprochene weiche Kupplung ist
dem Umstand geschuldet, dass viele Leute im Liga-Betrieb mit den Wippen am Lenkrad die GÃ¤nge durchgeschaltet haben und sich dadurch einen groÃŸen Vorteil gegenÃ¼ber den Fahrern mit H-Shifter verschafft hatten.
Wir dachten uns, wir bringen durch etwas Entspannung in den Schaltvorgang hinein. Aber mir passiert es immer noch, dass ich in Hektik die GÃ¤nge "durchreiÃŸe" und die Kupplung rutscht. Das revmatching muss ich aber bei mir nach wie vor vornehmen.

Das Thema Dashcams ist ehrlich gesagt, bei uns irgendwie untergegangen. Wir hatte es mal auf dem Schirm, aber dann vergessen.
Das Klingeln zwischen 6.000 und 7.000 beim Capri habe ich an unserem Soundmenschen weitergegeben.
Danke fÃ¼r die Hinweise, eine nÃ¤chste Version kommt bestimmt.

==========

Aw: DRM Revival Mod

Geschrieben von VerfolgungsWahn - 16.08.2020 12:42

---

muuhoin,
ich hÃ¤tte mal ne frage zu diesem mod.
in der beschreibung hier auf sbb steht etwas von "nur 5 downloads mÃ¶glich." wenn ich mir jetzt diesen mod kauf,darf ich den dann an 4 freunde weiter geben, oder wie genau ist das gemeint?
ich kenn diesen mod schon von rfactor und wÃ¼rd den sofort kaufen,da ich den damals schon genial fand,glaube aber nicht,dass den meine 2 kumpels,die ich gerade zu den buden gelotst hab auch kaufen wÃ¼rden.

mfg VerfolgungsWahn

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Powers - 16.08.2020 14:35

Hallo,

weiss es zwar nicht genau, denke aber mal dass du den mod mit deiner i.p. eben nur 5 mal runterladen darfst.

Bei ac1 und ACC z.b. kannste ja Ã¼ber Steam so oft lÃ¶schen und neu laden wie du mÃ¶chtest.

Um das einzugrenzen eben die 5 downloads.

Aber ein admini kann dir bestimmt weiteres sagen.

Gruss

Butz

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Gerald Frey - 12.01.2021 19:08

Hallo, wÃ¤re es mÃ¶glich den DRM Revival Real In-Game Names 1.3 mod auf den Server zu packen?

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Gerri - 23.01.2021 18:48

Gerald Frey schrieb:
Hallo, wÃ¤re es mÃ¶glich den DRM Revival Real In-Game Names 1.3 mod auf den Server zu packen?

vielleicht auch mal die 1.31 ?

GruÃŸ

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 28.01.2021 10:00

Sorry! Sind dran! Gibt aber noch ein Problem zu beheben.

gruÃŸ

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 30.01.2021 09:30

Behoben !!

DiRTyDRiVER schrieb:
Sorry! Sind dran! Gibt aber noch ein Problem zu beheben.

gruÃŸ

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Gerri - 30.01.2021 17:34

Danke :dance:

==========

Aw: DRM Revival Mod
Geschrieben von Flo - 27.05.2022 11:10

Hallo zusammen.

Habe mir unlÃ¤ngst diesen tollen Mod gekauft und suche nach Gleichgesinnten, die diese Autos auch so toll finden wie ich :-)

Gibt es hier aktive Fahrer, die sich zu regelmÃ¤ÃŸigen Zeiten zum Fahren Ã¼berreden lassen wÃ¼rden?

GrÃ¼ÃŸe

==========