
[REL] Surfers Paradise 2004

Geschrieben von Rainmaker - 15.01.2015 15:41

Hallo Leute!

Und wieder gibt's ne Aussie-Strecke mehr fÃ¼r AC.

<http://www.racedepartment.com/downloads/surfers-paradise-2004.4915/>

Mehr Infos und Bilder gibt's hier:

<http://www.assetto corsa.net/forum/index.php?threads/surfers-paradise-2004-a-neelj-by-rainmaker.19723/>

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von moritz1998 - 15.01.2015 16:23

Yes yes yes, eine Stadtstrecke!!!:woohoo: :woohoo: :woohoo:

Werde ich spÃ¤ter mal testen. :)

Edit ruft nach einem Download Ã¼ber den Updater. Bei Mediafire dauert der Download 8h...

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von derDumeklemmer - 15.01.2015 17:14

Hi Rainer,

sieht saugut aus! Hut ab!

Wenn Du damit einverstanden bist verteile ich sie Ã¼ber den Autoupdater, dann solltest Du auch entsprechendes Feedback bekommen ...

GruÃ,
Uwe

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Rainmaker - 15.01.2015 17:17

An wie viele wird das denn dann verteilt? Ist noch kein offizieller Release!

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von derDumeklemmer - 15.01.2015 17:22

Hi Rainer,

Rainmaker schrieb:

An wie viele wird das denn dann verteilt? Ist noch kein offizieller Release!

..na an alle Autodownload-User ;-)

Wir kÃ¶nnen dann nach dem Release die RC-Version automatisch von der 1.0 Ã¼berschreiben lassen....

Gruß,
Uwe

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Rainmaker - 15.01.2015 17:34

OK dann los. Hauptsache kein Versionen-Mischmasch. :blink: :woohoo: :lol:

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von derDumeklemmer - 15.01.2015 17:35

..dafür hat uns Dirk doch den genialen Updater gebaut ;-)

Edith sacht: is' unterwegs....

und dann sacht Edith noch: Läuft zum Test auf Gameserver#6

Gruß,
Uwe

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Repa24 - 15.01.2015 17:38

Ich habe mal Strecke auf einem selbst gehosteten
Multiplayer-Server getestet, hier mein Feedback.

Pitstops, Zeitnahme und Penalties funktionieren dafür gibt es aber ein paar kleinere, Streckenbezogene Fehler, welche einem ziemlich schnell den Spaß nehmen könnten.

1. Kurbs scheinen mir ziemlich hoch und haben auf einer Seite keine Textur. Ist zwar jetzt kein tragischer Fehler, aber manchmal bleibt man an denen hängen, bzw. es kann zu einer Kollision mit dem Unterboden kommen. Gleiches gilt für die hohen Kurbs in der letzten (?) Kurve.

http://abload.de/img/2015-01-15_00005y8skb.jpg

2. Penalties funktionieren zwar, aber an dieser Schikane lässt sich einfach ohne weiteres durchheizen.

Zudem besitzen die Reifenstapel keine Kollisionsabfrage. Würden sie solche Abfrage haben, wäre das Penalty Problem wahrscheinlich behoben (evtl. die Reifenstapel weiter zum Scheitelpunkt reinversetzen).

http://abload.de/img/2015-01-15_00007j5saf.jpg

3. Am besten nochmal die Randbegrenzungen der Strecke und besonders den Asphalt neben diesen durchchecken. Manchmal fällt man mit einem Reifen durch den Boden und der Wagen wird aus dem Loch wieder hinauskatapultiert. Ich habe sicherlich nicht alle gefunden, aber einige mehrere.

http://abload.de/img/2015-01-15_00004rksvh.jpg

http://abload.de/img/2015-01-15_00003kgs9b.jpg

http://abload.de/img/2015-01-15_00006rsseg.jpg

4. Randbausteine fehlen in dieser Schikane komplett. Ist zwar eine Penalty-Zone, man kann hÃ¼pft aber auch hier (in diesem Fall auf den Bordstein) und der Wagen wird in die HÃ¶he katapultiert.

http://abload.de/img/2015-01-15_0000208s3d.jpg

Das war alles, was ich bisher gefunden habe.

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Rainmaker - 15.01.2015 17:47

OK danke fÃ¼r's detailreiche Feedback. Werde ich mir ansehen. Bei den Strafen werde ich nicht zu hart ran gehen, sonst gibt's wieder Geheule in den internationalen Foren. :lol:

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Repa24 - 15.01.2015 17:52

Rainmaker schrieb:

OK danke fÃ¼r's detailreiche Feedback. Werde ich mir ansehen. Bei den Strafen werde ich nicht zu hart ran gehen, sonst gibt's wieder Geheule in den internationalen Foren. :lol:

Ist aber an der Schikane wirklich grenzwertig. Wie gesagt, die Reifenstapel kollidierbar machen und weiter in die Kurve rein. Dann dÃ¼rfte das Problem erledigt sein. :)

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Zeus - 15.01.2015 17:55

:lol:

ja heulen tunse da gerne .

aber einb Surfer der im Paradies ist dem kanns egal sein .

Vielen Dank fÃ¼r die tolle Auswahl der Strecken die du so triffst !

Hab schon lange auf Surfers gewartet weil es da immer supergeniale Rennen gab....es macht einfach SpaÃ da zu fahren...die Probs ,,na ja fast alles dazu gesagt von Repa!

Weiter so und mach ruhig mal Regen!;)

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Rainmaker - 15.01.2015 19:49

OK Leute ich konnte ein paar Sachen flicken. Generell bitte nicht irgendein Auto nehmen was gerade raus gekommen ist. Besser (auch) ein KUNOS Wagen dazu verwenden.

Ansonsten testet ihr nur ob der Automodder auch die neueste collider.kn5 verwendet :lol:

Nehmt auch bitte nur die mediafire Links die ich hier verÃ¶ffentliche.

Der Asphalt hat keine LÃ¶cher und Autos springen bei mir auch nicht in die HÃ¶he. Bitte genaueres Feedback! Wie gesagt am Besten mit einem KUNOS-Wagen testen.

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von moritz1998 - 15.01.2015 19:50

Ich finde die Strecke echt cool, macht richtig Laune! :cheer:

Ich finde sie nur ein bisschen flach. Das ist ein Stadtkurs, der müsste viel welliger sein. Ist es möglich, dass du vielleicht noch die Stra en ein bisschen bearbeitest, sodass die Strecke nicht so ganz flach ist?
Das einzige, wo die Federung des Autos mal etwas abbekommt, ist, wenn man auf einen Kurven f hrt.

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Rainmaker - 15.01.2015 20:11

Ich bin leider kein 3D-Programm-Experte, auch wenn ich in 3DSimed. Da geht's allerdings nicht, hab ich schon beim Hersteller nachgefragt...

Wenn du jemanden kennst, der das kann (bzw. eigentlich suche ich jemanden, der das Gegenteil macht, also Meshs glatter), dann immer her mit ihm! :)

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von derDumeklemmer - 15.01.2015 20:17

Hi Reiner,

Schick mal lieber den betr. Mesh, ich glaube nicht, dass er sowas im Schrank ;-)

Gruss,
Uwe

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Rainmaker - 15.01.2015 21:24

Suppi Uwe! Dann bekommst du dieses WE eine PM :)

Ich muss die Strecke (Pukehoe) nochmal nachmal machen. Hab heute den Autor angeschrieben und der hat dann einfach mal so gesagt: ach Mensch, ich hab doch noch eine neuere Version auf Lager.

Jetzt darf ich alles neu machen :woohoo: :blink: :S :ohmy:

Zu Surfers 2004:

Ich hab mir mal den Release von NeelJ f r gMotor2 angeschaut:

Er hatte auch erst alles sch n mit W nden und Hindernissen ausgestattet, hat dann aber einen Patch rausgebracht, wo er alles auf freie Fahrt gestellt hat.

Ich bin der selben Meinung, dass es ohne extra Hindernisse mehr Spa  macht, vor allem weil die KI sonst Probleme hat.

Mein Fazit: Die Mauer muss weg! B)

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von moritz1998 - 15.01.2015 21:41

Rainmaker schrieb:

Mein Fazit: Die Mauer muss weg! B)

Und ich frage mich gerade welche Mauer?

Gibt ja nicht gerade wenige auf der Strecke.:lol:

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Rainmaker - 16.01.2015 11:12

Hat noch jemand ein Problem? Hat sich das mit den "springenden Autos" erledigt?

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Repa24 - 16.01.2015 17:13

Penalties mÃ¼ssen bei so einer Strecke eigentlich extrem streng sein.

Klar, du mÃ¼chtest die Strecke auch ins offizielle Forum posten, aber StreckenzeitenmÃ¶Ã¶ig kann man sie, tut mir leid, eigentlich vergessen. Das liegt aber auch am Penalty-System, an dem noch gearbeitet wird.

Es gibt leider viele MÃ¶glichkeiten zu cutten, da es, besonders in den Schikanen, keine wirkliche Begrenzung, auÃer den Kerbs, gibt. Diese verhalten sich Ã¼brigends wie die StraÃe, geben kein ForceFeedBack von sich und machen kein GerÃ¤usch beim drÃ¼berfahren.

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Artuak - 16.01.2015 17:32

Ich bin gerade den Z4 GT3 auf der Strecke gefahren, mit Springen oder den Curbs hatte ich keine Probleme.

Allerdings sehe ich auch mit dem AbkÃ¼rzen ein Problem. Manchmal weis man selbst nicht ob man den Reifenstapel getroffen hat oder nicht. Bei der Schikane mit den vier Stapeln hintereinander kann man voll durchfahren ohne Penalty zu kassieren. Dazu einfach durch den letzten Stapel fahren.

Ich wÃ¼rde mir Ã¼berlegen ob ich diese Stapel nicht massiv mache, oder mal als bewegliches Objekt ausprobieren.

Trotzdem bringt die Strecke aber richtig viel Spass. Das Spiel mit der Bande hÃ¶lt einen echt auf trab.

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von derDumeklemmer - 16.01.2015 17:42

Hi,

gestattet mir ne kleine OT-Frage....

Kann es sein das alle Threads mit Bildern auf Abload irgendwie ewig laden ?

Es gÃ¤be da ja auch noch das <http://album.bierbuden.de/> ...

Vll. mal nen Versuch Wert ob die Bilder von dort schneller laden, Registrierung ist natÃ¼rlich kostenlos.. ;-)

Gruß,
Uwe

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Rainmaker - 16.01.2015 17:53

Ja irgendwie dauert es sehr lange den Thread zu laden.

OK ich sehe also keine relevanten Probleme nur Meinungen. Hier sind ja richtige Strafenfreaks dabei :P

Halte mich an NeelJ! Die Mauer muss weg :)

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Repa24 - 16.01.2015 18:11

Rainmaker schrieb:

Ja irgendwie dauert es sehr lange den Thread zu laden.

OK ich sehe also keine relevanten Probleme nur Meinungen. Hier sind ja richtige Strafenfreaks dabei :P

Halte mich an NeelJ! Die Mauer muss weg :)

Ich nehme mal an, du bist die Strecke noch nicht online gefahren? Dort fährt jeder, wie er will.
Nen paar Zeiten können wir schon wieder aus der Datenbank streichen. :/

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Artuak - 16.01.2015 18:26

Rainmaker schrieb:

Halte mich an NeelJ! Die Mauer muss weg :)

Was den fährt ne Mauer?

Wenn ein Ehrensysteem funktionieren würde, dann bräuchte man auch kein Penalty-System. Würde, zumindest fährt den Online-Betrieb, die Strecke besser machen, wenn man das Abkürzen unterbindet.
Und es würde den Nervenkitzel erhöhen.
Meiner Meinung nach. :)

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von moritz1998 - 16.01.2015 18:50

Ich frage mich auch schon die ganze Zeit, welche Mauer?:lol:

Bei der Strecke ist cutten natürlich im Moment noch sehr gut möglich. Viele nutzen das halt scharmlos aus. Das Penalty System müsste da echt hart gesetzt werden mit solchen Schickanen, was nicht unbedingt schön ist, aber was will man machen?

Da finde ich z.B (und jetzt bitte nicht schlagen) das iRacing Penalty System sehr gut, so versucht auch niemand zu cutten und man braucht keine verlangsamungen wie es im Moment ist.
Oder man wartet weiter auf Kunos bis sie vielleicht das Race07 Strafsystem kopieren...

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Madsen - 16.01.2015 19:02

Jo also hier mein resume

Die Schilder passen nicht so ganz; da wo 100m steht sollte 50m stehen

Die Reifen in den Schikanen kann man einfach durchfahren und das nimmt den Nervenkitzel, schade
aber sonst ganz gut die Strecke

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Rainmaker - 16.01.2015 21:44

Wenn ihr die originale rF-Version kennen wÄ¼rdet, wÄ¼sstet ihr warum die Mauer(n) weg musste(n) :)

Mache gerade die 1.0 fertig. Strafen sind jetzt aggressiver aber eben ohne Kollisionsobjekte zu verwenden! Das gibt nur
Ä¼rger mit der KI!

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von MSC69 - 16.01.2015 23:06

Bin heute zum ersten Mal auf dieser Version gefahren:

GroÄ¼es Lob! Die Strecke sieht schon richtig gut aus (besser als in DTM Race Driver 3 mMn.), groÄ¼e Fehler sind mir nicht
aufgefallen.

Die Mauern in den Schikanen waren in anderen Titeln oft ein Problem. Einmal im GetÄ¼mmel leicht verschÄ¼tzt oder
verbremst, kleine BerÄ¼hrung, Dreher und die Strecke ist ziemlich dicht.
Wer fair fÄ¼hrt wie auf den BB Ä¼blich nutzt die durchfahrbaren Reifenstapel nicht aus, einziges Manko ist: Man traut sich
mehr, wenn man mal zu nah dran war passiert ja nichts.
Jedenfalls werden die fehlenden WÄ¼nde nicht ausgenutzt und man bleibt dennoch normal auf dem tollen Kurs.

Macht SpaÄ¼! B)

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von moritz1998 - 16.01.2015 23:50

1.0 ist jetzt released.
Ich habe ein Demo Video zur Strecke gemacht.

https://youtu.be/7V1Esv-k_Y8
{youtube}7V1Esv-k_Y8{/youtube}

Penalties sind gut gesetzt und Reifenstapel wurden gegen Stangen ersetzt.:)

=====

Aw: [BETA TEST] Surfers Paradise 2004 v1.0 RC

Geschrieben von Madsen - 17.01.2015 04:51

die Schilder sind aber immer noch falsch

=====

Aw: [REL] Surfers Paradise 2004 v1.01

Geschrieben von Rainmaker - 18.01.2015 11:40

Meinen Dank an alle, die ihre Freizeit genutzt haben um das Projekt zu verbessern. Auch wenn ich nicht alle Vorschläge berücksichtigen konnte, war eure Hilfe wichtig!

„Allen Menschen recht gethan, ist eine Kunst, die niemand kann.“ wusste ja schon der alte Goethe :)

=====