
Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von DerDumeklemmer - 26.12.2007 00:59

Hallo zusammen,

Machwerk, Ä¼ber 17km LandstraÄ¼en/Feldwege rund um Collmberg in der DDR der 60er Jahre...

-XK- (kellllaaa68) hat diesen Megakurs fÄ¼r GPL gebaut, absolut Klasse in GPL.

LKWFan hat mittels Trackmaker eine GTL/GTR2 Verison erzeugt, die meiner Meinung nach Potential hat unsere Langstrecken-/Nordschleifenfans zu beglÄ¼cken B)

Da aber noch Einiges fÄ¼r die aktuellen Gameengines zu verbessern war/ist, hab ich angefangen die Finger in ein einen (weiteren) GPL-Klassiker zu stecken :woohoo:

Die aktuelle Beta macht schon richtig Laune!
Schaut Sie Euch doch bitte mal an und sagt mal was Ihr davon haltet....

GruÄ¼,
Uwe

=====

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Maze - 26.12.2007 03:00

Schade..klappt nicht.
Hab Machwerk zwar im Locations Ordner,aber im Game steht sie nicht in der Liste

GruÄ¼
Maze

=====

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von acidroot - 26.12.2007 04:37

hi,

die strecke steht als "Rund um Collmberg" in der track list, NICHT als machwerk.

greez
acid

=====

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von [F!A] Bernd - 26.12.2007 06:36

Moin Uwe.

Was soll ich sagen, ich liebe diese alten.
Auslaufzonen, Kiesbetten und dergleichen sind doch eh was fÄ¼r Dreiradpiloten.:lol:

Ne, im Ernst. SchÄ¼ne Rennstrecke.

Hier mein Verbesserungsbericht:

Es gibt auf der Strecke z. T. verschiedene BelÄ¼ge, hier Kopfsteinpflaster und Asphalt. WÄ¼hre es mÄ¼glich dieses Akkustisch zu berÄ¼cksichtigen?

Auch haben die Streckenrandobjekte (Schilder, BÄ¼ume) keine Kollisionsabfrage.

Streckenposten halten alle die weiÄ¼e Flagge. Denke mal das es Dummies fÄ¼r die GTL Streckenposten sind, oder?
Einige Objekte, in diesem Fall ein Auto, hÄ¼ngt in der Luft.

Bäume sind z.T. abgehackt.
Desweiteren kann man unter den Baumwänden durchgucken.
Einige Häuser sind verzerrt, da sie nicht als 3D Objekte eingefügt wurden.
So, das ist erstmal alles.
Für ne Beta ist das aber schon eine gute Rennstrecke.
Für Nordschleifenalphabeten wie mich, genau die richtige alternative.:lol:
So nebenbei, hab für GTR2 die lange dreiziger Jahre Avus. Steilwandfahren.:woohoo:
Was benötige ich ausser Blut, Schweiß und Tränen um diese zu konvertieren?

Gruß
Bernd

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Geedee - 26.12.2007 12:52

WOW! :woohoo: This is a beautiful track. I have only done 1 lap but I am very impressed. A fantasy track? Even more WOW!:woohoo:

The greatest respect to the authors.

Gee-Deeman :geedee:

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Thunderdome - 26.12.2007 13:54

Hab von der Strecke einen sehr guten Ersteindruck.

Der Grip ist sehr gut, wenn auch auf Grund der Fahrbahnoberfläche teils zu gut, aber auch wieder notwendig um das Auto heil rumzubringen.

Die Streckenposten mit der roten Flagge stehen an den Zeitmesspunkten, was gut gefällt ist, da es sich ja um eine natürliche Strecke handelt.

Hab dann mal die Fahrt eines BMW 320(KI) verfolgt, die mit einer 7:36.xxx endete. Im vergleich zur 24h Version der NS passt das für mich.

Grafisch natürlich als GPL Ableger erkennbar, aber trotzdem schön.

Gruss Thunder

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Maze - 26.12.2007 17:20

lol :lol:
Dann werd ich doch gleich noch mal schauen..hehe

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von MagicGrip - 26.12.2007 23:57

JA! JA! JA!

Machwerk ist eine meiner absoluten Lieblingsstrecken aus GPL.

Ihr seid fantastisch!!!

Habs gerade getestet mit der Lotus Elite. Das alte GPL-Feeling hat sich gleich wieder eingestellt. Nochmals danke!
Sind vielleicht Force Feedback-Effekte für die beiden Holzbrücken realisierbar?

Falls ihr Streckenbauer noch was in der Art sucht:
Gyral Trophy Luckenwalde, Author ebenfalls KELLAAA68
Genial wie Machwerk, nur in kurz. Wäre ein schönes Event für den kleinen Alfa oder die Elite.

Zu finden hier: <http://gpltd.bcsims.com/>

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von DerDumeklemmer - 03.01.2008 22:33

Hallo,

Machwerk nimmt langsam form an, bitte mal die aktuelle Beta ausprobieren und sagen was Ihr dazu meint...

Gruß,
Uwe

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Edge - 03.01.2008 23:16

Hi Uwe,

hab grad mal ne Runde gedreht.
Ich sag mal: Ostalgie pur! :woohoo:
Nicht grad einfach zu fahren auf dem engen Geläuf. Zwei Dinge sind mir aufgefallen:
Erstens würde ich mir an einigen Stellen mehr ffb-Effekte wünschen, insbesondere auf den Holzbrücken und den Kopfsteinpflasterpassagen. So wie beim Bahnübergang, da rappelts schön.
Zweitens scheint die tiefstehende Sonne durch die Berge im Hintergrund hindurch, grad so als würd sie mitten in der Landschaft hängen.

Aber sonst sehr schön ;))

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von DerDumeklemmer - 03.01.2008 23:23

Hi Edge,
Edge schrieb:
Hi Uwe,

hab grad mal ne Runde gedreht.
Ich sag mal: Ostalgie pur! :woohoo:
Nicht grad einfach zu fahren auf dem engen Geläuf. Zwei Dinge sind mir aufgefallen:
Erstens würde ich mir an einigen Stellen mehr ffb-Effekte wünschen, insbesondere auf den Holzbrücken und den Kopfsteinpflasterpassagen. So wie beim Bahnübergang, da rappelts schön.
Zweitens scheint die tiefstehende Sonne durch die Berge im Hintergrund hindurch, grad so als würd sie mitten in der Landschaft hängen.

Aber sonst sehr schön ;))
Jep, die Sonne ist (hier auf meiner Platte) schon gefixed und das Rappeln kommt noch.
Das wird ein bisschen schwieriger...
Ich möchte es in die GEO einbauen und nicht einfach ein Rumble-Material verwenden.

In der 1.0 wird's drin sein :D

Gruß,
Uwe

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von creep - 04.01.2008 09:41

Jau hab Sie mir auch mal gezogen und muss sagen das es sich echt gelohnt hat.
Super Geile Strecke ,und wie ich finde doch sehr Detailliert und wunderschön zu fahren !
Erste Runde mit dem Alfa ,Zweite Runde mit dem TR 4 der wirklich gut auf der Strecke geht ;) ,Dritte Runde wollte ich es dann wissen mit dem 320i ex Gruppe 5 ,war dann wohl doch zuviel des guten :blink: !
Also ich persönlich finde die Strecke so wie sie ist total Geil ,und das auch ohne FFB Effekte anner Brücke :)

Great Job und Hut ab.

Gruss Christian aka creep

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von DerDumeklemmer - 04.01.2008 23:20

Hallo,

ich hab heute die "bumps" von track01-14 (s/f - 1. Brücke) eingebaut, die restlichen Sektoren folgen.
Auf den Brücken sollte es nun auch wieder "rappeln"...

akt. Beta

Schaut doch mal bitte was Ihr dazu meint....

Gruß,
Uwe

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Edge - 05.01.2008 15:12

Moin Uwe!

Habs ausprobiert (mit dem Lotus Elan).
Es fühlt sich jetzt so an, als würde man bei den Kopfsteinpflasterstellen über kleine Bodenwellen fahren (ich nehme an, das ist das, was du mit GEO ändern meinst). Das finde ich schon gut, aber so wie ich mir das vorstelle (nebenbei habe ich keine Ahnung von Strassenbau und weiß nicht wie kompliziert das ist ;)), fehlt mir jetzt noch die Mikrostruktur, also daß man quasi jeden Pflasterstein und jede Brückenbohle im Lenkrad spürt, und, was für mich dazugehört, auch hört (also wahrscheinlich doch nur ein Rumble-Effekt). Das meinte ich mit Rappeln, wiegesagt so wie am Bahnübergang oder auch wenn man mit einem Rad auf den Streckenrand kommt.
Ich denke, dir ist klar, daß das keine Kritik an deiner Arbeit sein soll, vor der ich größtmöglichen Respekt habe!

Viele Grüße,

Howie Hartgas :)

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Big_Ron - 05.01.2008 16:21

Hallochen,

großes Lob an Uwe. Habe eben die Strecke getestet und bin wahrlich beeindruckt. Sie sieht einfach toll aus, so richtig schön "Ossi". Und fahren tut sie sich auch schon sehr gut. Mir sind während des fahrens keine größeren Fehler aufgefallen. Ab und an fehlt mal die Kollisionsabfrage von einigen Bäumen oder Schildern am Streckenrand, aber ich finds auch besser so. Denn man fährt doch ab und an über die Wiese bzw. mit zwei Rädern abseits der Piste und da würde man Ärger kriegen, ständig irgendwo hängen zu bleiben.

Ich bin auch erstaunt, dass sie bei der Größe recht flüssig läuft. Einzig die Ladezeit von über 1 min. ist recht happig.

Wert noch mal testen und schauen, ob mir was auffällt.
Bis denne

=====

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von LkwFan - 06.01.2008 18:42

Endlich mal richtige DDR-Flaggen! Die Baumücken scheinen mir auch zu 99.9% behoben!
Verbesserungsvorschlag: Einige Bäume sind noch so "matt", wie unter einem Schleier. Die können noch farbkräftiger werden.

Eindruck: Mir fehlt streckenweise doch wieder das "DDR-Feeling", die Strecke ist mir fast zu "glatt", "smooth" oder "BRD-mäßig". Liegt es daran, dass das Gewackel auf den Kopfstein-Passagen fehlt? Von einer DDR-Strecke erwarte ich irgendwie mehr "Ruppigkeit".

Aber schon toll, was Du da zusammengekriegt hast!!!

=====

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von DerDumeklemmer - 06.01.2008 18:50

Hi LKW-Fan,

LkwFan schrieb:

Endlich mal richtige DDR-Flaggen! Die Baumücken scheinen mir auch zu 99.9% behoben!
Verbesserungsvorschlag: Einige Bäume sind noch so "matt", wie unter einem Schleier. Die können noch farbkräftiger werden.

Eindruck: Mir fehlt streckenweise doch wieder das "DDR-Feeling", die Strecke ist mir fast zu "glatt", "smooth" oder "BRD-mäßig". Liegt es daran, dass das Gewackel auf den Kopfstein-Passagen fehlt? Von einer DDR-Strecke erwarte ich irgendwie mehr "Ruppigkeit".

Aber schon toll, was Du da zusammengekriegt hast!!!

Jau, die Texturen können Ihre 4Bit-Vergangenheit nicht verleugnen :D Hattest Du Andere verwendet?

Das Rappeln auf dem Kopfsteinplaster krieg ich leider nicht besser hin. Du hattest das Material auf Rumble gestellt.

Dann rappelt es mir aber das Wheel vom Tisch :D

Außerdem haben die Abschnitte mit "halbem Kopfsteinplaster" nur ein Material, der Unterschied ist nur in der Textur hinterlegt. Also müsste man dort den Asphalt "mitrappeln" lassen, das find ich auch nicht so gut.

Wenn Lasercutter so nett ist und sein MAX anwirft, bekommen wir sogar noch ein Infield :woohoo:

Gruß,
Uwe

=====

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von DerDumeklemmer - 07.02.2008 00:04

Hi,

soderle, langsam aber sicher wird aus Machwerk67 eine 1.0, die aktuelle Beta gibt es hier....:lol:

Endloses Ausprobieren und Basteln im Blender hat ein (hoffentlich) akzeptables IN-/OUTField zustande gebracht.
:woohoo:

Nun fehlt nur noch Culmone's Texture-Update und RacerM's Nighlights und wir kÄ¶nnen mit einem ersten Release starten

GruÄ,
Uwe

=====

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Geedee - 07.02.2008 00:50

Thank you Uwe I will look forward to tying this lovely track again.:woohoo:

Cheers,

Gee-Deeman :geedee:

=====

Machwerk67 - Public Betatest

Geschrieben von DerDumeklemmer - 09.02.2008 23:59

Hallo,

nach nur 2 Monaten tÄglichen Bastelns (uff) hat Machwerk nun fast den Status einer V1.0 erreicht.

Daher pack ich die (hoffentlich) letzte Beta (Beta14) mal in den Verteiler und lasse den Kurs auf Server#4 zum "Public Betatest" laufen.

Schaut mal bitte ob Ihr noch Fehler findet....

GruÄ,
Uwe

=====

Aw: Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Micha - 10.02.2008 00:13

Geht los...:)

=====

Aw: Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Lowrider - 10.02.2008 09:53

moin

jeder offizielle bautrupp hÄtte JAHRE gebraucht, coole sache und auch fÄr nicht langstrecken spezialisten gut zu fahren und jede menge details glaube ich hab da n fotografen oder kameramann gesehen... oder war das n blitzer :lol: :woohoo:

Re:Aw: Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Geedee - 10.02.2008 13:00

Hi to all,

DerDumeklemmer has made a magnificent job of this track conversion to GTL and I know he has spent over 200 hours doing this.

On your first drive around it please do not go fast. Take a flask of tea or coffee and some nice sandwiches and stop every once in a while to enjoy the countryside. Ahhh ...wait! ...one thing missing Uwe ...the sounds of the countryside ...not really, because once you have toured around this track you will want to test every corner and there are so so many you wont even have time to wipe the sweat off your brow! But, don't take a Capri or 911, take a slower car, a TC-65 which is more suited to here.

This track I think is set to become a classic like Nordschleife - The Green Hell. So I have nicknamed it the 'Brown Hell' as my underwear matched that colour after 2 laps, he he.

Don't waste anymore time reading this, go grab yourself an Alfa or Cortina or the likes and give it a go, if you haven't got a smile on your face then you are clinically dead!

So all that remains to be said is â€!Congratulations on a wonderful track Uwe and the only fault I could find was that I need much more practise. Also a huge thank you to the guys who made this track in the first place, great work!

Cheers to >> http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Uwe__s_Thumb.jpg

Gee-Deeman :geedee:

=====

Aw: Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Uffluhr - 10.02.2008 14:02

Hallo,
die Strecke ist ja prima gelungen, tolle Arbeit.
Ich bin mal ein paar Runden gefahren, da gibt's fast nix zu meckern. An 2 Stellen hatte ich Cut-Warnings, wobei ich nur ganz leicht im Gras war. Wenn man kurz vor Ziel die Rechtskurve auf der Kuppe zu schnell anfÃ¼hrt, fliegt man Ã¼ber die Streckenbegrenzung und kommt nicht mehr auf die Strecke zurÃ¼ck. Bei dem Versuch blieb auch das Auto am Zaun hÃ¤ngen. Sonst ist mir bei 1 Stunde fahren nicht negatives aufgefallen. Rennen und Spritverbrauch habe ich nicht getestet. FÃ¼hrt sich hervorragend, viele schÃ¶ne Streckenrandobjekte, sieht alles gut aus. Ist nun eine meiner Lieblingsstrecken.

Mein Dank an alle, die am Bau dieser klassischen Strecke involviert waren. :)

=====

Aw: Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Qwerty111 - 10.02.2008 17:51

Hallo,
sehr nette Strecke, bringt SpaÃ¶, ist aber auch recht schwierig, wegen LÃ¤nge.
Toll gemacht. :woohoo:

Vielen Dank

Peter

=====

Aw: Machwerk67 - Public Betatest

Geschrieben von Ufo - 10.02.2008 17:52

Hi Uwe,

da hast du ja richtig was hingeklotzt - wow :woohoo: . Wenn du so weitermachst, brauche ich meine Altinstallationen von Grand Prix Legends bald wirklich nicht mehr... Bin vor allem von den Details beeindruckt, also DIE Strecke gefÄllt B) ! Die Detailverliebtheit fordert allerdings auch ihren Tribut - die Ladezeit ist exorbitant hoch, da werden einige sicher denken, ihr PC hÄtte sich aufgehÄngt.

Wirkliche Fehler habe ich keine gefunden, aber mit der scharfen Rechts vor dem GefÄlle zu Start / Ziel, da muÄ ich mich Uffluhrt uneingeschrÄnkt anschlieÄen: Dreimal bin ich mit meiner Vette hinter dem Zaun gelandet und habe keinen Weg mehr zurÄck gefunden :blink: . Da solltest du vielleicht Unterbrechungen einbauen oder die Kollisionsabfrage an der RÄckseite des Zauns abschalten, wenn sowas mÄglich ist :unsure: .

Ansonsten TOP JOB :) !

GruÄ,
Ufo

=====

Re:Aw: Machwerk67 - Public Betatest

Geschrieben von Geedee - 10.02.2008 18:37

Hi Ufo,

There are lots of places to rejoin this beautiful track unless you get 'bogged down' and cannot move, he he, half the fun is finding these places as you see much more countryside.:P

Cheers,

Gee-Deeman :geedee:

=====

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Grest - 10.02.2008 18:53

This is a magnificent track, and cudos to Uwe, for doing this work. I'm adicted allready.B)

=====

Aw: Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Qwerty111 - 10.02.2008 19:42

I think, we shouldnÄt wonder, if Geedee sits somewhere behind the fences making a picknick with his Alpaca.

So, donÄt drive too fast, there is much to see. :lol:

Greetings from

Qwerty

=====

Re:Aw: Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Geedee - 10.02.2008 19:50

Hey Qwerty,

What a great idea, I will take my Lambrini Alpaca 4x4 off road and explore this wonderful track and maybe I bring you back some fresh eggs and strawberries and things!

Cheers from me and Al. :geedee: http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Lambrini_Alpacas-8f1e2a7cda9cdabfefd35329399f76d.jpg

Super Machwerk 1967

Geschrieben von Ufo - 08.03.2008 12:37

DerDumeklemmer schrieb:

Machwerk, ¼ber 17km Landstraen/Feldwege rund um Collmberg in der DDR der 60er Jahre...

-XK- (kelllaaa68) hat diesen Megakurs f¼r GPL gebaut, absolut Klasse in GPL.

LKWFan hat mittels Trackmaker eine GTL/GTR2 Verison erzeugt, die meiner Meinung nach Potential hat unsere Langstrecken-/Nordschleifenfans zu begl¼cken B)

Da aber noch Einiges f¼r die aktuellen Gameengines zu verbessern war/ist, hab ich angefangen die Finger in ein einen (weiteren) GPL-Klassiker zu stecken :woohoo:

Hi Uwe,

habe ich mich eigentlich schon f¼r meine neue Lieblingsstrecke bei dir bedankt? Ich glaube nicht, also VIELEN, VIELEN DANK :kiss: f¼r den Haufen M¼he und deine gelungene Arbeit!

Egal auf welcher Bude, egal mit welchem Auto - DIE Strecke macht richtig Laune :woohoo: !

Obwohl ich zugeben mu, auf der blauen Bude finde ich sie noch heftiger, denn bei Rundenzeiten um die 6 1/2 statt 8 Minuten schwappt dir das Hirn schon ganz schn hin und her :P . Auerdem polarisiert sie dort die Fahrer scheinbar wie Gr¼nkohl - wobei ich als Bayer das Zeugs nicht mal kenne :whistle: ...

Nicht das du jetzt glaubst, ich w¼rde nur durch die schne Landschaft heizen - die Sehensw¼rdigkeiten hab ich mir nat¼rlich auch angeschaut. Was sindn das hier eigentlich f¼r Kerle B) ?

<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Statue.jpg>

Gru,
Ufo

Edit: Solltest du irgendwann nochmal dran arbeiten - ein Hinweis auf den Ladebildschirmen auf die extreme Ladezeit von rund 4 Minuten w¼re nicht schlecht, da immer wieder mal Fahrer meinen, die Strecke w¼re defekt und den Ladevorgang abrechen :lol: ...

Aw: Super Machwerk 1967

Geschrieben von Ufo - 13.01.2009 22:50

Ja,

spinnt denn der :P ?

Eigentlich dachte ich, ich w¼re auf Machwerk einigermaen dabei, aber:

<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Machwerk77.jpg>

Daran werden sich wohl einige, h, alle die Zhne ausbeissen :blink: ...

Gratuliere zu DER Rundenzeit :) !

Gru,
Ufo

Edit: Gerade sehe ich meinen 10 Monate alten, vorherigen Post - das mit den Ladezeiten hat sich erledigt ;)

Aw: Super Machwerk 1967

Geschrieben von Mental Gear - 24.01.2009 22:44

Juhuuuu, arriba :cheer:

Ihr verflixten 8 min :P

Endlich hab die Grenze mitm Escorty durchbrochen, jeyyyy!!! http://www.smileymania.at/Crazy/smileymania.at_20843.gif

Aw: Super Machwerk 1967

Geschrieben von Ufo - 24.01.2009 22:47

Mental Gear schrieb:

Juhuuuu, arriba :cheer:

Ihr verflixten 8 min :P

Endlich hab die Grenze mitm Escorty durchbrochen, jeyyyy!!!

Hey, gratuliere :) !

Abgesehen vom 935er, werde ich an denen scheitern, fÄ¼rchte ich :lol:

GruÄ,

Ufo

Edit: Und Gratulation zum Platinum Boarder, QuatschtÄ¼te :P

Aw: Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von Mental Gear - 24.01.2009 23:00

Merci.

Wie, was, 'Platinum'-Boarder? Hat das was mit snowboarden zu tun? :lol:

Deine Escort Zeit is eh hÄ¼chst respektabel, 8:08 sauber sog I.

Aber mit dem BMW 320 oder Capri schaffst Du das sicher noch, fehlen ja nur mehr lÄ¼ppische 2 SekÄ¼ndchen :whistle:

Re:Machwerk, das Rennen rund um Collmberg....

Geschrieben von herakles - 30.06.2013 11:00

Moin!

Ich bin gestern auf blau die Strecke gefahren und habe es natÄ¼rlich mal wieder geschafft, hinter die Streckengrenzung zu springen. Leider gab's von dort kein zurÄ¼ck mehr.

Kann man sowas noch nachpflegen und einige Rettungswege einbauen oder ist die Strecke dafÄ¼r nicht beliebt genug oder zu umfangreich?

Hoffnungsvolle GrÄ¼Äe

Herakles

