
Watkins Glen Treibstoffverbrauch Fehler (?)

Geschrieben von Tim Kaars - 03.08.2014 18:59

Mein liebsten leutz,

Seit immer expiere ich das das wirckliches brennstoff verbrauch / renn verbrauch, hoher ist als das verbrauch was mann einstellt ins garage datei von gtl spiels.

Zum beispiel: mit brennstauffhohe gespeichert am 6 runden, kann mann noch nicht 5 runden fahren.

Hast mich diese woche noch aufmerksam gemacht auf server 1 mit mercedes 300 sel amg 6.8.

Wass ist denn damit? Jemand wer mich das sagen kann?

Und wenn es ein strecke fehler ist, ist bugfixin unterwegs?

Allerdings danke von ihre hollandische chatroomsauer.

=====

Aw: Watkins Glen Treibstoffverbrauch Fehler (?)

Geschrieben von Erel 68 - 03.08.2014 19:47

Die Reichweite, die im Boxenmenue angezeigt wird stimmt nie richtig mit der realen Reichweite im Rennen/Training Ã¼berein.

Wenn du den genauen Verbrauch/Reichweite wissen mÃ¶chtest, dann empfehle ich die Nutzung des Tools "XD-Tool". Mit diesem bekommst du jederzeit (Nach der 2. Runde auf der Strecke" deine noch vorhandene Reichweite angezeigt, bzw. deinen Rundenverbrauch. Zu finden unter den Downloads auf der Albierbudenseite:

Hier!

Roger

=====

Aw: Watkins Glen Treibstoffverbrauch Fehler (?)

Geschrieben von Tim Kaars - 03.08.2014 21:11

Danke Roger fur ihre 'work-around'.

Aber ich bin ein 'naturel'-fahrer / kein xd-tool braucher.

Dabei ist mein meinung das wenn es hier ein fehler ins strecke gibst, die fehler da gefixt soll wuerden. Ich kenne eigentlich auch kein andere strecken mit diese so genannte 'hidden feature'.

Tim

=====

Aw: Watkins Glen Treibstoffverbrauch Fehler (?)

Geschrieben von Erel 68 - 04.08.2014 17:28

Die Reichweite, die in der Box angezeigt wird, wird vom Programm durch die vom Fahrzeug und der Strecke vorgegebenen KI-Schaltpunkte, Bremspunkte, Gas-Gebe-Punkte und Ãœbersetzungen errechnet. (wenn ich mich irren sollte, dann bitte korrigieren.) Da aber jeder individuell zum Teil eine andere Ãœbersetzung, andere ReifendrÃ¼cke, andere Schaltpunkte und Beschleunigungspunkte hat, kÃ¶nnen hier durchaus Abweichungen von +- 2 Runden entstehen, je kÃ¼rzer die Strecke, um so stÃ¤rker die Abweichungen bei vollem Tank.

Roger

Aw: Watkins Glen Treibstoffverbrauch Fehler (?)

Geschrieben von R8 Gordini - 05.08.2014 11:49

Die Reichweite, die in der Box angezeigt wird, wird vom Programm durch die vom Fahrzeug und der Strecke vorgegebenen KI-Schaltpunkte, Bremspunkte, Gas-Gebe-Punkte und Übersetzungen errechnet.

Das ist leider falsch.

Der Spritverbrauch wird durch einen festgelegten Wert errechnet. Da wir bei vielen Strecken keine Erlaubnis haben auch nur eine Kleinigkeit zu ändern müssen wir mit solchen Fehlern leben.

Tip: Benutze das XD Tool um den exakten Verbrauch anzuzeigen. Es ist deutlich präziser als es die Anzeige im Setup-Menü jemals sein kann. Für das "real feel" kann man es jederzeit abschalten, es läuft dann im Hintergrund.

Grüße

Aw: Watkins Glen Treibstoffverbrauch Fehler (?)

Geschrieben von derDumeklemmer - 16.09.2014 23:43

Hi Tim,

Tim Kaars schrieb:

Und wenn es ein strecke fehler ist, ist bugfixin unterwegs?

...was sagst Du eigentlich zur Lösung des angesprochenen Problems ?

tot ziens!

Uwe

Aw: Watkins Glen Treibstoffverbrauch Fehler (?)

Geschrieben von helle - 17.09.2014 10:49

Hallo Tim

Ist dir denn der Sprit in Holland zu teuer?:woohoo:

Aw: Watkins Glen Treibstoffverbrauch Fehler (?)

Geschrieben von Fichteone - 17.09.2014 13:57

Ich glaube die haben nicht genug Sprit.

Aw: Watkins Glen Treibstoffverbrauch Fehler (?)

Geschrieben von helle - 17.09.2014 20:10

Ich denke es ist einfach echt schwer der Spritverbrauch gerade für diesen Dampfer genau festzulegen.

Also besser immer ein paar Liter mehr einplanen.

Kostet ja nichts B)

=====

Aw: Watkins Glen Treibstoffverbrauch Fehler (?)

Geschrieben von Tim Kaars - 02.11.2014 19:48

Hehe Uwe,

Sicher habe ich aufgemerkt das ihre v3 von watkins das brennstoff probleme geloest hat.

Danke sehr freund!

Tim

=====

Aw: Watkins Glen Treibstoffverbrauch Fehler (?)

Geschrieben von Tim Kaars - 02.11.2014 19:49

Na, das virtuelle sprit kan ich kaufen ja.

Hehe

=====