
Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von Noplayer - 24.09.2007 16:04

Hallo,

bitte die strecke testen, und fehler bitte hier im forum posten.

die strecke bekommt ihr hier:

<http://www.altbierbude.de/betatest/Fuji-Beta2.zip>

gruss klaus

=====

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von Ufo - 24.09.2007 18:16

Was ist denn an dieser Strecke noch Beta? Grip, Cutouts, Boxenstop, Benzinverbrauch - alles scheint zu passen :cheer:
. Lediglich die Bildschirm-Übertragungen sind noch etwas langweilig ;) . Sogar die Kiesbetten habe ich alle durchgetestet :whistle: ...

Von mir 4,8 Uwes von 5 :P! Aber mal schauen, was die Spezialisten rausfinden...

Gruß,
Ufo

Beitrag geändert von: Ufo, am: 2007/09/24 18:18

=====

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von DerDumeklemmer - 24.09.2007 18:59

Hi,

Ufo schrieb:

Was ist denn an dieser Strecke noch Beta? Grip, Cutouts, Boxenstop, Benzinverbrauch - alles scheint zu passen :cheer:
. Lediglich die Bildschirm-Übertragungen sind noch etwas langweilig ;) . Sogar die Kiesbetten habe ich alle durchgetestet :whistle: ...

Von mir 4,8 Uwes von 5 :P! Aber mal schauen, was die Spezialisten rausfinden...

Gruß,
Ufo
Beitrag geändert von: Ufo, am: 2007/09/24 18:18

danke für die Blumen und schön, dass sie schon soweit funktioniert. (Kommt ja aus einer anderen Welt, also konnten wir nur die Meshes&Textur nutzen, Mapping und AIW usw. is komplett neu).
Die Videos sind noch ein kleines Prob, da die CAMs noch komplett fehlen, ich such noch nen Kameramann... :D

Gruß,
Uwe

=====

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von alex gaedicke - 24.09.2007 23:55

also auch von mir nen dickes lob, hab sie gerade getestet, soweit auch ganz gut ausser man rutscht in der langezogenen kurve nach der ersten schikane raus, da bin ich über die mauer gerutscht und wg war ich den hang runter, aber ich weiss wir wollen ja auf der strecke fahren*g*

=====

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von Thunderdome - 25.09.2007 09:11

Sieht wirklich schon sehr gut aus mit der Strecke. Gestern mal ne Runde mit Lorenzo gedreht. Macht wirklich Spass. Die lange Gerade ist der Wahnsinn. Dazu noch die schnellen Kurven, das gefällt. Hoffe mal das die F1 Motoren die lange Gerade überleben. Dürfte wohl eh die schnellste F1 Strecke sein. Bin mal auf den Topspeed gespannt.

Zum Test

Sprit passt. Cuttten ist OK. Rundenzähler funzt. Boxenstopp funzt. FPS geht so.

Die Boxengasse ist recht eng. Ohne Autopilot kein Problem, mit wohl schon. Aber wir fahren ja nicht alle auf mal in die Box.

An der Boxeneinfahrt steht die Ampel falsch, meiner meinung nach. Und es gehen keine Linien über die Fahrbahn, damit man weis wo der AP einsetzt bzw. wo man den Knopf drücken muss.

Und bitte bitte überarbeitet doch mal die Boxengasse von Mosport.

Gruss thunder

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von Uffluhr - 25.09.2007 20:02

Hallo,

schöne schnelle Strecke, macht Spass zu fahren.

Den Berichten von Ufo, Alex und Thunder kann ich nur zustimmen.

Gute Arbeit, Uwe :)

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von Big_Ron - 26.09.2007 03:45

Hallo Klaus,

bin heute Abend mit Zephyr die Strecke ausgiebig gefahren und müssen zugeben, dass sie sehr gut gelungen ist. Der Grip ist gut und sie fährt sich flüssig.

Ein paar Dinge muss ich aber noch ansprechen:

- zum einen habe ich nach der ersten Kurve ein aufpoppen der Leitplanke (kann auch an meinem Laptop liegen?)
- zum anderen erwähnte Alex Gaedicke das Problem, dass nach der ersten Schikane in der langgezogenen Kurve die Mauer als Sprungschanze wirkt. Zephyr ist an der Stelle rausgerutscht und über die Planke katapultiert worden
- ein größeres Problem ist allerdings, dass ich auf der Strecke sehr niedrige fps habe (Laptop Intel Duo Core 1,6 Ghz, 2 Gb RAM, Intel Grafik), andere Addon-Strecken laufen sehr flüssig, bei dieser ist der Framerate-Einbruch aber deutlich zu spüren

Eines der Gründe dafür ist sicherlich, dass trotz meiner eingestellten niedrigen Streckendetails und -objekte doch relativ viele Objekte am Streckenrand zu finden sind. Bin aber kein Experte. Allerdings kann der Framerate-Einbruch für Members mit kleineren Rechnern zum Problem werden, gerade bei größeren Events (Porsche Supercup)

Nun gut, Schluss mit der Belästigung :) Mehr ist mir im Moment an wichtigem erstmal nich aufgefallen.

Also viele Grüße und gute Arbeit ;)

=====

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von DerDumeklemmer - 28.09.2007 00:55

...soderle, hab alle Objekte noch einmal auseinander geschnitten um die FPS zu optimieren, die BUG mit der fehlenden ZÄählung bei PitStop is behoben und Heizer hat auch noch die Linien (Pit IN/OUT) gebaut, sollte nu nett sein :D

Checked mal bitte ob wie die in der Form am So. fahren kÄ¶nnen....

GruÄ¶,
Uwe

PS: Die TV-Cams fehlen leider noch, hat sich bis dato noch niemand gemeldet, der sie machen will.....

=====

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von Big_Ron - 28.09.2007 03:57

So, bin die Strecke in der Ä¼berarbeiteten Fassung gerade gefahren und muss sagen, dass du sehr gute Arbeit geleistet hast Dumeklemmer. Die Framerate ist jetzt um einiges hÄ¶her und konstant, die Boxenein- und Ausfahrt lÄ¶sst sich gut ablesen und so weit ich dass beurteilen kann, kann man in der langezogenen Kurve auch nich mehr Ä¼ber die Mauer ins Kleinholz fliegen. Ich denke in dieser Version kann der Supercup ohne Probleme ausgetragen werden. GroÄ¶es Lob an dich.

Allerdings, wenn meine DSL-Leitung am Sonntag wieder solche Zicken (Absturz) macht wie beim Ferrari-GP am Donn., dann seh ich fÄ¼r mich eh schwarz (aber das ist ein anderes Thema).

Viele GrÄ¶Ä¶e

=====

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von Thunderdome - 29.09.2007 10:20

Danke fÄ¼r die schnelle Bearbeitung. Bin die Strecke gefahren und vollauf zufrieden. FPS voll in Ordnung. Ging bei mir um 20 nach oben.

Mauerflug klappt aber noch.

Dank der Linien bei Boxen Ein- und Ausfahrt weis ich nun auch, wo ich den Knopf drÄ¼cken muss.

Wiedermal eine super Arbeit. DankeschÄ¶n:)

Gruss Thunder

=====

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von DerDumeklemmer - 29.09.2007 21:46

na das klingt doch Alles sehr gut, dann werden wir (hoffentlich) morgen viel Spass haben...

GruÄ¶,
Uwe

=====

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von Ufo - 30.09.2007 21:14

Thunderdome schrieb:
Mauerflug klappt aber noch.

MuÃte ich heute leider am eigenen 'Leib' erfahren - 1/2 Runde im Event, schwupps und weg :ohmy: ... Das sollte auf jeden Fall noch abgestellt werden (wenn mÃglich), auch wenn es fÃr das Langstreckenrennen nichts mehr bringt :dry: .

GruÃ,
Ufo

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von PrinzTT - 30.09.2007 21:18

ach..Ãwent heute??...ops gar nich mitbekommen^^

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von DerDumeklemmer - 30.09.2007 23:02

HI,

Ufo schrieb:

Thunderdome schrieb:

Mauerflug klappt aber noch.

MuÃte ich heute leider am eigenen 'Leib' erfahren - 1/2 Runde im Event, schwupps und weg :ohmy: ... Das sollte auf jeden Fall noch abgestellt werden (wenn mÃglich), auch wenn es fÃr das Langstreckenrennen nichts mehr bringt :dry: .

GruÃ,
Ufo

hab nochmal den ZModeler2 angeworfen und eine unsichtbare Wand dorthin gestellt, sollte nun (1.02)kein Problem mehr sein....

GruÃ,
Uwe

Re:Fuji International Raceway - Beta2

Geschrieben von Ufo - 01.10.2007 07:55

Danke, die Mauer scheint nÃmlich eine unwiderstehliche Anziehungskraft zu besitzen :lol: ...

GruÃ,
Ufo