
rfactor 2 - reloaded

Geschrieben von rdjango - 17.09.2016 10:15

Hallo,

gute Neuigkeiten von ISI:

Eine neue Partnerschaft mit Luminis soll der PC-Rennsimulation rFactor 2 neues Leben einhauchen - Schub bei der Entwicklung und erste neue Features
rFactor 2

(MST/Speedmaniacs.de) - Das Entwicklerstudio ISI, welches f r rFactor 2 verantwortlich zeichnet, hat die Partnerschaft mit der niederl ndischen Softwarefirma Luminis bekannt gegeben. Dieser Zusammenschluss wird unter dem Dach des daf r gegr ndeten "Studio 397" firmieren.

Man erhofft sich dadurch, die Entwicklung der PC-Rennsimulation weiter vorantreiben und die Reichweite in Europa und dar ber hinaus erh hen zu k nnen. Erste Details zu den Zielen bis zum Ende des Jahres 2016 wurden ebenfalls genannt. So verspricht man mit einer DX11-Grafikengine, einem HTML-basierten neuen Benutzerinterface und VR-Support mehr optischen Genuss und hat damit ganz hei e Eisen im Feuer.

Au erdem sollen durch die neue Partnerschaft die Zeitr ume zwischen den Ver ffentlichungen neuer Strecken und Fahrzeuge deutlich verk rzt werden und schlie lich will man die Zusammenarbeit mit der Community ausbauen und damit kostenfreie wie auch kostenpflichtige Erweiterungen f rdern.

Gjon Camaj, Vizepr sident von Image Space Incorporated kommentiert die Bekanntgabe wie folgt: "Wir bei ISI sind sehr erfreut, einen Partner gefunden zu haben, der unsere Begeisterung und Vision f r das weitere Wachstum von rFactor 2 teilt. Wir freuen uns darauf, mit Luminis zu arbeiten, um die Reichweite von rFactor 2 sowohl in Europa und dar ber hinaus zu erweitern. Nachdem wir schon einige Zeit mit Luminis gearbeitet und ihre Leidenschaft f r den Motorsport-Simulation gesehen haben, war diese Partnerschaft ein logischer n chster Schritt. Durch die individuellen St rken werden wir besser in der Lage sein unsere aktuellen Kunden zu bedienen und unsere Reichweite in die Welt des Motorsports zu erweitern."

Marcel Offermans, Luminis Partner und Gesch ftsf hrer von Studio 397, sagt: "Ich bin wirklich begeistert von den M glichkeiten die unsere Partnerschaft mit ISI bietet: rFactor 2 repr sentiert die beste und stabilste Simulator-Plattform auf dem Markt. Online-Simracing ist viele Jahre meine pers nliche Leidenschaft gewesen. Die Gelegenheit, meine Leidenschaft mit meinem Gesch ft zu kombinieren, f hlt sich wie ein gro es Privileg an. Wir sehen gro e Chancen die Entwicklung im Allgemeinen zu beschleunigen und in den Bereichen Wettkampf und Training."

<http://www.motorsport-total.com/games/news/2016/09/rfactor-2-dx11-grafik-noch-dieses-jahr-16091603.html>

Gru 

rdjango

=====

Aw: rfactor 2 - reloaded

Geschrieben von rdjango - 02.05.2017 00:14

Hallo,

Vielleicht interessant bzw. erfreulich f r den einen oder anderen:

seit heute gibt es eine beta von rf2 die dx11 unterst tzt. Damit ist die Grafik potentiell mit der von AC vergleichbar, externer content muss nat rlich noch angepasst werden. M.E. sieht es schon jetzt ingame vielversprechend aus .

Gru 

rdjango

=====

Aw: rfactor 2 - reloaded

Geschrieben von Kasper 79 - 02.05.2017 20:56

hab gelesen, es gÄbe wohl bei manchen extreme fps EinbrÄche. Hoffentlich wird das noch optimiert.

=====

Aw: rfactor 2 - reloaded

Geschrieben von rdjango - 03.05.2017 12:20

Hallo Kasper,

das stimmt, gibt es auch viele RÄckmeldungen zu. Allerdings haben andere keine Probleme damit. HÄngt wohl von der Hardware, Zusatzinstallationen, unangepassten Mods,Einstellungen usw. ab.

Aber:es handelt sich um eine erste Äffentliche Beta mit DX11 - da wird noch viel entwickelt wie es scheint - immerhin haben sie den angekÄndigten Termin eingehalten, was in der Branche eher selten ist :lol:

GruÄ

rdjango

=====

Aw: rfactor 2 - reloaded

Geschrieben von UweLaenger - 03.05.2017 15:29

Hier wird doch nur eine Leiche warmgehalten.

Der Zug ist doch schon lange abgefahren.

Den vorsprung den Asetto Project Car und iRacing haben kann das Spiel nicht mehr aufholen, dafÄr haben sie zu viele kÄufer des Spiels schon verÄrgert.

Ich werde es bestimmt nicht mehr aktivieren oder Geld dafÄr investieren. Tot ist tot.

GruÄ Uwe

=====

Aw: rfactor 2 - reloaded

Geschrieben von dongarlits - 04.05.2017 21:33

UweLaenger schrieb:

Hier wird doch nur eine Leiche warmgehalten.

... dafÄr haben sie zu viele kÄufer des Spiels schon verÄrgert.

Ich werde es bestimmt nicht mehr aktivieren oder Geld dafÄr investieren. Tot ist tot.

GruÄ Uwe

Unterschrieben!

Damals "Lebenslang" fÄr 100.- Euro und heute kann ich damit nichts mehr anfangen.:angry:

=====

Aw: rfactor 2 - reloaded

Geschrieben von rdjango - 05.05.2017 14:47

Hi,

ich kann euren Frust gut verstehen, ging mir ja Ähnlich. Allerdings habe ich für diverse andere Sims o.Ä. ebenfalls Geld ausgegeben und sie dann kaum genutzt.

Da ich aber immer noch neugierig bin :) interessiert mich halt was sich da tut.

Isi hatte 2 Möglichkeiten -Entwicklung einstellen oder einen Neuanfang. Sie haben sich für 2. entschieden. Und da ich z.B. die Entwicklung von pcars und AC mitverfolgt habe, bin ich halt gespannt, wie Studio 397 das macht.

Bisher - Respekt. Termineinhaltung , regelmäßige Updates auf Rückmeldungen aus der Community (!) - guter Start m.E.

Das finde ich spannend -und wenn am Ende was gutes dabei herauskommt ... B)

Gruß

rdjango

Aw: rfactor 2 - reloaded

Geschrieben von BladeRunner74 - 05.05.2017 16:36

Also in meinen Augen ist rFactor2 die bisher am meisten unterschätzte Sim unter den "neuen". Dabei hat genau diese Sim schon jetzt das meiste Potential von allen. Wetter, Physik, Multiplayer-Optionen, inGame-Optionen ect. ganz abgesehen vom Fahrvergnügen.

Mein Lifetime Access kam glaube ich schlappe 50€,
Und im Steam Workshop gibt es permanent Modder Nachschub.

Gruß BR74

Und Tod war rF2 bisher nicht! Da sind für mich gewisse AssettoCorsa schwächen weit aus Tödlicher...
