
Sepang V2.3

Posted by Uffluht - 2007/04/01 12:52

Sepang GTL V2.3

=====

This version includes the fantastic texture updates by Culmone67

Hallo Leute,

irgendwie kann ich nicht feststellen, was an den Culmone-updates schief sein soll. Das Gras ist deutlich verblasst und wirkt vertrocknet, und der Streckenbelag etwas grieseliger. Liegt's vielleicht an meiner Grafikkarte (X1900XT) samt Einstellungen oder an meinen Spieleinstellungen (alles max) ? Ich finde die V2.2 schief.

Bin ich der Einzige, der das feststellt ?

Muss ich an der Grafik was umstellen ?

Schon ma Danke für Input

Uff

=====

Re:Sepang V2.3

Posted by DerDumeklemmer - 2007/04/01 13:04

...bei Sepang bin ich mir auch nicht sicher welche Texturen ich besser finden soll ;)

Also mir ist es gleich welche wir verwenden, teilt mal bitte Eure Meinung mit....

Gruß,

Uwe

Post geändert von: DerDumeklemmer, am: 01/04/2007 13:04

=====

Re:Sepang V2.3

Posted by DerDumeklemmer - 2007/04/01 13:07

PrinzTT 2007-04-01 11:08:29

aeh...muss man die installieren? zwecks kompatibilität? Ich will die Pizza Culmone nicht... :=)

ja -der streckenbelag tut weh---:lol:

Wie erwähnt...ich mags gerne heller und nich so krisselisch!

:)

meine alternative

<http://uploaded.to/?id=8zp2cc>

Post geändert von: PrinzTT, am: 01/04/2007 13:15

=====

Re:Sepang V2.3

Posted by DerDumeklemmer - 2007/04/01 13:28

..also zurück zur V2.2?

die Texturen kann man sich ja ggf. "extern" in den Ordner legen, dass gibt dann ja keine gdb-Abweichung...

Gruß,
Uwe

Post geändert von: DerDumeklemmer, am: 01/04/2007 13:29

=====

Re:Sepang V2.3

Posted by !Sonic! - 2007/04/01 14:44

Moin,

naja gut, wenn's keine Abweichungen gibt weil nur Texturen ausgetauscht wurden und wenn sonst alles beim alten ist (Grip etc.) dann ist's ja nicht zwingend erforderlich die Strecke auszutauschen. Ich habse jedoch ausgetauscht aber noch nicht geschaut wo die Unterschiede überhaupt liegen.

Was mir allerdings in den letzten Tagen wieder auffiel, einiges an Updates diverser Fahrzeuge. Das find ich etwas überflüssig, vor allem, wenn es sich letztlich nur um ein Facelifting handelt bzw. weil einem der eigene Wagen so nemmer gefällt. Na wenigstens muss man die ja nicht installieren sofern es nur Updates sind. Da gibts ja keine Abweichungen. Find's halt nur etwas albern wegen 2 oder 3 Striche mehr auf dem Auto da wieder ein Update anzufertigen. Nicht zuletzt hat auch Uwe damit mehr Arbeit (und Micha usw.).

Markus

PS: bin eher für'n Update von Cadwell und Crystal was das Grip betrifft :whistle:

Post geändert von: !Sonic!, am: 01/04/2007 14:46

=====

Re:Sepang V2.3

Posted by Uffluhr - 2007/04/01 15:00

Hab mal getestet:

V2.2

V2.3

V2.3 mit Strassenbelag vom Prinz

Den Belag vom Prinz finde ich schärfer als den von Culmone, aber etwas zu hell für meinen Geschmack.

Die V2.2 ist meiner Meinung nach insgesamt die optisch beste.

Grüße aus Hessen

Uff

=====

Re:Sepang V2.3

Posted by PrinzTT - 2007/04/01 15:03

ich kann ihn ja ma was abdunkeln [hechel/off]

=====

Re:Sepang V2.3

Posted by Jowi - 2007/04/01 15:07

!Sonic! schrieb:

PS: bin eher für'n Update von Cadwell und Crystal was das Grip betrifft

@Sonic: Hab den Cadwell-Grip mal verglichen: ist in der letzten Vers 3 um 10% vermindert, entspricht in etwa auch dem Zeitrückstand verglichen zur Vers 2, da hilft wohl nur eine Petition an den Architekten himself :-)
...aber besser ist sie schon!

zu Sepang: Wenns keine Zeitunterschiede gibt, ist mir die Sepang-Wahl auch egal - im Zweifel die, die man im TV ab FR am besten wiedererkennt, am besten noch mit den Bremsspuren, die letztes Zeugnis von Rolex-Ralf's Verbremser ablegen werden:-)

Re:Sepang V2.3

Posted by !Sonic! - 2007/04/01 15:17

>@Sonic: Hab den Cadwell-Grip mal verglichen: ist >in der letzten Vers 3 um 10% vermindert, >entspricht in etwa auch dem Zeitrückstand >verglichen zur Vers 2, da hilft wohl nur eine >Petition an den Architekten himself :-)
>...aber besser ist sie schon!

naja, was ich jetzt wirklich für Zeiten auf Cadwell fahre, weiss ich nicht, denke 28er sind noch drinnen allerdings nicht mit dieser bekotzten Grafikkarte hier :evil:

Sonic

Post geändert von: !Sonic!, am: 01/04/2007 15:18

Re:Sepang V2.3

Posted by PrinzTT - 2007/04/01 15:28

sepang teer dunkler http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/GRAB_sepanng3.jpg

Post geändert von: PrinzTT, am: 01/04/2007 15:28

Re:Sepang V2.3

Posted by Jowi - 2007/04/01 15:34

Der Prinz-Asphalt ist doch schon sehr real!

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/_137770.jpg

<http://www.adrivo.com/bilder/f1/1/1/1294/index.html>

Post geändert von: Jowi, am: 01/04/2007 15:40

Re:Sepang V2.3

Posted by Jowi - 2007/04/01 15:53

zum Vergleich (v2.3 + PrinzTeer):

<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Snap1.jpg>

Post geändert von: Jowi, am: 01/04/2007 15:54

Re:Sepang V2.3

Posted by Jowi - 2007/04/01 16:06

allerdings sind die Curves in der alten version besser (v2.1):
<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/snap002.jpg>

Ich vote also für ALT :-)

Post geändert von: Jowi, am: 01/04/2007 16:08

Post geändert von: Jowi, am: 01/04/2007 16:09

Re:Sepang V2.3

Posted by !Sonic! - 2007/04/01 16:38

DerDumeklemmer schrieb:
..also zurück zur V2.2?

die Texturen kann man sich ja ggf. "extern" in den Ordner legen, dass gibt dann ja keine gdb-Abweichung...

Gruß,

Uwe
Post geändert von: DerDumeklemmer, am: 01/04/2007 13:29

Vorschlag Uwe: Wir sollten ein paar aus der Bude nominieren zwecks Streckentests ehe diese als Fertig Download der Allgemeinheit angeboten werden. Gründe hierfür gebe es ja genug :> Gab ja in der letzten Zeit hier und da dochmal Probleme mit diversen Strecken was Bugs betrifft. Ich denke, wenn wir 5-10 Leute raussuchen die bereitwillig als Tester dienen (wäre dann auch dabei). Man könnte die Strecke ja hierfür als Versuchsobjekt auf dem alten Server installieren und wenn alles klar geht, dann ab in die Download Section. So ersparen wir vielen den Stress etwas mehrmals zu saugen und zu installieren. Hatten wir ja neulich schon bei Albertpark praktiziert und das ging doch ganz gut ? Evtl. sollte man hierfür nochmal im Forum ein extra Brett eröffnen indem die, die zu den Test Usern gehören, dann reinposten können was abgeht oder halt via TS in einem Tester Channel oder sowas.

Sonic

Post geändert von: !Sonic!, am: 01/04/2007 16:39

Re:Sepang V2.3

Posted by Uffluhr - 2007/04/01 17:32

den Vorschlag von Sonic finde ich gut,
beim Testen wäre ich auch dabei:lol:

Re:Sepang V2.3

Posted by PrinzTT - 2007/04/01 18:28

Isch nochmal...

Zunächst muss ich sagen, das ich gar kein Streckenbauer bin...Ich weiss aber, das die CulmoneUpdates nicht ganz unumstritten sind.
(Gigantische Texturgrößen...)

Vor allem möchte ich gerne meine Maschine nicht zu sehr überstrapazieren, wenn 36 autos am Start sind:)

Bei meinem Strassenbelag hab ich zB den Alpha komplett gelöscht und MipMaps auf 10 gesetzt

diese Version hab ich ein Tick abgedunkelt und ins Blaue gezogen (vorher wars rötlich/gelb)

Zum Testen:

<http://uploaded.to/?id=sc2xbh>

ansonsten- alles geschmacksache...und letztendlich kann ja jeder seine Teemaschine aus der Garage holen:P

=====

Re:Sepang V2.3

Posted by DerDumeklemmer - 2007/04/01 19:02

!Sonic! schrieb:

Vorschlag Uwe: Wir sollten ein paar aus der Bude nominieren zwecks Streckentests ehe diese als Fertig Download der Allgemeinheit angeboten werden. Gründe hierfür gebe es ja genug :> Gab ja in der letzten Zeit hier und da dochmal Probleme mit diversen Strecken was Bugs betrifft. Ich denke, wenn wir 5-10 Leute raussuchen die bereitwillig als Tester dienen (wäre dann auch dabei). Man könnte die Strecke ja hierfür als Versuchsobjekt auf dem alten Server installieren und wenn alles klar geht, dann ab in die Download Section. So ersparen wir vielen den Stress etwas mehrmals zu saugen und zu installieren. Hatten wir ja neulich schon bei Albertpark praktiziert und das ging doch ganz gut ? Evtl. sollte man hierfür nochmal im Forum ein extra Brett eröffnen indem die, die zu den Test Usern gehören, dann reinposten können was abgeht oder halt via TS in einem Tester Channel oder sowas.

...nicht ganz neu die Idee B)

http://www.altbierbude.de/component/option,com_joomlaboard/Itemid,32/func,showcat/catid,10/lang,de/

Beim letzten Versuch ging die Anteilnahme leider gegen Null. Aber von mir aus gern ;)

Gruß,
Uwe

=====

Re:Sepang V2.3

Posted by !Sonic! - 2007/04/01 19:18

das die idee net neu war, wusst ich aber es wurde halt nix mehr darüber erwähnt. Drum nochmal meinen aufgefrischten Vorschlag ;)

Also wad meinst du ? Wie gesagt wäre ich schon bereit hierfür und es lassen sich garantiert noch ein paar Leute finden die ebenfalls bereit sind etwas für die Bude zutun.

Sonic

=====

Re:Sepang V2.3

Posted by DerDumeklemmer - 2007/04/01 19:20

!Sonic! schrieb:

das die idee net neu war, wusst ich aber es wurde halt nix mehr drüber erwählt. Drum nochmal meinen aufgefrischten Vorschlag ;)

Also wad meinst du ? Wie gesagt wäre ich schon bereit hierfür und es lassen sich garantiert noch ein paar Leute finden die ebenfalls bereit sind etwas für die Bude zutun.

Sonic

Also wie gesagt: "Seeeeeeeeeeeeeeeeeehrrr gern!"

Der "Streckenbau" lebt nun einmal vom Feedback, ohne Feedback keine "BUG-Fixes".

Ich denke mal Ken weiss auch nicht, dass Cadwell an Grip verloren hat...

Gruß,
Uwe

Re:Sepang V2.3

Posted by Jowi - 2007/04/01 20:49

Zustimmung! Wenn ich weiss, wo ich nach aktuellen Projekten suchen kann, fahre ich jede Strecke mit Euch zur Probe, bis mir die Augen zufallen!
Packt mich auf die Liste!

@Dumeklemmer: motorfx hat den grip doch selbst in der Datei verändert...10% halt weniger

Re:Sepang V2.3

Posted by Uffluht - 2007/04/01 22:16

Hallo Prinz,
ich hab nen CRC-Fehler, wenn ich den neuen Teer in Sepang reinladen will...

Re:Sepang V2.3

Posted by PrinzTT - 2007/04/01 22:21

crc?? du meinst das archiv is kaputt?

odern game crash?

oha...habs gerade gesogen...stimmt...

wie das kommen??:huh:

gleich nochmal....mom

Post geändert von: PrinzTT, am: 01/04/2007 22:24

So nochmal geuppt....und zur kontrolle getestet (die ZIP auf meiner HD war in ordnung...komisch)

Hier die korrekte

http://uploaded.to/?id=pml1yb

Post geändert von: PrinzTT, am: 01/04/2007 22:31

Re:Sepang V2.3

Posted by !Sonic! - 2007/04/01 22:22

DerDumeklemmer schrieb:

!Sonic! schrieb:

das die idee net neu war, wusst ich aber es wurde halt nix mehr drüber erwählt. Drum nochmal meinen aufgefrischten Vorschlag ;)

Also wad meinst du ? Wie gesagt wäre ich schon bereit hierfür und es lassen sich garantiert noch ein paar Leute finden die ebenfalls bereit sind etwas für die Bude zutun.

Sonic

Also wie gesagt: "Seeeeeeeeeeeeeeeeeehr gern!"

Der "Streckenbau" lebt nun einmal vom Feedback, ohne Feedback keine "BUG-Fixes".

Ich denke mal Ken weiss auch nicht, dass Cadwell an Grip verloren hat....

Gruß,
Uwe

dann lass uns mal ein paar Leute nominieren:

Beta Tester für neue Strecken !

1. Sonic
2. FrankyBB
3. Jowi
4. Prinzi =>
- 5.

Wer noch ?

Sonic

Post geändert von: !Sonic!, am: 01/04/2007 22:23

Post geändert von: PrinzTT, am: 01/04/2007 22:32

Re:Sepang V2.3

Posted by DerDumeklemmer - 2007/04/02 10:29

Hi Sonic,

!Sonic! schrieb:

dann lass uns mal ein paar Leute nominieren:

finde ich gut, dass Du die Organisation der "Tracktests" organisierst :D

Du bist soeben zum Moderator der "Strassenbau-Bretter" befördert worden :D

Des Weiteren habe ich einen FTP-Bereich für Betatester angelegt, Details zu den Accounts bekommst Du gleich per Mail....

Gruß,
Uwe

=====