
Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von B8man - 23.05.2010 14:42

<http://www.altbierbude.de/images/stories/Commo.jpg>

DonPanoz' Opel Commodore h  lt Einzug zum Betatest auf Server #6.

Die Betatester werden gebeten Feedback und Wissenswertes bitte hier zu posten.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von !Sonic! - 23.05.2010 15:34

Gib mir mal   nen DL Link von dem Mod. Auch mal austesten.

Markus

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Big_Ron - 23.05.2010 15:45

Der Flo macht einfach die sympathischsten Screens :D

Werd erst Montag Abend oder Dienstag testen k  nnen, dann aber ausgiebig.

=====

Re:Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Geedee - 23.05.2010 15:56

I would also be very grateful to be able to help with the Beta test on Server #6.

Cheers,

Gordon

=====

Aw: Re:Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von H1TM4N - 23.05.2010 16:54

Hi,

wie wird man nochmal Betatester....? :whistle:

Gr  sse

H1T

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von gstaraz - 23.05.2010 17:01

WOW finally the "panzer" is ready... :woohoo:

May be a Destruction Derby with the Falcon and the Mustang could be taken into consideration :P (kidding)

Thanks to all involved, a beautiful car!

Cheers

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von kart1803 - 23.05.2010 17:20

Hallo,
als erstes möchte ich mich bei Don Panoz und seinem Team für das wirklich schöne Auto und die Möglichkeit den Betatest zu fahren, bedanken.

Mein Eindruck vom Commodore ist sehr gut!

Die Physik möchte ich als echt gelungen bezeichnen.

Der Sound (speziell vom großen Commodore) ist sehr gut und schön dumpf. Er gibt die brachiale Kraft des großen Commodore sehr gut wieder!

Das Handling vom Auto ist gut zu beherrschen, dabei aber teilweise auch schön anspruchsvoll! Mir macht er richtig Spaß!:woohoo:

Da ich im großen Commodore eine dicke rote Leuchte auf dem Armaturenbrett erblickt habe gehe ich davon aus das der Wagen noch ein Shiftlight bekommen wird!?
Ich würde es mir bei beiden Varianten zumindest wünschen.

Noch habe ich mir nicht alles angesehen, und bisher würde ich einzig einen Punkt überarbeiten welcher schnell erledigt sein sollte, ich würde auch anbieten das zu ändern wenn gewünscht.
Die Opel Embleme in der HUD Ansicht auf den Tacho Drehzahlmesser Texturen sind von Hand gezeichnet und wirken etwas grob. Diese würde man recht einfach durch original Embleme aus der Zeit ersetzen können.
@ Don,
wenn ich das machen soll/ darf, sag bescheid.

Respekt:

Ein sehr schönes Auto und eine riesen Bereicherung für GT Legends!:woohoo:
Als EX Commodore A Fahrer muss ich auch sagen das die Proportionen sehr gut getroffen wurden!

Gruß,
Oliver/ kart1803

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Daishi - 23.05.2010 17:20

Wie cool - noch ein Opel !:) Freu mich !!!

Wo bekomme ich denn den Mod her ?

Gruß

Daishi

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Laterbraker - 23.05.2010 20:08

ich würde mich auch als Betatester anbieten, hab viel tagesfreizeit wegen Kurzarbeit. lechts ,sabber:woohoo:

mfg Laterbraker

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Big_Ron - 23.05.2010 20:17

Leider werden fast immer bei Mods immer nur eine begrenzte Anzahl an Beta-Testern ausgewählt. Das hat meist den Sinn, dass man nicht mit Änderungen vorschlagen und nicht konstruktiven Mitteilungen überschüttet werden will.

Es ist sicherlich nicht so, dass niemand nicht irgendwas sinnvolles postet. Aber zum ersten kommen oft ungewünschte Kommentare wie "hier würde ich was ändern", "da würde ich was anpassen", "kann man das vielleicht umbauen" oder "das hätte ich anders gelöst" zu Tage. Was in einem Prozess, der sich gegen Ende neigt, nicht gerade förderlich für die weitere Entwicklung und die Motivatin sind.

Zum anderen hat sich auch oft herausgestellt, dass bei einer öffentlichen Beta vielleicht nur 20% der Fahrer überhaupt ein Wort verliert über die getane und die offene Arbeit. Deshalb versucht man oft, die Teilnahme in Grenzen zu halten, um konkrete Aussagen zu erhalten.

Sollten also nicht alle die Möglichkeit bekommen, am Test teilzunehmen, nehmt es nicht persönlich. Sollte sich aber dennoch ergeben, dass jeder das Fahrzeug antesten kann, wird um zahlreiche und überlegte Kritik gebeten.

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Citytee - 23.05.2010 21:11

kart1803 schrieb:

...Die Opel Embleme in der HUD Ansicht auf den Tacho Drehzahlmesser Texturen sind von Hand gezeichnet und wirken etwas grob. Diese würde man recht einfach durch original Embleme aus der Zeit ersetzen können.

@ Don,
wenn ich das machen soll/ darf, sag bescheid...
Oliver/ kart1803

Hallo Oliver - das ist schon erledigt - momentan gehts Schlag auf Schlag. Hasi ist auch an den Details dran
<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/HUD.jpg>

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von kart1803 - 23.05.2010 21:14

Hy Citytee,
klasse! Schaut auch direkt sehr schön aus!:woohoo:

Gruß,
Oliver/ kart1803:)

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von DonPanoz - 23.05.2010 23:17

Hallo zusammen,

zunächst mal ganz herzlichen Dank an das Team der Altbierbude, welches meiner Idee des Final Beta Tests sehr begeistert und hilfsbereit entgegen gekommen ist und dieses möglich machte.

Ich werde so oft als möglich selbst auf dem Server vorbeischauchen und denke, dass wir eine Menge Spaß haben werden.

Es dürfen (sollen) alle Beobachtungen gepostet werden ohne Rücksicht auf Verluste. Natürlich werden wir nachher filtern, was wir als unbedingtes ToDo aufnehmen und was wir ggf. als zumutbar ansehen und so lassen wie es ist.

Alle Angebote, dieses oder jenes Detail selbst in die Hand zu nehmen und zu erledigen, werde ich in Absprache mit den anderen Mitwirkenden prüfen, damit nicht nachher mehrere Leute auf derselben Baustelle rumwerken und sich ins Gehege kommen. Ich würde mich dann ggf. mit einer PN melden.

Okay, dann freue ich mich auf ein paar schöne Testtage.

Edit: Ach ja, die Lampe: Sie warnt vor einem Motorexitus, das ist ihre Funktion. Eine Schalllampe hatte die Opels in real nicht. Deshalb gibt es das auch nicht im Mod. Ein Lap-Timer wird natürlich noch eingebaut.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von gstaraz - 23.05.2010 23:53

Zum anderen hat sich auch oft herausgestellt, dass bei einer öffentlichen Beta vielleicht nur 20% der Fahrer überhaupt ein Wort verliert über die getane und die offene Arbeit. Deshalb versucht man oft, die Teilnahme in Grenzen zu halten, um konkrete Aussagen zu erhalten.

...well...

keep the thread private if You don't want to share the beta to the public... :angry:

...this is called BITCHING...

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von B8man - 24.05.2010 00:37

Keine Sorge, es werden noch Betatester gesucht;)

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von DonPanoz - 24.05.2010 01:17

Gerade sehe ich Kart1803 auf dem Server und wollte joinen. Leider stört mein Spiel dann immer ab. Egal was ich für'n Auto nehme.

Vorhin als ich alleine ein paar Runden gedreht habe, gings noch. Schade.

Ich glaube, für heute gehe ich besser ins Bett. :(

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von B8man - 24.05.2010 01:28

Hallo Rainer, du musst die Detailstufen der Fremdfahrzeuge auf Maximum stellen.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von lowspeed - 24.05.2010 02:40

Hallo DonPanoz,

erst mal Gratulation zum Commodore, das Auto kommt optisch gut über, sowohl von Außen als auch von Innen. Sehr gelungen sind die Frontscheinwerfer, besonders auch im eingeschalteten Zustand. Nur die Haubenschließer

kommen nicht so gut rüber, irgendwie zu flach.

Im Innenraum kann man bei eingeschaltetem Licht links am Armaturenbrett die Straßenschilder bzw. die Curbs sehen. Auch kann man an der linken Tür durchschauen.

Gefahren bin ich die 18, der Sound innen ist mal schön dumpf, die Schaltgeräusche nett, aber der Außen-sound, ich weiß nicht so recht, passt nicht zum Innensound.

Das Handling des Fahrzeugs ist gelungen, aber bin ich wirklich so gut, dass mir das Fahrzeug keine Probleme bereitet? Irgendwie fährt er sich zu einfach. Hat er vielleicht zu viel Gewicht auf der Hinterachse?

Noch viel Spaß beim Fertigstellen.

Viele Grüße

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

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von B8man - 24.05.2010 09:08

So sieht man auch gleich das tolle Cockpit.

Mir sind gestern auf die Schnelle folgende Dinge aufgefallen. Der Opel sieht super aus und macht einen tollen Gesamteindruck. Den Sound der #7 finde ich brüzelig, brummig, passend, die anderen muss ich mir noch zu Gemüte führen. Das Fahrverhalten des 300PS Commos ist in jeder Hinsicht geschmeidig, aber auch der Große lässt sich gut um die Kurve bringen. Persönlich hätte ich ihn schwerfälliger und aufgrund der Leistung aggressiver auf der Hinterachse erwartet. (In Richtung Capri 2600 RS)

Unstimmigkeiten, sind wie bereits erwähnt, dass man die niedrigen bis hohen Detailstufen nicht nutzen kann.
-der Verbrauch ist bei dem 340PS Motor niedriger als bei der 300PS Maschine

-die Geschwindigkeit und die angestrebte Konkurrenz. Der Kleine fällt weit hinter den kleinen 76ern zurück, der Dicke fährt ihnen davon. Aber da wird man die Tage mehr sehen. Wenn du magst zieh ich da mal einen Auszug aus der Datenbank.

-wie bereits erwähnt, würde ich die beiden noch trennen und eigenständig reporten lassen, damit man sie im Spiel und auf dem Server einzeln auswählen und die reporteten Zeiten trennen kann.

Soviel erstmal.

Gruß

Flo

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Giancarlo T. - 24.05.2010 09:39

Gerne hätte ich jetzt auch meinen Senf dazu gegeben aber leider war ich gestern wieder GEISTIG Umnachtet und habe ewig gebraucht den Fehler beim entpacken zu finden.:blink: :blush:

Aussehen tut er jedenfalls gut,hehe:lol:

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Thomas Beck - 24.05.2010 10:44

Meinen Senf gibts nun :-)

Finde Den Commo Optisch absolut Perfekt! Alleine die Leuchten sind genial, die sehn ja aus wie echt!!
Aufgefallen ist mir das der sound innen/aussen teilweise nicht zusammenpasst. Auch die kleinen bugs mit durchsehn im innenraum nach aussen ist bestimmt kein Hexenwerk mehr f  r dich:-)
Was mich   berrascht ist das Fahrverhalten der Commos!
Der "kleine" f  hrt ja wie auf Schienen! Dachte das h  tte es laut werbung erst beim Omega gegeben:-)
Auch dem Gro  en w  rde es Guttun ein wenig agiler auf der Hinterachse zu werden (  hnlich der Cobra?)
Im Setup stehn die Stabis standartm   ig auf "0" sollte das so sein?
Hoffe ich hab jetzt keinem zu sehr auf die F   e getreten:whistle:
Gru   Thomas

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Big_Ron - 24.05.2010 11:09

Kleine Frage zwischendurch: wieso kann man die niedrigen Grafikeinstellungen bzw. Detailstufen nicht nutzen? Gibt es keine LOD-Modelle oder sowas?

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Gott - 24.05.2010 11:10

hallo,

war gestern nacht mit thomas, lowspeed und ein paar anderen auf server6 unterwegs. die aussengrafik des fahrzeuges ist der hit!

der sound bei der nummer 7 ist geil. beim gro  en Gulf commodore ist die diskrepanz zwischen innen- und aussensound zu heftig. innen grollt er, aussen ist er sehr hell.

die polygone rechts am amaturenbrett scheinen ebenfalls nicht geschlossen.

zur fahrphysik w  rde ich mich meinen vorrednern anschliessen. es ist fast unm  glich, am heck ein schw  nzel zu verursachen. etwas weniger grip, um die fahrzeugbeherrschung schwerer zu machen, k  nnte nicht schaden.

hoffe ich konnte damit weiterhelfen...

mfg, gott <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Como1.jpg>

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von DonPanoz - 24.05.2010 11:26

Big_Ron schrieb:

Kleine Frage zwischendurch: wieso kann man die niedrigen Grafikeinstellungen bzw. Detailstufen nicht nutzen? Gibt es keine LOD-Modelle oder sowas?

Es gab einen Fehler in der CAS Datei, der sich bei den niedrigen Stufen bemerkbar machte und zum Absturz f  hrte. Da war ein Teil mit falscher Namensbezeichnung. Hasi hat den Fehler behoben. Ich hatte das zumindest auf meinem Test-GTL geladen und keine Abst  rze mehr gehabt. Allerdings ist das m  glicherweise hier noch nicht implementiert.

Wie die Eindr  cke verschieden sind: ich habe offenbar mehr probs mit der Physik als Ihr. Mich   berrascht hin und wieder das ausbrechende Heck. Grunds  tzlich f  hrt sich das Auto mit viel Sprit im Tank gutm  tiger als mit wenig. Wenn man den 2800er mehr pr  gelt, wirft auch er gerne mal das Heck herum.

Cockpit ist gr   tenteils bekannt und noch Baustelle.

Eine gute Idee ist die Idee der besseren Trennung zwischen dem kleinen Motor (300 PS) und dem Gro  en (340). Das machen wir.

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von B8man - 24.05.2010 11:30

Die geänderte CAS führt aber zum Absturz von GTL?!

Die Änderung in der Cardatei für die trennung kann ich gerade machen, dann bekommt der kleine auch eine separate Klasse.

Gruß

Flo

P.S. Schick mir die neue CAS nochmal, wenn dir bei dir ohne Absturz funzt.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von DonPanoz - 24.05.2010 14:55

B8man schrieb:

Die geänderte CAS führt aber zum Absturz von GTL?!

Schick mir die neue CAS nochmal, wenn dir bei dir ohne Absturz funzt.

Echt? ich dachte, das läge daran dass auf dem Server ggf. die ältere ist. Ich check das nochmal.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Daishi - 24.05.2010 15:13

Gibt es den Mod denn nun irgendwo als Download, oder bekommen den nur ausgewählte Beta-Tester ?

In jedem Fall freue ich mich sehr auf den Wagen - auch ohne ihn zu kennen!;)

Gruß

Daishi

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von BladeRunner74 - 24.05.2010 19:22

glaube das geht nur über TS Getuschel...

Gruß BR74

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von 747Pilot - 24.05.2010 23:46

hi Panoz, und Mitlesende...

habe heute morgen ein "paar" Runden mit beiden Fahrzeugen gedreht, also große und kleine Maschine.

Und da ich kein Grafikfreak bin dem alles direkt auffällt habe ich mich rein auf fahrerische Eindrücke und Setupfindung konzentriert.

Zunächst und es ist ja schon angekommen wäre noch etwas Feintuning von Nieten der "kleine" ist einen winzigen Tick zu schwach für die ETCC, der "dicke" haut den Tacho unten raus das einem schwindelig wird. Da ist dann erst Ende bei 267km/h ohne und über 282km/h mit etwas Windschatten was mir auch für einen Commodore etwas reichlich zu sein scheint... würde da ne Vette Windschatten geben hat man den Eindruck der geht auch noch die 290 der Vette mit!

Der kleine ist fast schon als zu gutmäßig zu nennen ich bekomme ihn mit etwas Setuphilfe kaum noch zum übersteuern, zudem kommt ein Bremspunkt der ungefähr beim OPEL GT liegen muss und das ist bei beiden Versionen saupatt für einen Koffer von diesem Gewicht.

Man hat das Gefühl das Gripniveau liegt auf GTR2-Level

der kleine ist absolut Kurvengeil hier gilt slow-in-fast-out das klappt fast überall. Nur beim großen merkt man auf einigen Strecken das Gewicht ein wenig, vielleicht ein bisschen zu wenig.

Beide Versionen sind etwas für Rookies. Hier kommt man schnell klar beide sind Handzahn. Rempeler werden locker weggesteckt eher so wie ein Ford Falcon in einem Abarth-Rennen die kleinen zerschellen an der Stoßstange mehr passiert aber nicht. Habe heute mit gstaraz ein wenig herumgerempelt ohne auch nur einmal den Wagen böse zu verlieren. Gleiches gilt für Grasausflüge selbst hier ist der Grip viel zu hoch der Wagen bleibt immer noch kontrollierbar, in gewissen Grenzen....aber jeder andere Wagen wäre schon längst wech vom Fenster.

Der Motor scheint auch aus unverwundbarem Material zu sein! Bei Vollgasfahrt im 4ten Gang die LeMans Gerade herunter gibt es nicht einen Prozentpunkt den der Motor verliert, wenn ich da an das Event gestern mit dem großen Capri denke das war schon deutlich anders.

Egal was ich mit den Querstabis gemacht habe der Wagen hatte immer und überall zuviel Grip! Eine echte große Änderung war nicht so richtig herauszuarbeiten.

So das waren nur die ersten "Grobe" Eindrücke von heute zu den Fahreigenschaften die mir mal ins Auge gestochen sind.

Vieles andere wurde schon erwähnt. Verbrauch der Beiden, Grafikbugs u.s.w. Fände ich noch etwas neues gebe ich meinen Senf dazu.

Ansonsten optisch klasse, Sound innen schon ein echter Brüller, von aussen noch nicht so richtig gut irgendwie zu hell. Gratulation zu einer gelungenen Arbeit an das Team...jetzt fehlt nur noch ein wenig Feintuning.

Ig Dirk

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von UweLaenger - 25.05.2010 09:19

Hallo alle,
habe da auch noch etwas zu ergänzen / anmerken.

Wenn man sich Bilder von Org. Rennen anschaut, fällt mir auf, das der Commo in engen Kurven oft das Rad auf der Innenseite hebt, aber im Betatest nicht!! haben auch mehrere Einstellungen getestet.
Der kleine gefällt mir gut und ich sehe den eigentlich schon jetzt in der ETCC !!

Der Große ist meiner Meinung nach, auf eine zu große Geschwindigkeit ausgelegt. Eventuell über das Getriebe zu begrenzen!!

Das Fahrverhalten könnte ein bisschen mehr zu ungunsten der Traktion auf der Hinterachse ausfallen - er wedelt zu wenig. Durch seine Größe lässt er sich aber gut einfangen. über Sound ist schon einiges gesagt, die Kleinen hören sich gut an und bei den Großen gefällt mir nur der Rote (Nr.7 ?)(durch das Getriebe Geräusch)
Optisch ist es für mich eine Meisterleistung (vielleicht etwas am Heck ???) es wurde im TS über schlecht zu erkennende Bremslichter geredet und die Erkennung des Typs wenn man nur das Heck sieht!!!

Alles zusammen aber eine Bereicherung für die großen Bude.

Lob an die Macher - Gruß UweLaenger

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von RS Team - 25.05.2010 13:37

hi Don Panoz

Ich kann nur noch ein "SuperschÄ¶n"
Dir"euch" sagen!!!!
Tolle Arbeit" etwas Feinarbeit noch und die
Buche ist um einen Schatz reicher:woohoo:
Die Punkte sind von den Jungs in den BeitrÄ¶gen
was sinn macht schon alle angedacht worden.

Nochmal,Hammer Auto

GruÄ¶ Walli (RS Team)

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von gstaraz - 25.05.2010 17:33

Commodore first impressions

- The model is very well done
 - The mapping is perfect
 - The maps could be better (textures)
 - The chromed material is may be to shiny (cockpit)
-
- Handling is fairly easy
 - Very nice the possibility to adjust the first gear
 - Personally I like the sound of the No.7, the other variations are somehow too synthetic
-

Very good Job!
Thanks for all the hours You spent by building it B)

All the best for the final release :cheer:

Gianni.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von faderone - 26.05.2010 06:05

Hi,

Ä¶ber die Physik kann ich nicht viel sagen - dazu hab ich einfach zu wenig GTL Erfahrung.
Aufgefallen ist auch mir dabei nur, dass die Tankanzeigenwarnleuchte scheinbar endlos leuchtet bzw. blinkt, aber das wurde ja schon erwÄ¶hnt.

Da stÄ¶rzt mich lieber auf Polygone, Vektoren, Normalen und Materialien:

Alles hier geschilderte bezieht sich erstmal auf Fahrzeug 101:

Haubenschliesssicherungen wirken unterschiedlich positioniert - aus Fahrersicht vorn links scheint er zu weit aussen zu sein - liegt womÄ¶glich am Strich fÄ¶r den Motorhaubenrand, da mir Ä¶hnliches bei den anderen Commodore nicht auffiel.
Der Bereich links und rechts der Frontscheinwerfer wirkt recht eigenwillig gemapped.

Ausbuchtung der vorderen KotflÄ¶gel - da ergeben sich unerwartete Reflexionen - vielleicht liegt's an GTL, vielleicht sind

dort die Normalen nicht optimal.

Im unteren Bereich der vorderen Kotflügel blitzen zum Teil Farben auf, die vermutlich dort nicht sein sollen. Ausserdem zeigen sich an der Beifahrerseite Spalte, die auf der Fahrerseite so nicht zu entdecken sind.

Die Flanken der Räder glänzen/reflektieren (unter DirectX 9 fällt das etwas weniger auf, bei 8 wirkt es nach meiner Meinung schon etwas unnatürlich).

Umrandung des Nummernschildes - der rote Rand verschwindet auf der Beifahrerseite.

Die Kanten am Heck erscheinen sehr hart. Auch die Kante an der Fahrzeugseite, die ich im Bild markiert habe, könnte evtl. durch Smoothing der Normalen noch einen Hauch schärfer werden (auch die Kanten an der Front sind zu hart - da stört es aber nicht - die Front sieht man ja im Fahrbetrieb nahezu nie so genau).

Falze an den Radausschnitten an allen 4 Kotflügeln sind nicht in 3D ausgearbeitet.

Die durchsichtigen Plastikteile der Heckleuchten ragten aus dem Chromrahmen um einiges hervor - vgl. hierzu:

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Opel_Commodore_A_GSE.jpg

- ist zwar die Fließheckversion, zeigt aber ganz gut, welche Teile der Heckleuchten herausragen und welche nicht.

Insgesamt finde ich beide Modelle wunderschön und gratuliere zu wirklich sehr guter Arbeit.

Wer sich auf die Commodore freut, tut das absolut zu Recht; sie werden den Fahrzeugpool ganz prima ergänzen.

VIG

faderone <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Commodore-505196c5292a2526b745d40ebb5dc9c0.jpg>

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Philipp - 26.05.2010 09:21

So, auch ich möchte mich erst mal ganz doll bedanken, das ich am Betatest teilnehmen darf.

Die beiden Fahrzeuge sehen echt richtig gut aus. Meinen Respekt habt ihr.

Mir ist folgendes aufgefallen, das bei beiden Fahrzeugen der Sound im unterem Drehzahlbereich etwas "sprunghaft" ist. Nur beim "Steinmetz Sound" (Fahrzeug #7) stimmt der Sound richtig.

Auch die bereits bemängelten Bremsleuchten (zu dunkel) sollten bis zum Release behoben werden.

Auch kann ich mir nicht vorstellen, das beide Fahrzeuge (Commodore 300 und Commodore 340) über einen jeweils 120 L großen Tank verfügen haben sollen.

2 Dinge sind mir eben noch aufgefallen. Zum einem, der Feuerlöscher im Fahrzeug. (Innenansicht: liegend in Fahrtrichtung neben Getriebetunnel; Außenansicht liegend quer zur Fahrtrichtung) Zum anderem das Schaltschema auf dem Schalthebel. Dort sind der Rückwärtsschalt und die Gänge 1, 2, 3 auf einer Ebene und die Gänge 4 und 5. Möglicherweise nicht so sein, wie bei jedem anderem Fahrzeug auch, oben R, 1, 3, 5 und unten die Gänge 2 und 4.

Ansonsten ist das Fahrzeug alleine schon eine würdige Erweiterung für GT Legends.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von DonPanoz - 26.05.2010 19:38

Hallo zusammen,

ich werde beim Abschluss des Tests vielleicht noch mal auf den einen oder anderen Punkt eingehen.

Was die harten Kanten betrifft: Die müssen so sein. Bei GTL-Autos hat man immer einen Kompromiss einzugehen zwischender größtmöglichen Echtheit der Nachbildung, der Polygonfülle und den Restriktionen, die den Sims immanent sind.

Die Leuchten eines alten Autos sind natürlich nicht so hell wie bei einem neuen.

Der Commodore wurde in der ETCC vorwiegend bei Langstreckenrennen eingesetzt. Der 120-Liter-Tank war dort tatsächlich vorhanden. Mag sein, dass bei kleineren Veranstaltungen auch kleinere Tanks verwendet wurden. Man muss ja nicht immer volltanken.

Auch die Physik ist natürlich ein Kompromiss angesichts der GTL-Spezifikationen. Damit ein Auto das Vorderrad hebt, braucht man schon sehr viel Grip an der Hinterachse; mehr als es bei unserem Auto der Fall ist. Ich habe allerdings diesen Effekt noch bei keinem GTL-Auto vollziehen können.

Die Autos werden künftig nach den Motorenversionen getrennt in Opel Commodore 2800 und 3000. Der 2800er war seinerzeit den BMW-Coups und den Capris tatsächlich unterlegen. Ich denke aber, dass er im Rennen gegen die Kadett, Nissan, kl. Capri usw. mit einem engagierten Fahrer durchaus mithalten kann.

Der 3000er war ursprünglich eine Entwicklung für die GTL4U-Liga, wo er sich mit dem Cosworth-Capri, dem Schnitzer-CSL, den Porsche 911, dem gr. Pantera usw. zu messen gehabt hätte. Dafür wurde der 340 PS Motor gemacht, der bei Steinmetz tatsächlich zumindest in der Erprobung gewesen ist, wenngleich wir über die gefahrenen Einsätze nichts wissen.

Dass er den genannten Autos der Spitzengruppe aber tatsächlich überall davonführt, glaube ich erst wenn ich es sehe. ;)

Sounds sind grundsätzlich Geschmackssache. Drei Zusammenstellungen stehen zur Auswahl. Die ersten beiden Gänge sind im Standardsetup sehr niedrig übersetzt. Das war ein Zugeständnis an die Einzelspieler (sonst kommt die KI nicht aus der Box). Dadurch drehen die beiden Gänge sehr schnell aus, was sich auch akustisch bemerkbar macht. Die Gänge können aber sehr vielstufig geändert werden, was auch zu empfehlen ist.

Es wird natürlich ein etwas überarbeitetes Template geben. Sehr viel besser kriege ich das wohl nicht mehr hin. Glanzmäßig sind wir einen Kompromiss eingegangen. Die Steinmetze haben ja eigentlich mattschwarze Hauben, die anderen aber nicht. Zusätzliche GMT's im Startnummernordner wollten wir vermeiden.

Danke für die vielen Hinweise. Wir schauen, was wir noch nacharbeiten. Ich weiß nicht, wie lange der Test noch läuft, wünsche aber weiterhin viel Spaß dabei. :kiss:

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Citytee - 26.05.2010 21:19

Jo - dann lasst mich auch noch mal was zu den Sounds sagen:

Wir hatten ja sehr lange nur einen einzigen Sound, der aus diversen Youtube-Videos zusammengestellt war.

Wie viele wissen, ist ja dann die Reise zum Nürburgring, bei der ich mich mit Oliver Steinmetz getroffen hatte, um mehrere Tage lang seinen Steinmetz-Commodore auch auf der Nordschleife aufzunehmen, auch nicht erfolgreich gewesen, da der Commodore in der dritten Einführungs- und Aufwärmrunde gleich einen kapitalen Motorschaden hatte, der mit Boxenmitteln über den Rest des Wochenendes nicht mehr behoben werden konnte. Da hatte ich mir ein erheblich umfangreicheres Rohmaterial erwartet...

Ich hab mich dann vor einigen Wochen noch mal hingesetzt und aus dem wenigen Material, was ich dann doch von dort mitgebracht hatte (vorwiegend Halbgasaufnahmen bis 3000 U/min zum Warmlaufenlassen) und einigen Videos, die mir Herr Steinmetz freundlicherweise noch überlassen hatte, doch noch mal einen neuen Sound zu bauen.

Das Ergebnis ist der Sound, den glücklicherweise alle auf der Nr.7 als brauchbar bezeichnet haben, sowie eine Variante mit etwas weniger Getriebe- und Schubgeräuschen, von der ich jetzt gar nicht weiß, auf welchen Slots die bei der Testversion hier lagen.

Der ursprüngliche Sound ist auf die schwächeren Motoren und die Fahrzeuge mit Heckauspuff gelegt worden, da er diese von der Soundentwicklung noch am ehesten abdeckt. Da der in der Aussenansicht etwas lauter schreit, kann man mit einer seriöseren Dämmung des Innenraums begründen, kommt aber auch dadurch zustande, dass die hubraumschwächeren Rennfahrzeuge oft deutlich mehr Krach machen, da sie mit allen möglichen Beatmungs- und Auspufftricks auf Leistung gebracht werden müssen. Ich hab solche Effekte in recht extremem Ausmaß bei den diversen Renn-Käfern gesehen (und auch so verbaut), wo der 1900 Oettinger wesentlich infernalischer röhrt und hell scheppert, während ein 2,7L Typ4 nur ganz dumpf und grollend dröhnt und auch lange nicht so hohe Drehzahlen erreicht. Das ist halt letztlich auch wieder Geschmackssache.

Philipp ist einer der wirklichen Schwachpunkte dieses Sounds aufgefallen, dass ich nämlich im Übergang vom Low zum Med die Sounds um eine Quinte verschieben musste, um obenrum überhaupt genügend Drehzahl zu erreichen, was man aber im unteren Bereich als etwas zu plötzlichen Anstieg wahrnehmen kann. Im Rennen sollte sich aber eigentlich keiner in dem Drehzahlbereich aufhalten.

Aus den drei vorhandenen Soundversionen kann sich zwar später jeder seine bevorzugten Varianten auf den von ihm verwendeten Fahrzeugen zusammenstellen. Nachdem aber eigentlich alle an diesem einen Sound was auszusetzen hatten, wäre es die Überlegung wert, ihn gleich ganz wegzulassen. Wir werden das intern nochmal besprechen.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von burps - 26.05.2010 21:54

Jetzt sitze ich schon eine Stunde auf meinen Händen und sage mir immer: "Nein, du schreibst nicht!"

Aber die Inkonsistenz, ihr wißt ja ...

Aber, wie man sich hier Leistungsdaten und Leistungsvergleiche zurechtbiegt läßt mich nicht ruhig bleiben. Da ich für den GT ganz intensiv recherchiert habe - und dabei natürlich mit großem Interesse auch die "Fakten" über die Commodores inhaliert habe - muß ich leider sagen, daß sich die historischen Rennergebnisse und Leistungsdaten nicht mit den in diesem Forum genannten Angaben decken.

1.) Die Capris 2600, die damals gegen den 2800 GS angetreten sind waren bei weitem nicht auf der Leistungsstufe des GTL-Capris. Der GTL-Capri dürfte eine Version mit auf jeden Fall über 2.6L Hubraum sein. Hier aber damals immer noch 2600RS (wie damals der Escort oft auch noch als 1600RS bezeichnet wurde, obwohl er schon lang mit 2000ccm unterwegs war).

Mehr als 270 - max. 280PS habe ich für den 2800GS nicht gefunden. Sollten weit höhere Daten dafür existieren, ist stark davon auszugehen, daß ein 3L-Motor schon am Werk war. (Wie gesagt - Fahrzeugbezeichnung und tatsächl. Hubraum müssen nicht miteinander übereinstimmen!)

2.) Mehr als max. 320PS habe ich für den 3000GS (in der letzten Ausbaustufe) auch nicht mehr auf dem Schirm. Der Conrero-Commodore soll mal auf dem Prüfstand 320 Pferde gebracht haben, allerdings keine DIN-PS, wie man mutmaßt.

Dieser Commo wäre also der Gegenpart zum Capri 2600RS in GTL, wobei man dem Capri auf kürzeren bzw. kurvigeren Strecken vermutlich einen leichten Vorteil attestieren müßte.

Das ist mein bescheidener Kenntnisstand und meine Einschätzung bzw. Interpretation der "Fakten/Info".

Der Opel GT ist schon einen Tick zu schnell geraten, wie es sich im Nachhinein herausgestellt hat und im Zuge der Konkurrenzfähigkeit hat man sogar auf den historisch verbürgten 100L-Tank verzichtet.

Ihr könnt natürlich das Teil machen, wie ihr wollt - das steht euch frei. Es könnte allerdings sein, daß die folgenden Mods (ich übertreibe jetzt absichtlich ganz brutal) nur eine Silhouette mit frei ersonnenen Leistungsdaten sind.

Ich hoffe, es fällt sich jetzt niemand mit Urin besudelt, so ist das ganz sicher nicht gemeint. Auch wenn die Wortwahl manchmal recht "blumig" ausfällt.

Schulz jetzt!

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Philipp - 26.05.2010 22:53

Citytee schrieb:

Philipp ist einer der wirklichen Schwachpunkte dieses Sounds aufgefallen, daß ich nämlich im Übergang vom Low zum Med die Sounds um eine Quinte verschieben musste, um obenrum überhaupt genügend Drehzahl zu erreichen, was man aber im unteren Bereich als etwas zu plötzlichen Anstieg wahrnehmen kann. Im Rennen sollte sich aber eigentlich keiner in dem Drehzahlbereich aufhalten.

Im Rennen hat man es wirklich nur in den tiefsten Drehzahlen, also, wenn man z.B. bis fast zum Stillstand abbremsen muss und dann wieder hoch beschleunigen muss aus dem 1. Gang.

Ich habe aber eine Lösung gefunden, bei der das dann nicht mehr auftritt.

Ich habe mal einfach die "Tranny-Sound"-Einträge in der aud des Steimetz genommen und habe die in die beiden anderen aud kopiert/überschrieben. Und schon hat man dieses Phänomen, was Citytea beschrieben hat nicht mehr. Zumindest ist es beim Commodore mit der 340 PS Maschine der Fall. Beim 300 PS Motor funktioniert diese Vorgehensweise leider nicht. Da muss man dann mit diesem kleinen Fehler leben, oder aber auch dort auf den Steinmetz-Sound oder den Sound des 340 PS Commodore zurückgreifen.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Big_Ron - 27.05.2010 11:37

Hab den Commo jetzt auch mal eben angetestet, aus Zeitmangel aber nicht sehr lange.

Erstmal am Anfang ein Kompliment für die bisherige gute Arbeit.

Optisch gefällt er mir sehr gut. Besonders die Front mit den lebendigen Scheinwerfern sieht gut aus. Aber auch sonst macht er rund um einen soliden Eindruck. Gibt es eigentlich nichts zu beanstanden.

Und die Physik, bzw. ds Fahrverhalten find ich jetzt garnichtmal so schlecht. Fällt sich garnicht mal verkehrt an. Es gibt allerdings ein bis zwei Sachen, die es etwas trüben.

Zum einen ist der FFB-Effekt zu schwach. Bei Mods hat man doch die Möglichkeit, die Effekte zu verstärken. Die sollte auch genutzt werden. Mom. ist das FFB noch auf Standad-GTL-Niveau.

Das Problem dabei ist, das man so viel von der Charakteristik des Autos verliert. Denn es fällt sich an, als ob der Wagen kaum Gewicht hat wegen des schwachen FFB.

Zum anderen ist er zu stabil auf der Hinterachse. Bei über 300PS und nur 1070 kg Leergewicht würde man schief etwas mehr Zickigkeit erwarten. Er bricht zwar aus, gerade wenn man am Setup baut. Aber beim Anbremsen und Beschleunigen wünscht man sich schon mehr Anspruch.

Das Untersteuern und Kurvenverhalten find ich aber völlig in Ordnung. Man merkt das starke Untersteuern und auch sonst ist es recht gut gelungen.

Beim Sound bin ich etwas uneinig. Es gibt Momente, das brummt es richtig schön, der Sound ist schön dumpf. Aber dann gibt es so einige Momente, wo alles etwas synthetisch und summig klingt. Gerade beim Außen sound beim Vorbeifahren in Replays klingt der Sound in manchen Abschnitten eher elektrisch und wenig aggressiv.

Ich kenn den Commodore an sich überhaupt nicht, aber ich hab ja immer dieses Video auf dem Nürburgring im Kopf. Im Vergleich dazu fehlt dem Sound in GTL einfach die Aggressivität und Brachialität.

Ansonsten kann man sich auf das Auto freuen, ist ne gute Bereicherung für GTL.

Wenn ich mehr Zeit habe, teste ich ihn auch nochmal auf Funktionalität.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von benno_yy65 - 27.05.2010 11:50

Hallo!

Ersteinmal danke für den commo, bin sehr positiv überrascht!

Mein allererster Eindruck zum Thema Sound:

ich weiss, dass es nicht leicht ist, den "Panzer" zu synchronisieren, aber:

-Innensound stimmt am ehesten Startnummer 7, Aussensound am ehesten Startnummer 10. Das Dröhnen im Innenraum ist sehr gut nachempfunden, Nummer 10 klingt aussen sehr schön rau und "dreckig".

Mit den anderen Modellen konnte ich nicht nicht anfreunden.

(die anderen Modelle klingen irgendwie synthetisch/verwaschen/bis schrill)

-Generell vermisse ich Backfire!

-Vielleicht bekommt man noch ein bisschen mehr Unruhe (unrunder Lauf bei scharfer Nockenwelle) ins Standgas

Innen sehr gut gelungen, Leerbau, aber das Auto hat einen Himmel (?)

Lenkraddetails wie Steinmetz Hupenknopf-sehr geil!

Fahrverhalten sehr gutmÄ¼tig, neigt eher nicht zu Drifts, allerdings bekomme ich z.B. Nummer 18 beim bremsen NICHT zum blockieren.....

...ich hab noch ein Video was meine Soundwahrnehmung vielleicht auch beschreibt:

<http://www.youtube.com/watch?v=-smvqcG7vBI>

und hier

http://www.youtube.com/watch?v=vivMJ_LjKDo

trotzdem ersteinmal riesenlob! werde noch weitertesten.....:woohoo:

=====

Betatest BMW 2002 Server #6 gestern war einmalig!

Geschrieben von kart1803 - 27.05.2010 14:38

Nur zur Information,
gestern wurde von ein paar Leuten und mir auch der BMW 2002tii gefahren dazu haben wir uns spontan entschlossen.
Spontan und bitte einmalig!
Der BMW ist auf dem Server bereit gestellt, allerdings mÄ¼chte ich nicht das jeder der den Commodore hat nun auch den BMW bekommt. Das war nur ein Test im kleinen Kreis bei dem 80% der Fahrer schon vorher Betatester gewesen sind!
Die anderen 20% kenne ich mittlerweile gut und habe deshalb keine Bedenken gehabt.

Hat SpaÄ gemacht!:woohoo:

GruÄ,
Oliver

p.s. Bitte nur noch mit dem Commodore joinen!

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von B8man - 28.05.2010 20:56

Hab da noch zwei Dinge entdeckt. Bei niedriger AuflÄsung sind die Scheiben verspiegelt und die LenkrÄder scheinen nicht ganz stehalleine zu sein.

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

GruÄ

B8'

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von B8man - 28.05.2010 21:53

FÄ¼r's erste ist der Server wieder im Normalbetrieb. Wenn, vom Erbauer gewÄ¼nscht, steht er beim nÄchsten Update wieder Gewehr bei FuÄ.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von DonPanoz - 28.05.2010 22:55

B8man schrieb:

Hab da noch zwei Dinge entdeckt. Bei niedriger Aufl sung sind die Scheiben verspiegelt und die Lenkr der scheinen nicht ganz stehalleine zu sein.

Gru 

B8'

Das ist die niedrigste LOD-Stufe, da ist das tats chlich so. Den Effekt mit dem Lenkrad hatte ich gestern auch online. Kurz raus aus dem Spiel, ein anderes GTL gestartet, das war es nicht mehr. Zur ck zum Buden-GTL war es auch dort nicht mehr vorhanden. Seltsam.

Nachdem der Test nun beendet ist, gehen wir ans Auswerten. Ich danke den Testern vielmals und hoffe, es hat allen Spa  gemacht. Vielen Dank auch f r die zahlreichen Hinweise, Anregungen und Kritik.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von H1TM4N - 28.05.2010 23:41

Hi,

dann will ich auch nochmal kurz, bevor ich s verpenn.

Erstmal sch nen Dank das ich am Betatest teilnehmen durfte. Der Como ist toll geworden und hat echt Spa  gemacht ihn zu Testen.

Was Grafik und Fahrverhalten angeht ist bestimmt alles gesagt worden.

Ich will nur nochmal kurz auf die Geschwindigkeit der beiden Varianten eingehen.

Der gro e erreicht auf den Strecken die auf dem Testerver gefahren worden sind teilweise jetzt schon die Bestzeitendes des gro en Capri.

Beim kleinen ist es mit dem kleinen Capri genauso.

Wenn sich die Profi s hier erstmal auf die Autos eingeschossen haben werden da bestimmt noch, je nach Strecke, einige Sekunden purzeln.

Darum denke ich das sie beide etwas zu schnell sind.

Das war s auch schon.

Dank an DonPanoz und seinen Helfern f r das tolle Auto.

Gr sse

H1TM4N

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Philipp - 29.05.2010 12:08

Mir ist heute noch etwas im Innenraum aufgefallen. Dort gibt es an der Fahrert r eine Stelle, die keine Polys hat und man dort die Stra e sieht.

Ich h nge mal ein Bild an, in der ich die betreffende Stelle markiert habe.

<http://www.abload.de/thumb/innenraumcommodore3402cb5.jpg>

Ansonsten w rde ich die Helligkeit der Lampen (vorne und hinten) eventuell soweit anpassen, das sie so leuchten, wie auch bei den original GT Legends-Fahrzeugen.

Und was Fahrzeuge mit Standalone-Masken angeht. Da gibt es eine L sung, wie man das regeln k nnte, ohne das die dann neuen gmt Dateien im Fahrzeugordner rumliegen m ssen. Schaut euch mal diverse Fahrzeuge mit Standalone-Masken an. Da gibt es meistens noch einemask.gtl. Auch beim P&G Mod f r GTR2 ist das genauso gemacht

worden. Denke, so müsste man das hinbekommen, das die beiden gelb-schwarzen Steinmetz Fahrzeuge auch eine eigene Maske bekommen können damit die schwarzen Lackierungen matt wirken, wie beim original auch.

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von DonPanoz - 29.05.2010 12:59

Das mit den Spalten in der Tabelle ist bekannt und wird behoben. Auf der anderen Seite ist der Spalt auch vorhanden, nur nicht so deutlich zu sehen. ;)

Zusätzliche GMT's in den Startnummerordnern werden bei Standalones mit irgendwelchen Spezialitäten gerne verwendet. Bei Mods gilt diese Lösung unter vielen Moddern als nicht "sauber." Man kann das trotzdem überlegen, es betrifft ja dann nur die beiden Fahrzeuge im schwarz-gelben Steinmetz-Design. Andererseits haben wir die Masken extra so gestaltet, dass sie nicht zu sehr glänzen und so richtig dölle mattschwarz sieht in GTL auch nicht so aus. Ist Geschmackssache, man kann es überlegen.

Ein letztes Wort zu den Physikern. Der "große" Commodore hatte eigentlich eine Spezialphysik, die nicht zur Veröffentlichung vorgesehen war, sondern einem angedachten Einsatz in der GTL4U Liga vorbehalten sein sollte. Das ist aber die Zeit in Vergessenheit geraten und so hatte der Große seinen festen Platz in der Familie. Durch den Test bin ich eigentlich erst wieder daran erinnert worden, dass wir ja nur eine Physik releasen woll(t)en.

Das wäre dann die Physik des 300 PS Wagens. Der nun erscheint dem einen zu langsam, dem anderen zu schnell. Wie man's macht ... issees verkehrt.

Wir beraten noch, ob wir den Großen deutlich einbremsen oder überhaupt nur eine Physik mitgeben. Den Kleinen auch noch einzubremsen macht nach meinem persönlichen Fahrgefühl und Empfinden keinen Sinn. Schauen' mer mal.

Auf jeden Fall hat uns der Test viele Anregungen gebracht.

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Philipp - 29.05.2010 13:27

DonPanoz schrieb:

Zusätzliche GMT's in den Startnummerordnern werden bei Standalones mit irgendwelchen Spezialitäten gerne verwendet. Bei Mods gilt diese Lösung unter vielen Moddern als nicht "sauber." Man kann das trotzdem überlegen, es betrifft ja dann nur die beiden Fahrzeuge im schwarz-gelben Steinmetz-Design. Andererseits haben wir die Masken extra so gestaltet, dass sie nicht zu sehr glänzen und so richtig dölle mattschwarz sieht in GTL auch nicht so aus. Ist Geschmackssache, man kann es überlegen.

Man muss die matten Teile ja nicht komplett schwarz auf der Make machen, man könnte ja auch ein ganz dunkles Grau wählen. Dann sind die "normal lackierten" Teile glänzend und die matten Teile glänzen ganz wenig.

Zur "Sauberkeit", deswegen hatte ich ja geschrieben, das man die gmt entweder mit in die .tex.gtl legt, oder eine extra .mask.gtl mit rein macht. Bei den Porsches in original GT Legends ist das auch so, das die Masken mit in der tex.gtl drin liegen. Das gleiche müsste funktionieren, wenn man da auch die gmt Dateien für die Masken mit rein kopiert.

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Maze - 29.05.2010 13:45

Das Ding ist schon so gut gewürzt das ich meinen Senf eigentlich gar nicht dazu geben muss, aus diesem Grund werde ich mit auf das Loben beschränken ;)

Da habt ihr ein schönes Auto gebaut, von den Fahreigenschaften finde ich die Wagen im Grunde schon sehr weit dafür das es ja ein Betatest sein soll.

Da ich so ein Auto nie gefahren habe kann ich leider zu den Fahreigenschaften nichts beitragen, mir ist ja noch nicht mal aufgefallen das da zwei Physiker am Werk sind :blush:

Das GTL dieses Auto braucht, dar ber brauchen wir nicht reden, das steht fest :lol:
Ich m chte mich an dieser Stelle recht Herzlich bedanken das wir hier am Betatest teilnehmen durften, auf die Autos werden sich viele freuen, mich eingeschlossen B)
Man man, das wird nicht einfach werden sich im n chsten Jahr f r ein Auto bei der ETCC zu entscheiden..
Gru , Matthias/Maze

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Maureis700 - 29.05.2010 13:46

Und wann kommt er nun in die Kinos? oder kann ich den noch testen? eig ja nicht oder?
ja mal sehn;) ich finde nur alles vielversprechend.
das mit den Physikern, w rd ich bei zweien lassen die es bereits gab.

ich denke wer damit nicht klar kommt kann ja  ben, oder nicht?
du kannst die ja sogar dann offline verwenden oder? dann stehen ja die "bestzeiten" nicht auf der Internetseite.
ich hab grad mitm Cortina auf Oulton Park ne 2:13.927 gefahren, gibt sicher viele die besser sind..;)

Lg McBlackHawk

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Philipp - 29.05.2010 16:52

Ach, eines ist mir noch aufgefallen, beim Commodore mit der #15.

Da stimmt die Textur der Zusatzscheinwerfer nicht ganz, im Gegensatz zu den beiden "Gulf-Commodore's.

Bei der #15 hat man oben und unten jeweils so kleine gelbe R nder. Habe mir das bei den DDS Dateien mal angesehen und z.B. die der #7 und der #15 mal  bereinander gelegt. Dabei ist mir aufgefallen, dass die Textur der Zusatzscheinwerfer bei der #15 leicht "verrutscht" sein muss, was eben diese "Texturfehler" macht. Das sollte vielleicht noch behoben werden.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von DonPanoz - 30.05.2010 18:07

Ja, das stimmt. Der Fehler ist bekannt und wird zum Release nat rlich auch behoben.

=====

Aw: Betatest Opel Commodore Server #6

Geschrieben von Michalieg r - 04.08.2010 22:59

Da ich den Wagen selber auch nicht gefahren habe, kann ich nur zum "Serienvorbild" etwas sagen, da ich selber einen C-Rekord habe (der Nordschleifentourist in meinem Avatar) und in diesem Thread ein bi chen  ber "viel Grip" gelesen habe: Der Wagen ist auf der Hinterachse definitiv sehr leicht, selbst mit 75 Serien-PS kann man "Power Oversteer" generieren dass es eine Freude ist! Wenn es nass ist geht das sogar beim normalen Abbiegen, trotz moderner Reifen... beim Bremsen hingegen liegt er ziemlich gut, solange man nicht auf welliger Fahrbahn in Kurven hineinbremsst, dann trampelt er ein wenig, bleibt aber beherrschbar. Bei einem leeren  umten Rennwagen w rde ich das erst recht erwarten, gerade bei leerem Tank.

Ansonsten kann ich nur sagen geile Arbeit und ich freu mich tierisch drauf! Als kleiner Wunsch vielleicht noch die "Schwarze Witwe" mit Vierzylinder um die 170-180 PS als "kleine Klasse"...

Gru 
Micha

=====