
Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/14 22:20

Hallo zusammen,

die Realität hat diese schöne Strecke leider nie zustande bekommen, darum haben CY-33 und derDumeklemmer sich daran gemacht sie zumindest für die Sim Racer entstehen zu lassen:

Projekt Motodrom Schottenring

Nun ja, dieser Scratch-Build ist nun bald soweit das er veröffentlicht werden kann, nun ist es an Euch mitzuarbeiten und die letzten Probleme zu finden und dann zu beseitigen...

Zu diesem Zweck möchten wir einen öffentlichen Betatest auf Server5 starten...

Ihr findet die Stecke >> [HIER](#) >>

Bitte testet sie ausgiebig auf Herz und Nieren (im Hellen, im Dunkeln, mit Pitstops in Training, Quali und Rennen) und postet die verbleibenden Problem hier.

Wir werden versuchen sie dann umgehend zu beheben um so ein perfektes Ergebnis zu erzielen.

Nachdem sie "rund" geworden ist werden wir sie für GTL & GTR2 veröffentlichen.

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by MichaW - 2012/07/14 22:28

Sorry wenn das ne dumme Frage ist, aber was ist der Unterschied zu dem Schottenring 67?

Glück auf!

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/14 22:30

MichaW schrieb:

Sorry wenn das ne dumme Frage ist, aber was ist der Unterschied zu dem Schottenring 67?

Glück auf!

...einfach mal den Link lesen ;-)

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/14 23:03

Gute Sache, danke Uwe!

Bin gespannt, was ihr so sagt.

Das ganze entstammt ja schon sehr der Fantasie - und ich bin auch gespannt, für wie glaubhaft ihr das ganze haltet.

Wie man lesen kann: Semi-Fiktional

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by 747Pilot - 2012/07/14 23:10

starkes Projekt noch dazu das man daraus 6 verschiedene Streckenvarianten herausholen kann...
bin gespannt wie Ihr das Höhenprofil umsetzen konntet...und hoffentlich gibt es ein paar unebene Stellen im Track.

Semi-Fiktional heisst Ã¼brigens nicht das es nicht gut sein kÃ¶nnte....gerade die letzten Strecken die so gekommen sind
R1-Circuit u.v.m. sind erste Klasse geworden obwohl frei erdacht.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/14 23:17

mehr als 4 Layouts sind mit dem 3D Model wahrscheinlich nicht drin - der eine Abzweig ist (glaub ich) nicht fahrbar. Um
das BergabstÃ¼ck einigermaÃen fahrbar zu kriegen musste ich da einen heftigen Buckel reinzimmern, das wird den
Besten Abtrieb aushebeln.

Eigentlich bin ich garnicht fÃ¼r Fiktionale Strecken - in diesem Fall fand ich es aber so schade, dass es nie realisiert
wurde, dass ich dachte, dass es wenigstens eine vortuelle Homage geben sollte. ;)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Ufo - 2012/07/14 23:23

Sorry Jungs,

wenn ich auch bisher nur mit Lob Ã¼berschÃ¼tten kann ;) - allein schon das Fahrerlager ist eine Augenweide und lÃ¤Ãt
das Herz eines jeden Motorsport-Fans hÃ¶her schlagen!

Die Strecke ist spitze - quasi eine kompakte Kreuzung aus Nordschleife, Machwerk und Spa, also fÃ¼r mich genau das
richtige. Gut, daÃ sie nie wirklich gebaut wurde - wegen nicht erfÃ¼llbarer Sicherheitsvorschriften wÃ¤re sie schon lÃ¤ngst
wieder geschlossen worden :P !

Der Downloadlink produzierte bei mir Ã¼brigens Hieroglyphen, vielleicht ist es so besser (mit Rechtsklick auf den
Streckennamen und dann 'Ziel speichern unter...':

>> HIER >>

GruÃ,
Ufo

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/14 23:57

...das erste "Rennen" mit den Kleinen gerade, hat jedenfalls schon mal mÃÃÃchtig SpaÃ gemacht!

...ich stell jetzt mal die "dicken Kisten" ein ...

GruÃ,
Uwe

=====

Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

einen einzigen bug bis jetzt gefunden: in meiner nachbarbox stand ein hundeknochen mit dem plate "gee dee" (Älterer herr mit schnauzbart?), der hatte sich bei seiner garagenausfahrt an irgendetwas festgehakt und hing da immer noch mit laufendem motor dran als ich ein paar runden später in die box zurück kam. hab den ein bisschen rumgedrückt bis er sich gelöst hatte, da ist er dann in seine box zurück und hat ganz traurig gekuckt.

ansonsten: war diese strecke wirklich mal geplant? dann war es eine riesendummheit, sie nicht gebaut zu haben. diese strecke wäre legendär und da würden sich heute noch alle drum reissen, dort zu fahren. jedes wochenende würde irgendein verband oder ein konzern die strecke mieten, und über die woche wäre da auch immer was los. ideal für eine rennfahrschule, denn wer hier kann, der kann. brands hatch für geniesser, spa für tin top künstler.

nun gut, es fehlen die längeren abschnitte und sehr schnellen kurven die spa so einzigartig machen, wäre meiner meinung nach deshalb für prototypen oder grössere open wheeler nichts gewesen, aber ansonsten hätten sich da alle gedrängt, um da zu fahren. auch eine ideale teststrecke für strassen-, aber auch schnelle autos, desweiteren ideal für präsentationen und pressedinger.

sehr guter flow, fahrerisch anspruchsvoll wenn man wirklich voll fahren will, einige kurven bieten zwei gute linien, und sogar eine dritte für die ganz kreativen, da hätten sich oft sehr gute fahrer mit kleineren wagen an grösseren wagen gemessen und auch mal in der kurve überholt, oder zu dritt nebeneinander in den turn, mit entsprechend tosendem applaus auf den rängen.

von der sicherheit her sehe ich hier nichts, was man nicht auch heute noch an die neuesten fia vorgaben anpassen könnte. das wäre kein problem.

jetzt schon eine meiner Lieblingsstrecken. kein einziger steriler meter. gut geeignet für alles was rader hat.

rein kommerziell wäre das heute noch eine geldmaschine für die gegend.

sowas könnte sich ein streckenbauer nicht ausdenken.

haargenau das, was heute fehlt.

ich glaube, das deutsche wort für diese strecke ist geil.

ach so, die umsetzung? tja, die ist so gut gelungen, aber wirklich so exzellent, da denkt man garnicht dran wenn man fährt, man geniesst sie nur. wer immer die leute waren, die das komponiert haben, tiefste reverenz.

=====

Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/15 02:59

obwohl, etwas verstehe ich nicht: ist das eine beta version? wenn ja, dann kann man die endversion nur dadurch steigern, dass es richtigen champagner in der vip area gibt.

aber die entwickler wollen ja noch testen! nun, dann würde ich sofort die strecke mal eine woche mit wechselnden klassen auf einen server stellen...

=====

Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/15 04:09

update re details:

- ford escort "gee dee" nur im offline modus beim testen der track software

- realismus: bin aus neugier in den see auf der zielgeraden gefahren: gelernt, dass bmw auch unter wasser fährt, ausserdem: wassertum steht auf dem grund (nicht reinfahren = solide), schilf verformt sich naturgetreu zu den wurzeln hin (kann man durchfahren), seerosen schwimmen an der oberfläche (kann man nicht pflücken); werde mich mal abseits des tracks genauer umsehen, da liegen bestimmt noch ostereier rum; dieser track ist ein genuss in jeder hinsicht;

- war online mit dem kleinen bmw gefahren und fuhr mich gerade mit dem 320 warm als "lost connection to host"; stellte sich heraus, dass um die zeit die net verbindung allgemein in meinem teil europas f  r ein paar minuten weg war, oder hat der ansturm auf diesen track das web lahmgelegt?

schottenring motodrom strecke UND umsetzung = der track des jahres

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by MichaW - 2012/07/15 11:27

Hola,

zu Fehlern kann ich (noch) nichts sagen, kam p  nktlich zum Rennstart das erste Mal auf den Server, aber nach dem Rennen nur soviel: Wat f  r ein geiler Track! ETCC w  rdig! Freu mich jetzt schon auf das erste Event...

Gl  ck auf!

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Argyle - 2012/07/15 16:25

carl_II schrieb:
ist das eine beta version?

genau das dacht ich auch :P ,

eben mal reingeschnuppert , KLASSE !

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Edi Kwech - 2012/07/15 16:47

Sieht nicht nur sehr ansprechend aus, sondern bietet auch gutes Ambiente wo gutes Rennfeeling aufkommt. Fehler finde ich soweit keine relevanten, aber habe auch nur 1 Stunde damit verbracht.
Fehlen eigentlich nur noch die Pitlanes f  r Anfang/Ende, Ampeln, Pitboy und dann kann man das Ding schonmal bei FIA einreichen.

Soweit mal mein Dank an die Planer/Entwickler/Macher und m   ge der Kl  gere gewinnen.

mfg.Edi

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Stemann - 2012/07/15 18:54

Tacho zusammen, ja mich gibts auch noch!!

Da kriege ich doch die Motten,

Nein es reicht ja nich das mein Mainboard+ cpu und vlt noch grakka ihren dienst eingestellt haben, und ich nicht mehr auf der Bude fahren kann.

Achwo als ob das nich reicht, Ne da hauen die eine Bomben Strecke auf der Bude raus, also wie Ich lesen scheint sie ja der inbegriff des Simracings zu sein.

Und was bleibt mir traurig in den Tower gucken, und auf Ersatzteile warten.

Aber los werdet ihr mich nicht xd, sobald der hobbels wieder läuft heist es: Back on Track bis der Kadett verreckt: :lol:

Bis dahin have fun
sascha

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Björn GER - 2012/07/15 19:15

Hu Hu

Also da kann ich nur sagen absolute Klasse die
Strecke, Hut ab an alle Miterbauer und zugleich
auch ein Dankeschön.

Mir sind keine Fehler aufgefallen bis jetzt,
doch wohl !!!!!
Das ich aus dem Staunen nicht mehr rauskam ob fährst
Fahren oder die Augen Spass vorprogrammiert einfach
Hammer das Teil :woohoo: :woohoo: :woohoo:

grüß Björn

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/16 14:53

- obwohl ich eine leichte nachtblindheit habe bin ich von der qualität des nachtrennens komplett überzeugt;

- sind auch regenrennen vorgesehen? (auch weil ich die persönllich sehr mag);

- ein detail, das ich vielleicht ändern würde, als beispiel: turn 1, die kerbs kurveninnenseite (direkt hinter brücke)
werden von aussen her immer dicker und sind nicht abgerundet; wenn man dort mit den linken rädern ein bisschen zu
weit innen fährt, würde das den reifen aufschlitzen; ähnliche kerbs gabs mal in monza, die wurden aber sofort wieder
abgeschafft, denn obwohl die zwar runder waren waren sie trotzdem zu hoch und das hat die reifen sehr beschädigt; ich
bin in einer runde dann mal (ungewollt) über die kerbs hinausgefahren weil ich den grip mitnehmen wollte; der wagen
fuhr dann ins grüne und ich hatte mühe, ihn wieder aufs schwarze zu bringen; könnte man die von aussen her nicht
zumindest abrunden? (oder sehe ich das zu realistisch?)

- betonmauer links nach turn 3: es geht bergauf, jeder wagen, der sauber durch die kurve kam, liegt eigentlich so satt,
dass die mauer kein problem ist, aber wenn man da richtigen grip hat und vielleicht wegen verkehr oder überholen
notgedrungen nahe an der mauer vorbei fahren muss wird man sich da einen tick zusammennehmen, denn der
maueranfang steht einfach nicht gerundet da und in die strecke rein; ich bin mal da rein um zu schauen und der wagen
brannte sofort; wenn sie leicht abgerundet wäre gäbe nur einen mittleren lackschaden.

aber im grossen und ganzen gibt es kein einziges detail, das diese strecke schlecht machen könnte.

also wenn ihr in diese richtung weitermacht, einfach mal dumm gefragt: habt ihr euch schon mal überlegt, eine
altbierbudenlizenz zu erfragen/kaufen (co-aktion wäre gäbs ja eventuell genug hier wenn es keine millionenbeträge wären)
und die sim ist ja lange kommerziell kein renner mehr, und eure eigene abb 2012 version mit euren autos, strecken und
streckenverbesserungen zu entwickeln?

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/16 15:10

Kannst du mal einen Screenie machen, von der Mauer, die du meinst? Vielleicht mit Pfeil auf betreffendes GemÄuer?

Mal schaun, ob man da was machen kann...

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/16 18:00

CY33 schrieb:

Kannst du mal einen Screenie machen, von der Mauer, die du meinst? Vielleicht mit Pfeil auf betreffendes GemÄuer?

wegen der kurzen piste mit einem STOL Roland (foto 1) hin

freies training im gange, musste also zu fuss zu T3, am Tintin Memorial (2) vorbei Ä¼ber die brÄ¼cke und im T3 dann gemerkt, dass ich nicht in die mauer*, sondern in die reifen gefahren war (3)

so blÄ¼d fÄ¼hrt kein mensch, dass er da unter normalen bedingungen reinkracht, kann mich jetzt erinnern, dass ich da ganz am anfang den totalen abflug gemacht hatte (murphy's law: if you put an idiot in a race car idiocy will happen), da muss also nichts gemacht werden

bin dann Ä¼ber die brÄ¼cke ins fahrerlager wo mich ein Ä¼lterer herr (4) mitgenommen hat zu T1; wir mussten zuerst noch ein bisschen warten, denn Ä¼berall hatten sich autos in herumstehender hardware verkeilt (5)

bin dann zu T1 runter und ein foto der kerbs von innen gemacht (6) und dann wieder zurÄ¼ck zum strip und schon unterwegs die fotos, erm, entwickelt. http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/files/gtl_schotten.zip

* ich bin jetzt ein paar mal versuchshalber in die mauer nach T3 gefahren, da kann wirklich ausser lack- und vielleicht aufhÄ¼ngungsschaden nichts passieren; my bad, sorry

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by kaefer - 2012/07/16 18:12

Hallo zusammen,

hÄ¼tt die Strecke ja gern getestet, aber ich bekomme nur den Fehler "Strecke nicht installiert.

Der Updater meldet mir "keine neuen Dateien"

Muss ich die Strecke manuell instsallieren?

Ig

KÄ¼fer

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/16 18:17

kaefer schrieb:

Muss ich die Strecke manuell instsallieren?

ja

download vom link am anfang dieses threads
unzip and copy track folder to gtl\gamedata\locations

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by kaefer - 2012/07/16 18:51

danke

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/16 21:20

Hallo zusammen,

zunächst einmal:

"Danke für das wertvolle Feedback"!

Daraus ist nun eine neue Betaversion entstanden, die es jetzt weiter zu Testen gilt:

>>> KLICK MICH

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Hermann.K - 2012/07/16 21:38

@ Uwe

Kann die mit in die Buden-Version oder in ne seperate GTL-Inst. ?

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/16 21:43

Hi Hermann,

Hermann.K schrieb:

@ Uwe

Kann die mit in die Buden-Version oder in ne seperate GTL-Inst. ?

kannst Du ruhig in die Buden-Installation kopieren, die finale Version wird sie dann irgendwann via Autoupdater ersetzen...

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Hermann.K - 2012/07/16 21:51

Ok Danke

Ich dacht halt nur wegen Mismatch.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/16 22:41

...Harald hat gerade berichtet das sich der Stra  enrand wie Asphalt anf  hlt, nicht wie Grass/Dreck ... wird mit der n  chsten Version korrigiert.

Gru  ,
Uwe

=====

Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/16 23:05

derDumeklemmer wrote:
Stra  enrand wie Asphalt anf  hlt, nicht wie Grass/Dreck ...

abseits der strecke hat sich f  r mich alles "normal" langsam und griplos angef  hlt; mit zwei r  dern im grass ist aber relativ leicht zu korrigieren weil die kurven einen nat  rlichen verlauf haben; vier r  der ist nat  rlich pech.

elendskurve ist die oberste bevor es runter richtung ziel geht = zwei linien, beide gleich t  ckisch

bin gerade 5 runden im lotus kopf an kopf mit einem ferrari (vasichara) gefahren, hab am schluss auf eine halbe sekunde verloren = agility (ich musste immer 104%) gegen power (er musste immer wie auf glatteis fahren) = so geil nur hier

jetzt auch noch regenrennen? wird immer besser - du kannst dir schon mal was f  r weihnachten w  nschen...

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by porsche_917 - 2012/07/17 12:35

Hallo zusammen,
habe gerade diesen Thread gefunden.
Werd' ihn nachher mal testen.
Was mich nur jetzt wundert ist, dass der Schottenring entgegen dem Uhrzeigersinn gefahren werden soll zumindest wqenn man dem Bild der Strecke auf Server #5 glaubt.

Gru  
Tobias

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/17 13:37

Ich glaub die eigentliche Fahrtrichtung war nie irgendwo angegeben. Ich hab nur entschieden, dass gegen den Uhrzeigersinn sinnvoller ist, weil man dann eben nach der Start gleich die lange breite Grade hat. Ausserdem ist die bergauf Passage so rum viel besser zu fahren, als umgekehrt (kannst du ja Offline mal testen - ist nicht angenehm). Die Kurve zum Teich runter so recht fordert, andersrum w  re es eben nur eine Steigung.

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/17 15:48

CY33 schrieb:
... sinnvoller...

und technisch anspruchsvoller.

(edit: man könnte meinen, das sei in beide Richtungen dasselbe, aber wenn man sich den Höhenverlauf und die sich daraus ergebenden Kurvenverläufe anschaut, merkt man, dass es da fahrerische Unterschiede gibt. Obwohl, wenn man die Strecke in beide Richtungen befahren könnte, wäre bestimmt auch interessant. - Bei der Trackbewertung hat übrigens jemand diese Strecke als miserabel bewertet. Die Begründung würde ich aber gerne hören.)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by 51!N - 2012/07/17 17:51

Sehr schöne Strecke, tolle Idee, hervorragende Umsetzung!

Die Boxeneinfahrt finde ich allerdings "unter Sicherheitsaspekten" nicht so gelungen. Mit schnellen Fahrzeugen, also Gruppe 5 z.B. untersteuert man aus der schnellen links vor der Box gerne direkt auf die Kante der Boxenmauer zu. Das könnte im Pulk ganz schön haarig werden, erst recht, wenn von fünf vielleicht auch noch einer absichtlich in die Box will.

Und wenn man sich verschätzt/zu schnell ist/noch einer nebdran fährt, ballert man jenseits von jeder Geschwindigkeitbegrenzung in die Box.

Vielleicht könnte die Mauer was früher anfangen, so dass man wenigstens nur an die Mauer knallt, wenn man zu schnell ist, oder sie steht weiter hinten, so dass man bremsen und wieder auf die Strecke zurück kann.

Ist ne schwierige Strecke, find ich, sehr anspruchsvoll. Eine gefühlt richtig gute Runde hab ich noch nicht geschafft :-)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/17 18:13

Die Box ist insgesamt ein schweres Thema. Eigentlich hätte Box und Fahrerlager sowieso auf die andere Streckenseite gehört, denke ich. Aber da man ja einfach gewisse Räume benötigt, um alle Autos unterzubringen usw wusste ich da beim besten Willen nicht, wie es hätte passen sollen (Kurzanbindungen im Weg, Einfahrt und Ausfahrt brauchen auch noch Platz...).

Naja, der Eingang ist in einer der unscheinbarsten Kurven, die sich aber schnell als eine der schwierigen herausstellt, wenn man versucht nicht nur gut, sondern auch richtig schnell zu sein... Ob man da was machen kann: hm.

Evtl. könnte ich noch ein paar Reifenstapel aufstellen oder man muss einfach damit leben: so war es ja bei den Strecken oft mal: nicht die Strecke wird angepasst, sondern die Fahrer müssen sich den Gegebenheiten anpassen. Noch 10 Jahre früher hätte es nicht mal eine Boxenmauer gegeben. Die langen und total separierten Boxeneinfahrten sind aber eher eine neue Entwicklung beim Streckendesign... oder?

Ich lass mir das mal durch den Kopf gehen. Die KI sollte allerdings dahingehend angepasst werden, dass sie eine weitere Linie fährt, glaube ich (oder Uwe?) - die driftet jetzt schon manchmal in die Box.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by porsche_917 - 2012/07/17 18:50

Bin gerade mal gefahren.

Supergute Strecke.

Ein Jammer, dass die nicht gebaut wurde.

Aber die Grafik kann man wirklich nur gutes sagen.

Lediglich im Fahrerlager "hinten rechts" bei den LKWs von SwissRacing und Dunlop ist ein Volvo unter dem Dunlop-

LKW eingeklemmt.
Ansonsten freu ich mich schon auf das erste echte Rennen.
Zur Einweihung wÄre ein Event genau das Richtige.

Tobias

Nachtrag:

Der Streckenposten an der schnellen Linkskurve vor Start/Ziel scheint kein lebensbejaender Mensch zu sein.;)
Ich glaub den Kerl hab ich Äfters die Zehen abgefahren. Vielleicht kÄnnte man den ein wenig anders positionieren.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/18 13:47

hÄhÄ, ja, die Posten sind einige von der eisenharten Sorte.
Evtl. sollten die wirklich weiter weg stehen. Auch oben auf dem HÄgel kurz vor der VW BrÄcke.
Meint ihr, dass man die Flaggen dann noch genug sieht, wenn sie sich gute 3-4 Meter richtung Zaun stellen wÄrden?

Alternative wÄre eine kleine Schutzmauer aus Stroh, wie ich es in Calden gemacht hab. Effekt wÄre, dass ein Ausrutscher das Auto beschÄdigt, der Posten aber Äberleben kÄnnte!

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/18 15:30

porsche_917 schrieb:

Der Streckenposten an der schnellen Linkskurve vor Start/Ziel scheint kein lebensbejaender Mensch zu sein.;)
Ich glaub den Kerl hab ich Äfters die Zehen abgefahren. Vielleicht kÄnnte man den ein wenig anders positionieren.

auf keinen fall umpositionieren, er ist mein erster orientierungspunkt - wenn ich den verpasse und trotzdem stehen lasse muss ich durch die box fahren oder verliere meinen speed fÄr die gerade.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/18 15:46

guter Punkt:

vermisst jemand Meterschilder vor den Kurven? Eigentlich wollte ich noch welche aufstellen - dient ja auch der Orientierung fÄr den subjektiven Bremspunkt usw.
Zumindest nach den Langen Graden schon nicht schlecht, oder?

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Erel 68 - 2012/07/18 16:31

fÄr mich reichten die angedeuteten Bremsabriebe vor den Kurven als Orientierung.

In einem Rennfeld wÄren die Schilder aber nicht schlecht.

Eine wirklich schÄn zu fahrende Strecke mit einem Gefahrpunkt bei der Boxeneinfahrt. (bei den ersten beiden Versuchsrunde voll getroffen:S :whistle: ;))

Roger

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/18 16:34

CY33 schrieb:
guter Punkt:

vermisst jemand Meterschilder vor den Kurven? Eigentlich wollte ich noch welche aufstellen - dient ja auch der Orientierung f  r den subjektiven Bremspunkt usw.
Zumindest nach den Langen Graden schon nicht schlecht, oder?

Pers  nlich orientiere ich mich nicht an den Markern, denn sie geben nicht Bremspunkte an, sondern Distanzen. Aber auf einer Strecke st  nden die Dinger nat  rlich schon.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/18 16:49

Ne klar geben sie ihn nicht an - aber man muss ja immer was haben, an dem man sich orientieren kann, und da sind die Schilder immer ganz gut f  r. Vor allem bei den sterileren, neuen Strecken, bei denen man au  er Himmel und Leitplanke sowieso nicht viel sieht.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by MichaW - 2012/07/18 17:02

CY33 schrieb:

Ne klar geben sie ihn nicht an - aber man muss ja immer was haben, an dem man sich orientieren kann, und da sind die Schilder immer ganz gut f  r. Vor allem bei den sterileren, neuen Strecken, bei denen man au  er Himmel und Leitplanke sowieso nicht viel sieht.

Daf  r! und +1 ;)

Gl  ck auf!

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/18 17:31

CY33 schrieb:

Ne klar geben sie ihn nicht an - aber man muss ja immer was haben, an dem man sich orientieren kann, und da sind die Schilder immer ganz gut f  r.

Ich suche mir immer irgendeinen Fixpunkt aus, der so genau wie m  glich an meinem Bremspunkt steht und korrigiere dann im Laufe eines Rennens je nach Reifenabnutzung, leichterem Wagen etc.

Wenn ich aber zuerst den Marker suche und dann meinem Fixpunkt muss ich schon zwei Daten verarbeiten. Rein pers  nliche Meinung, bin vielleicht mental nicht fix genug f  r beide.

Vor allem bei den sterileren, neuen Strecken, bei denen man au  er Himmel und Leitplanke sowieso nicht viel sieht.

Stimmt nat  rlich auch wieder. Darum mag ich zb Flugplatzrennen nicht, Silverstone eingeschlossen.

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/18 18:28

Hallo zusammen,

vielen Dank f  r wertvollen Hinweise, die in eine neue Version eingeflossen sind.

Das Testen geht in die n  chste Runde:

>

Gru  ,
Uwe

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Bj  rn GER - 2012/07/18 21:38

Hi Uwe

Bin bis grade mit diversen Autos auf der Strecke gewesen, habe festgestellt das keine zeiten abgespeichert worden sind!!!! Hoffe nicht schlimm
das ich das hier hingeschieben habe, Mir f  llt Streckenm  ssig nichts auf aber bestimmt da ich die Piste so vertieft fahre un einfach nix mitbekomme. :)
F  r mich jedenfalls eine Ultimative Strecke
kurz un knapp geil geil das Teil :woohoo: :woohoo:
nochmals an alle die daran Arbeiten ein 10 fach
Danke
gru   Bj  rn

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/18 22:06

Du meinst Bestzeiten hier auf der Page? Wenn ich da richtig informiert bin, dann ist es so, dass die erst nach dem Release der fertigen Strecke Aufgezeichnet werden.
W  re ja fies, wenn man bei einer Strecke, rein hypothetisch, eine Bremsschikane einbaut, weil man beim testen merkt, dass es sein muss und dann werden die Rundenzeiten aus den Tests niemals geschlagen, weil die Strecke nicht mehr die selbe ist...

Also: nach Release flei  ig weiterfahren! ;)

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Bj  rn GER - 2012/07/18 23:05

Ah, ne alles gut dann, war nur verwundert das Zeiten von anderen von gestern un vorgestern vorhanden sind.

vielen Dank f  r schnelle Antwort un Zeit hin zeit her   ndern tut das nichts am geilen Strecken flair:lol: :lol: :lol:

Mfg Bj  rn

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by rdjango - 2012/07/19 10:05

Hallo,

die Zeiten werden in der Regel schon gespeichert - s. Besten- und Rangliste ;) - aber manchmal gibt es halt Störungen, da fällt ne Zeit durchs Raster.

Vlt bist du gerade gefahren als die neue Beta eingespielt wurde oder ...:blink:

Gruß
rdjango

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by UweLaenger - 2012/07/19 12:42

zeiten werden nicht gespeichert

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by rdjango - 2012/07/19 12:51

Hallo Uwe,

???

okay ich korrigiere mich - zumindest wurden sie bis gestern gespeichert, heute hatte ich noch keine Gelegenheit zu fahren ;)

siehe hier:

http://www.altbierbude.de/component/option,com_gtlreporter/Itemid,53/Mode,bestlaps/lang,de/?country=*&track=MotodromSchotten&driver=*&class=*&vehicle=*&limit=500

Gruß
rdjango

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/19 13:34

CY33 schrieb:

Wäre ja fies, wenn man bei einer Strecke, rein hypothetisch, eine Bremsschikane einbaut, weil man beim testen merkt, dass es sein muss und dann werden die Rundenzeiten aus den Tests niemals geschlagen, weil die Strecke nicht mehr die selbe ist...

ich mecker ja nich' aba:

solche rekorde gibts immer noch, zb aus turbojahren auf weniger gesicherten strecken - monza glaube ich, auch le mans vor den schikanen - das sind rekorde für die "ewigkeit" - und hat da nicht mal einer der ganz grossen, der bellof, auf der alten schleife mal eine runde hingelegt, da haben die anderen nur noch still vor sich hingeweint? ist auch schon "ewig" her, ist aber im prinzip immer noch dieselbe strecke, und die zeit könnte immer noch stehen.

(edit: das wÄre jetzt aber keine ursache, auf der sehr interessanten zielgerade eine schikane reinzustellen; wie du schon gesagt hast, diese gerade wird gerne mal unterschätzt und sollte auch IMO so bleiben; sonst kann man ja sofort auf der koppe die dellen rausnehmen, aber das tun die nicht mal in f1 monaco runter zur mirabeau wo die fahrer immer "diesen komischen schlenker" machen, ergo: super zielgerade wie sie ist; so wie du und der andere meister die strecke da gebaut habt, lass mal, ist einfach nur gut! gibts nichts zu sagen - ausser die verdammten bordsteine innen in t1 natÄrlich, wo ich gestern schon wieder mit den linken reifen drin hing)

wenn ich schon am tippen bin, vielleicht ne dumme frage: hat sich am grip was verÄndert? kam mir vorgestern vor, als wÄre es leicht "rutschiger" geworden im vergleich zur ersten version, gestern schien mir dann der abrieb grÄsser als vorgestern und der zweiten version (verlor nach 3,5 runden grip) (kann auch das alter sein, mÄsste mal neue reifen auf den rollator ziehen)

(edit: Äbrigens, kÄnnte es sein, ich traue euch alles zu re umsetzung der realität, dass ich den grip verlor, weil ich mit dem wagen zu weit innen Äber die kerbs in t1 gefahren war und mir da eventuell die linken reifen abgeschabt hÄtte? nee, so realistisch kÄnnst ihr doch nicht sein? oder? --- oder?)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by UweLaenger - 2012/07/19 13:34

Ich bin gestern auch gefahren, aber heute werden keine zeiten gespeichert.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by MichaW - 2012/07/19 13:45

carl_II schrieb:

und hat da nicht mal einer der ganz grossen, der bellof, auf der alten schleife mal eine runde hingelegt, da haben die anderen nur noch still vor sich hingeweint? ist auch schon "ewig" her, ist auch nicht mehr dieselbe strecke, aber der rekord mÄsste immer noch stehen.

OT: 6.11,13 Minuten. Stefan Bellof im Training des 1.000-Kilometer-Rennens am 28. Mai 1983 auf der Nordschleife des NÄrburgs. (202 km/h Durchschnitt) Porsche 956 Gruppe C

GlÄck auf!

EDITH sagt noch, wer von den damaligen Kollegen und Gegnern heute noch lebt weint immer noch...

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/19 13:53

MichaW schrieb:

Stefan Bellof ... EDITH sagt

ja

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/19 16:38

Hallo zusammen,

UweLaenger schrieb:

Ich bin gestern auch gefahren, aber heute werden keine zeiten gespeichert.

der Reporter vom Dedi hing, bitte jetzt noch einmal versuchen....

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by kaefer - 2012/07/19 18:20

Hi,

ich muss auch mal ein Lob für die Strecke aussprechen. Ich kann keine Fehler finden. Entweder, weil inzwischen alle beseitigt wurden und die Strecke keine mehr hat oder weil ich als Anfänger die Feinheiten nicht bemerke.

Und die Zeiten werden übrigens wieder registriert.

Grüße
Kaefer

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Wolf_A - 2012/07/19 21:55

@ Dumeklemmer und CY33

Vielen Dank fuer diese feine Strecke!!!

So viel ich auch fahre ich kann keine Fehler finden :) Ich hatte nur manchmal das Gefuehl das das XD Tool bei einer schnelleren Runde falsche Zwischenzeiten/Unterschiede (gruene Anzeige) anzeigt.

Die Strecke fordert mich richtig, kaum mal einen Moment wo man durchatmen kann :) Besonders die Kehre unten am See/Fluss, bevor es hoch zum Start und Ziel geht, fordert mich. Ich finde dort einfach keine Linie bzw. Bremspunkte.

Ich bewundere die Leute die Strecken nachbauen koennen aber ich bewundere Euch beide um so mehr, da Ihr ja nur eine Zeichnung hattet und nicht auf echte Daten zurueckgreifen konntet!

Grosses Lob!!!

Wolfgang (Wolf_A)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Harald Arry - 2012/07/19 22:51

Hallo ihr Helden,

in der Box beim Team Lotus steht noch ein Herr im grünen Mercedes.

Auf dem Banner beim "GRO EN PREIS" fehlt das "ß"

Wird langsam schwierig was zu finden ;-)

Sonnige Grüße
Harald

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/19 23:19

Harald Arry schrieb:
Auf dem Banner beim "GRO EN PREIS" fehlt das "Ä"

Ahhh! Das ist ein Fehler, an dem ich dann seit Ä¼ber einem Jahr vorbeifahre, ohne ihn auch im Ansatz bemerkt zu haben :blush: ! In der Schriftart gibt es das Ä nicht - muss ich Ändern.

Mercedes in der Lotus Box? Das raff ich nu nicht... :huh:

@Wolf: Danke! Aber genau genommen ist es so viel leichter. Kann man machen, was man will und alles, auf das man schon lÄnger mal Lust hatte (siehe die Tim&Struppi Rakete), ohne das einer kommen kann und sagt: dat war aba nich so, in orischinal!
Aber man muss sich halt was Ä¼berlegen...

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Harald Arry - 2012/07/19 23:37

Huhu Ole,

wenn man hinten rechts in der Box steht... Ähhh Blick Richtung Strecke, dann steht da ein Nercedes-Transporter-Kleinbus und in der Front des Fahrzeuges steht ein Typ drin.

Ausserdem steht noch irgendwo ein Fahrzeug mit abgestellten Reifen unter der Vorderachse...

irgendwie schwer zu erklÄren das alles :-).

Die deutsche Sprache und die dazugehÄrige Schrift kennt Ä¼brigens kein groÄes "Ä". Ich glaube, wenn ich mich recht entsinne verwendet man in solchen FÄllen "SS" als Substitut. Tja, einfach haben wirs nicht ;-)

Sonnige GrÄÄe
Harald

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/19 23:42

Hallo!

First at all Gratulation zu der Umsetzung dieser leider nie gebauten Strecke des Schottenrings.

Ich habe die 0.91-Version installiert und direkt ein CTD bekommen, in der 0.91 fehlte die Datei "EMAP_PAINT.DDS" und der Hintergrund "skyboxi.gmt" ist zu hoch gesetzt, so dass er nicht bÄndig mit dem Streckenrand abschlieÄt diese "KÄseglocke" von Himmelstextur steht also Ä¼ber der Strecke, ich hoffe man versteht was ich schreibe. ;)

GruÄ Andre

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/20 00:08

Jep, die Reifen sind mal drunter geraten, weil ich die Autos anders skaliert hab... Wird gefixt.
Den Typ find ich nicht - kann es sein, dass es der Typ ist, der dich aus der Box winkt? Da mÄsste man dann die Parkposition Ändern, weil man auf den Mann keinen Einfluss hat.

GroÄes Ä gibt es nicht, ist klar. Es fangen ja auch keine WÄrter mit Ä an ;). Aber idR nutzt man einfach das "kleine", obwohl man in GroÄbuchstaben schreibt. In diesem Fall ist es so, dass der Ersteller der Schrift aber das Ä garnicht

vorgesehn hat, weil er wahrscheinlich nicht von hier ist. Schon die Schweizer haben ja kein Äÿ mehr.
Ich nehm einfach eine andere Font.

@Andre: Danke an einen Kollegen vom Fach ;).

Kannst du mal ein Bild mit der Skybox zeigen? Ich fand die eigentlich gut, wie sie ist... aber Bilder, 1000 Worte, du weiÄÿt was ich meine!

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/20 00:28

Ich habe da noch etwas anderes gefunden, eine "Waldwand" steht ein wenig in der Gegend rum, die Screenshots werde ich morgen senden heute senden ist ja schon nach 0.00Uhr. Muss jetzt Schluss machen, habe morgen frÄ¼h wichtigen Termin.

Und die Als knallen gegen die linke Wand auf der langgezogenen S/Z-Kurve.

GruÄÿ Andre

PS.: Ist schon jetzt einer meiner Lieblingsstrecken, neben KS-Calden.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/20 09:35

Hi Harald,
Harald Arry schrieb:

in der Box beim Team Lotus steht noch ein Herr im grÄ¼nen Mercedes.

..das ist ein Ford Transit :whistle:
(Hab ihn ein bisschen auf Seite gerÄ¼ckt)

GruÄÿ,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/20 09:37

Ist der nicht gelb? (Michelin?)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/20 09:42

Hi Ole,
CY33 schrieb:
Ist der nicht gelb? (Michelin?)

haben wir uns eigentlich schon einmal Ä¼ber meine Farbenblindheit unterhalten ? :S
(Im Michelin Transit stand zumidest ein 3d-MÄ¼nnlein rum)

Dann weiss ich auch nicht welcher gemeint ist...

Screenshots biddÄ¶

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/20 09:49

Jetzt wo du sagst: ja haben wir! Tut mir leid... :blush:

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/20 11:37

-> PM

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by GS/2.8 - 2012/07/20 13:29

AI und CSL Turbo geht nach der dritten Runde nicht mehr durch Start und Ziel. Entweder will er in die Box, weil es ihn vorher raustreibt oder da, wo es nach rechts geht an Start/Ziel, knallt er links vor die Mauer der Zeitnahme.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/20 15:45

GS/2.8 schrieb:

AI und CSL Turbo geht nach der dritten Runde nicht mehr durch Start und Ziel. Entweder will er in die Box, weil es ihn vorher raustreibt oder da, wo es nach rechts geht an Start/Ziel, knallt er links vor die Mauer der Zeitnahme.

das ist eben der Unterschied zwischen ARTIFICIAL intelligence und RACING intelligence

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Harald Arry - 2012/07/20 20:07

Oh ja, man könnte das Leben so einfach machen...

mit Screenshots B-)

Harald :-> http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Team_Lotus.jpg

Edith sagt, das wäre dann wohl tatsächlich der eigene Boxenmann - hab ihn nicht gleich erkannt :-)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/20 20:28

So, das ist alles, was ich bis jetzt gefunden und anzumerken habe

http://www.abload.de/thumb/grab_0000ok59.jpg http://www.abload.de/thumb/grab_001h4jyv.jpg

http://www.abload.de/thumb/grab_0027hjud.jpg http://www.abload.de/thumb/grab_0033hj8r.jpg
http://www.abload.de/thumb/grab_0043bkuj.jpg http://www.abload.de/thumb/grab_005bvkkn.jpg

Gruß Andre

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by fred - 2012/07/21 01:24

hallo uwe,

klasse strecke, schön gemacht, schöne curbs und gräben auf der kurveninnenseite (cutverhinderer),
leuts die im fahrerlager richtung strecke weisen usw usw.

hab nur einen fehler (?) festgestellt:

beim rennen (3 fahrer, 2 sind gefahren) waren die zeitabstandswerte im xd tool auf den hintermann etwas wirr. scheint so das die werte immer in den splitzeitmesspunkten aktualisiert werden - bei der der zieldurchfahrt schien der abstandswert ok zu sein, der nächste wert war dann komisch (bei abstand ziel ca 24 sec plötzlich 2sec oder 6 sec oder 0,2sec) und der nächste angezeigte wert war die gefahrene rundenzeit der beiden fahrer.

weiss nicht ob das nur bei dem einen rennen war,
oder ob die Übergabe der abstands werte ans xd tool nicht richtig funzt.

gruss fred

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/21 02:18

fred schrieb:

schöne curbs und gräben auf der kurveninnenseite (cutverhinderer)

bei T3 super gemacht

wär doch auch eine Lösung für T1, oder?

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/21 10:01

fred schrieb:

hallo uwe,

klasse strecke, schön gemacht, schöne curbs und gräben auf der kurveninnenseite (cutverhinderer),
leuts die im fahrerlager richtung strecke weisen usw usw.

Hi Fred,

Du dankst dem Falschen. ;-)

Das hat alles Meister Ole gebaut, ich hab es nur Ingame gebracht...

Gruss,
Uwe

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/21 13:21

@Andre: Danke f  r die Bilder, da kann man sich das schon besser Vorstellen!

Zu Bild 1 (Schatten): hab ich so noch nicht gesehn, scheint ein Bug zu sein, der durch die Laternen entsteht. Mal recherchieren.

Bild 2: Ja, da h  tte eine schmale Reihe Polys nicht geschadet. Ist jetzt aber zu sp  t, daher wird das so bleiben. Alte Tracks sind halt gef  hrlicher. Vielleicht stellen wir unterhalb eine Unsichtbare Collision-Wall auf?

Bild 3 und 4: Ist halt die Sky Box. Ist eine von den Simbin Strecken, vielleicht nehm' ich eine mit hellerer Textur

Bild 5: Da l  sst sich was mit ein paar Treewalls machen! Sieht wirklich doof aus, war mir nicht aufgefallen.

Bild 6: Zur AI m  sste Uwe was sagen... sollte hinzukriegen sein, oder?

@Fred: XD Tool? Mein Auto ist 40 Jahre alt! ;). Ne, Timing ist auch eher Uwes Baustelle

@Carl: Einen Graben hinter das Curb? Ich dachte es ist dir jetzt schon zu hoch. Diese Ausgefahrenen R  nder waren von meiner Seite auch eher ein grafisches Feature, den englischen Rasen gibt es ja in der Realit  t eher selten auf den Pisten. Mein einziger L  sungsansatz f  r dein Problem w  re jetzt "auff  ttern" gewesen, damit man nicht so einrastet, wenn man zuweit innen ist. Zweite M  glichkeit: fahr da halt nicht lang! Eigentlich haben sich damals ja eher die Fahrer der Strecke angepasst und nicht umgekehrt. Aber du hast nicht unrecht: grade in der ersten Kurve gibt es ja (trotz der langen Graden) oft mal Dr  ngelei, da w  re es schade, wenn man wegen sowas in der ersten Runde einen Schaden am Auto hat. Ich kipp mal ein bisschen Kies hin und schau wie es aussieht.

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/21 14:17

CY33 schrieb:

@Carl: Einen Graben hinter das Curb? Ich dachte es ist dir jetzt schon zu hoch. Diese Ausgefahrenen R  nder waren von meiner Seite auch eher ein grafisches Feature, den englischen Rasen gibt es ja in der Realit  t eher selten auf den Pisten. Mein einziger L  sungsansatz f  r dein Problem w  re jetzt "auff  ttern" gewesen, damit man nicht so einrastet, wenn man zuweit innen ist. Zweite M  glichkeit: fahr da halt nicht lang! Eigentlich haben sich damals ja eher die Fahrer der Strecke angepasst und nicht umgekehrt. Aber du hast nicht unrecht: grade in der ersten Kurve gibt es ja (trotz der langen Graden) oft mal Dr  ngelei, da w  re es schade, wenn man wegen sowas in der ersten Runde einen Schaden am Auto hat. Ich kipp mal ein bisschen Kies hin und schau wie es aussieht.

Ein Graben hinter den kerbs wie in T3 w  re mir lieber; da verliert man dann Zeit und die Kontrolle, kommt aber irgendwie raus; bei der jetzigen L  sung hing ich schon ein paar Mal in Runde 1 auf den kerbs, kam nicht mehr runter, Rennen gelaufen; oder im H  gel, oder auf dem Dach. Das kommt aber auch durch meine pers  nliche Vorliebe f  r leichtes   bersteuern.

"Auff  ttern" w  re gut. Oder H  he der kerbs so lassen und relativ steil abrunden nach aussen ginge auch. Dann w  re der Mauereffekt weg.

Stimmt nat  rlich, ich m  sste mich anpassen. Aber auch damals haben die Jungs mal angefragt, ob man nicht das und jenes vielleicht   ndern k  nnte. Darum gibts ja Fahrermeetings, hier "forum" genannt. Aber versteh das sowieso als wenn ich an deinem Drei-Sterne-Men   kurz und ganz vorsichtig anmerke, dass die Gabel einen halben Zentimeter zu weit links liegt.

Mit Kies auff  llen w  re vielleicht das Beste (Zeit verloren, Auto heil).

Was die Dr  ngelei angeht, ja, vor ein paar Tagen sind wir zu dritt nach dem Start nebeneinander in T1 rein (und alle heil raus). Das bisschen fehlender Kies hat deshalb keinen Einfluss auf die Qualit  t der Strecke insgesamt.

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/21 14:22

Schau mal - so in der Art?

http://www.abload.de/img/fuhre_kies30u1j.jpg

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/21 15:03

CY33 schrieb:
Schau mal - so in der Art?

http://www.abload.de/img/fuhre_kies30u1j.jpg

Perfekt - Kudos

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by GS/2.8 - 2012/07/25 16:12

Hallo!

Wenn man neben der Strecke Ã¼ber die Versorgungswege fÃ¼hrt, dann sieht man z.B. nur bei eingeschaltetem Licht Zuschauer. Licht aus. Zuschauer weg. :dry:

<http://img827.imageshack.us/img827/1268/ghostgq.jpg>

Liegt das eventuell an dem Unterschied bei Training, Quali und Rennen?

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Heritagelespaul - 2012/07/25 20:19

Der DL-Link im ersten Post funzt nicht mehr.
Testen nicht mehr erwÃ¤nscht?

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Wolf_A - 2012/07/25 21:10

Hi Heritagelespaul
Es gab zwischendurch ein Update der Betaversion (0.91), probiere den Link:
http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,61337/catid,10/limit,6/limitstart,42/lang,de/
bzw. schaue nach dem Beitrag vom Dumeklemmer auf Seite 8 dieses Threads ganz oben und dann "klick mich".
Viel Spass mit der Strecke :)

Wolfgang (Wolf_A)

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Heritagelespaul - 2012/07/26 14:48

Als ich die Frage gepostet hab, dachte ich mir schon "...hÃ¤tteste besser nochmal den ganzen Thread Ã¼berflogen!" und siehe da! :blush:

Danke Dir aber trotzdem Wolfgang!

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Darth Maul - 2012/07/26 17:35

Harald Arry schrieb:

Oh ja, man k nnnte das Leben so einfach machen...

mit Screenshots B-)

Harald :-> http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Team_Lotus.jpg

Edith sagt, das w re dann wohl tats chlich der eigene Boxenmann - hab ihn nicht gleich erkannt :-)

Das gleiche Problem auch hier:

<http://www.abload.de/thumb/gtlsschotten1cmlna.jpg>

Und dann noch eine Stelle, wo man die Texturen etwas sch ner aneinander f gen k nnnte:

<http://www.abload.de/thumb/gtlsschotten24mxss.jpg>

Ansonsten eine fantastische Strecke!

Gr  e,

Darth Maul

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/28 01:30

So, bin wieder in Deutschland.

@GS/2.8: ist mir auch aufgefallen, hab ich so andernorts noch nicht gesehen! Aber es sind die Objekte, die eigentlich im Training ausgeblendet sein sollen. Muss Uwe was zu sagen...

@Darth Maul: das mit dem schlechten Mapping l sst sich nicht besser l sen - oder ich bin nicht sicher wie. Aber die Stelle ist mir auch negativ aufgefallen. Das dumme: die Polys sind da dreieckig und das follow-up Mapping der viereckigen Polys sieht dann immer doof aus - wenn ich da einfach aber f chig was drauflege, dann ist die Struktur des streckennahen Grasstreifen auch gest rt. So oder so: es sieht immer schlecht aus. Aber ich schau nochmal drauf, vielleicht krieg ichs noch minimal besser hin.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/28 11:28

Es stimmt, die Kurve ist nicht besser hinzu bekommen, ich w rde alternativ vorschlagen vielleicht einige B sche in die Kurve zu setzen, so nimmt es den Blick auf das Mapping der Textur weg. ;)

<http://www.abload.de/thumb/bild17jlq.jpg>

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/28 12:47

Joa, das ginge... oder ein paar Grasbüschel oder ein Farn. Ich schau mir das mal an.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/28 15:04

Hi,
GS/2.8 schrieb:
Wenn man neben der Strecke über die Versorgungswege fährt, dann sieht man z.B. nur bei eingeschaltetem Licht Zuschauer. Licht aus.
Liegt das eventuell an dem Unterschied bei Training, Quali und Rennen?

...eine weitere Schwäche der Gameengine. ;-(

Man zwar über die Visgroups Object für das Training ausblenden. Sie sind aber immer noch da .. so kollidiert man auch mit nem ausgeblendeten Auto und alle Objekte die Licht reflektieren (Property: LightAtNight) tun das auch im ausgeblendeten Zustand....

Wenn wir bei den Zuschauern das "LightAtNight"-Flag ausknipsen sieht es im Dunkeln doof aus.

Aber solange das nur abseits der Strecke auftritt finde ich es eigentlich nicht tragisch, oder?

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/28 15:07

Hi Ole,

CY33 schrieb:
So, bin wieder in Deutschland.
Willkommen zurück! ;-)

CY33 schrieb:

@Darth Maul: das mit dem schlechten Mapping lässt sich nicht besser lösen - oder ich bin nicht sicher wie. Aber die Stelle ist mir auch negativ aufgefallen. Das dumme: die Polys sind da dreieckig und das follow-up Mapping der viereckigen Polys sieht dann immer doof aus - wenn ich da einfach aber flächig was drauflege, dann ist die Struktur des streckennahen Grasstreifen auch gestört. So oder so: es sieht immer schlecht aus. Aber ich schau nochmal drauf, vielleicht krieg ichs noch minimal besser hin.
Hab mal ein Mapping per Projektion aufgebracht, was meinst Du dazu?

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

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/28 15:16

Das wäre eben die andere Alternative - Generell finde ich aber das Follow-Up besser, wenn es eben keine Dreiecke gibt. Wirkt etwas natürlicher, finde ich. Wie ist es, wenn du Follow-Up für die Strecke und Projektion für diese Kurve nimmst?

EDIT: zu den ausgeblendeten Objekten.

Wenn man normal auf der Strecke fährt, dann fällt diese Schwäche nicht auf. Die Erkundungstouren muss man dann einfach auf die Sessions verlegen, wo auch alle Objekte da sind (da gibts dann sowieso mehr zu sehen). Können wir nicht ändern!

Seltsam allerdings, dass dieser Fehler, den es ja auf ALLEN Strecken gibt, jetzt erst auffällt. Mir war das auch nicht bewusst, bis neulich... :blink:

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/28 17:12

Hallo zusammen,

das Testen geht in die nächste Runde, dank Euer zahlreichen Hinweise konnten eine Bugs/Ungereimtheiten behoben werden.

Danke für die Rege Teilnahme an den Betatest, weiter so, dann bekommen wir ein bestmögliches Ergebnis hin!

>>> KLICK MICH

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/28 19:55

Uwe, gibt ein CTD weil wieder die Datei "EMAP_PAINT.DDS" fehlt

sowie http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/catid,10/id,61238/lang,de/
;)

Allerdings die Als fliegen jetzt nicht mehr aus der Kurve bei S/Z ... das ist schön.

Gruß Andre

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by J.Lange - 2012/07/28 20:19

Mir ist gerade Offline im Replay aufgefallen, das die Kamera im T1 zu tief montiert ist.
Sonst echt ne astreine Strecke. Macht Laune.

Gruß Jens

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/28 20:30

Das mit der EMAP versteh ich nicht...
Haben alle diesen Fehler? Bitte mal melden!

@J.Lange: Die Cams sind "Dummys" die ich gemacht hab. Wie Uwe in seinem Posting vorhin schrieb (neue Version!!!), gibts jetzt die erste Cam-Beta von Umma-Umma. Alles neu!

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by J.Lange - 2012/07/28 21:18

Ja, hab ja die neue Beta draufgespielt, trotzdem.:)
Gruß Jens

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by DFAlex - 2012/07/28 21:44

CY33 schrieb:
Das mit der EMAP versteh ich nicht...
Haben alle diesen Fehler? Bitte mal melden!

Moin,
nee läßt Einwand Frei bei mir...
Sollte aber eventuell erwähnen:
-Nur Offline getestet
-Bei der Aktualisierung habe ich bis lang immer nur die Neuere Version "drüber gebügelt" also nicht den Ordner der vorherigen gelöscht...

...bitte macht weiter so! Die Strecke kommt Gut!

Ähm...mir hätte die Variante mit den Böschungen anstelle der momentanen "Abdeckung" besser gefallen...nur mal so...:whistle:

Lg
Alex

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/29 12:26

Wenn ich eine neue Beta-Version verwende, dann wird alles vorherige natürlich gelöscht, inkl. von GTL erzeugte Dateien, nur so kann man ja den aktuellen Stand beurteilen, "drüberbügeln" ist ja nicht der Sinn der Sache. :)

BTW ich habe die Strecke in den "Simmel" hochgeladen, der stellt auch fest, das die Datei fehlt.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/29 13:01

habe diese version installiert:

MotodromSchotten_GTL_V0_9_1beta.zip

- Zeiten werden nicht auf dem board angezeigt und nicht in die BestLapTimes übernommen;
- hatte gedacht, dies wäre ein update, T1 ist aber immer noch wie in V1, und leider nicht wie gezeigt, mit Kies aufgefüllt;
- Teichkurve ist sehr tückisch, würde mir wünschen, es gäbe dort ein paar mehr "markers" (zB Leute im Hang oder ein oder zwei Objekte rechts, Tafeln o.Ä. links) nach denen man seinen Bremspunkt orientieren könnte.

Man merkt jetzt erst durch die bestmögliche Umsetzung dieser nicht gebauten Strecke, dass sie hätte gebaut werden müssen.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/29 13:22

@Andre: die EMAP sollte aber eigentlich in der stex Datei in GTL enthalten sein. Da viele ihre eigene und nicht mehr die Originale verwenden haben wir die nicht nochmal in die maps.gtl der Strecke getan, weil die ja dann die vom User überschreiben wÄ¼rde. Du hast keinen CTD wegen der fehlenden Datei, oder?

@Carl: Zeiten? Board? Que?

Es ist auch ein Update. Der Schotter kommt, war nur noch nicht in dieser Version, weil ich Uwe einige Sachen nicht zugeschickt hatte. AuÄ½ßerdem haben wir die Ecke gestern auch nochmal Ä¼berarbeitet. Metertafeln vor einigen Kurven sind dem gleichen Fehler zum Opfer gefallen. Kommt alles aber in der neuen.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/29 14:04

Naja ich habe schon den CTD wegen der fehlenden Datei, in der Calden-Strecke ist er doch auch drin' oder? GTL wurde vor kurzem neu installiert, so ist alles original.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Heritagelespaul - 2012/07/29 19:02

Den Machern der Strecke erst mal ein gaaaanz groÄ½es Lob!
Herrliche Strecke, sehr anspruchsvoll und grafisch sowas von geil umgesetzt!
Ganz ganz groÄ½es Kino!

DANKE!

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/29 20:47

@Carl: Zeiten? Board? Que?

Es ist auch ein Update. Der Schotter kommt, war nur noch nicht in dieser Version, weil ich Uwe einige Sachen nicht zugeschickt hatte. AuÄ½ßerdem haben wir die Ecke gestern auch nochmal Ä¼berarbeitet. Metertafeln vor einigen Kurven sind dem gleichen Fehler zum Opfer gefallen. Kommt alles aber in der neuen.

Eh, no lo sÄ½! War zum ersten Mal mit einer Cobra auf Schotten unterwegs, da wird ja dann die erste Zeit zur Besten. War aber nicht auf dem board, und vorsichtshalber nachgeschaut, auch nicht in den Bestzeiten.

Freue mich auf die neue Version.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/29 21:33

axo, hier auf der Page?

Who cares? Wenn die Betaphase durch ist, dann geben sich solche Sachen auch flÄ½ssiger...

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/30 12:49

Diese geile Strecke braucht einen tiefen Hintergrund ich habe da mal was vorbereitet. ;)

So etwa stelle ich mir das vor:

http://www.abload.de/thumb/grab_001goxml.jpg

Die Dateien dazu im Anhang.

Gruß Andre <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/files/Horizont.zip>

=====

Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/30 12:53

f1_edition wrote:

Diese geile Strecke braucht einen tiefen Hintergrund ich habe da mal was vorbereitet. ;)

Sowas k nnstet Ihr machen?

Wann hab ich das letzte Mal was  berwiesen? Das muss ich jetzt doch gleich nochmal machen.

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/30 13:34

Skybox vom N rburgring, oder? Die Berge kommen mir bekannt vor ;)

Hab ich in Calden als Update auch reingebracht, die ist sehr sch n eigentlich. Ich wollte halt mal eine andere nehmen, die hier ist die BTB Box. Wie gesagt: wir schauen uns das an, vielleicht geht auch die von Hockenheim...

Uwe ist auch noch was am testen zu dem Thema.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/30 13:42

Hi Andre,

f1_edition schrieb:

Diese geile Strecke braucht einen tiefen Hintergrund ich habe da mal was vorbereitet. ;)

...hatte auch gerade ne neue Skybox fertig ;-)

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

Gru ,

Uwe <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/files/Skybox.zip>

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/30 13:49

Hi Ole,

CY33 schrieb:

Skybox vom N rburgring, oder? Die Berge kommen mir bekannt vor ;)

Hab ich in Calden als Update auch reingebracht, die ist sehr sch n eigentlich. Ich wollte halt mal eine andere nehmen, die hier ist die BTB Box. Wie gesagt: wir schauen uns das an, vielleicht geht auch die von Hockenheim...

Uwe ist auch noch was am testen zu dem Thema.

Auf der N rburg-Box ist doch die N rburg drauf ;-)

Ich finde die Skybox von Andre auch echt h bsch, vll. k nnen die Betatester hier mal beide testen und sagen welche besser gef llt?

(Einfach die ZIPs im MotodromSchotten-Ordner entpacken)

Gru ,
Uwe

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/30 13:58

Die habe ich auch beim Grenzlandring verwendet nichts Nordschleife und Co.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/30 14:02

Uwe, gef llt mir auch gut nur die Hintergrundlandschaft braucht auch unbewaldete Fl chen, siehe hier:

<http://www.viatoura.de/vogelsberg/fotogalerie/0.html>

Gru  Andre

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/30 14:08

Gibts die N rburg bei der original Simbin Strecke auch? Ist mir nie aufgefallen. Bei der Nordschleife ist sie, glaub ich (nicht sicher), separat von der Skybox, weil der Ring ja auch drumherum geht...

EDIT: I see, N rburging ist anders. Und hat die Burg nicht in der Box.

@Andre: woher stammt denn deine?

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/30 15:14

Ich stelle mit immer gr sserem (positivem) Erstaunen fest, wieviele Leute sich hier doch sehr gut mit software auskennen. Kein Wunder, dass ich mich mit meinen produktionsnahen Blechb chsen immer so anstrengen muss. Aber im Ernst, es ist kein Wunder, dass Hobbyracer  fter mal hier online eine Strecke trainieren. Erkl rt auch, warum ich glaube, dass einige hier ruhig mal mit Youngtimern Clubrennen bestreiten sollten. Billiger als Profirennen, dasselbe Adrenalin. Und erstaunlich nahe an dem, was man hier auf der Bude "erf hrt". Intelligente Details perfektionieren den Hintergrund n mlich insofern, dass man auf der Strecke dann dran gew hnt ist. Also entweder ein richtiger und stimmiger Hintergrund oder  berhaupt keiner. Ich habe sims gesehen, da standen die "Leute" am falschen Ort, oder es war ein Wald an der Strecke wo nie einer war, das hat mich genervt. Andere technisch hochwertige sims haben dann praktisch  berhaupt nichts was nicht zur Strecke an sich geh rt. Was Ihr hier macht ist super. Das wird den Fahrspass noch vergr ssern und das Lernen noch vertiefen. Wollt ich mal sagen ehe ich f r ein Zeitchen dann weg bin (laptop mit GTL und wheel nehme ich aber mit f r die regnerischen Tage).

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/30 18:04

Hallo!

Ich habe jetzt anhand von realen Landschaftsbilder des Kreis Vogelsberg eine Skybox zusammengestellt.

Es sieht also aus wie "live". B)

http://www.abload.de/thumb/grab_000aozw1.jpg http://www.abload.de/thumb/grab_0017hxc5.jpg

Gruß Andre http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/files/SKYBOXI_Vogelsberg.zip

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/30 18:11

Wow, schick!

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by DFAlex - 2012/07/30 18:14

f1_edition schrieb:

Hallo!

Ich habe jetzt anhand von realen Landschaftsbilder des Kreis Vogelsberg eine Skybox zusammengestellt.

Es sieht also aus wie "live". B)

Gruß Andre

Respekt!

...sieht echt stark aus...

@all

Ähm...mal was ganz anderes...

Wie siehts bei Euch so Performance mäßig aus?

Ich war offen gesagt etwas verwundert das ich offline grad mal so um die 80fps zusammen bekomme....wo ich bei den meisten Strecken 80+X hab (Brno65, ~80-130 zum bsp. od. NoS Rc4, ~100)...

Verwundert deshalb weil sie ja nicht unbedingt eine der größten Strecken ist...

Ig

Alex

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/30 18:27

Steht halt so einiges rum... und viel ist auch lange/oft im Bild und die Materialien sind auch teilweise aufwendiger als bei vielen anderen (zB Autolack auf den Low-Poly Autos neben der Strecke)

Ein bisschen geht aber noch bei den Frames, denke ich. Wir könnten zB einige Texturen etwas verkleinern, oder Uwe?

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/30 18:28

Hi Andre,
f1_edition schrieb:
Hallo!

Ich habe jetzt anhand von realen Landschaftsbilder des Kreis Vogelsberg eine Skybox zusammengestellt.

Es sieht also aus wie "live". B)

HÃ¼bsch,nehm ich ;-)
Danke!

GruÃ,
Uwe

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/07/30 18:29

Hi Ole,
CY33 schrieb:

Steht halt so einiges rum... und viel ist auch lange/oft im Bild und die Materialien sind auch teilweise aufwendiger als bei vielen anderen (zB Autolack auf den Low-Poly Autos neben der Strecke)
Ein bisschen geht aber noch bei den Frames, denke ich. Wir kÃ¶nnten zB einige Texturen etwas verkleinern, oder Uwe?

ich denke mal das sind die Shadow-Caster (BÃ¤ume)... ;-(

GruÃ,
Uwe

EDIT: Ich nehm' Alles zurÃ¼ck und behaupte das Gegenteil ;-)
Hab gerade mal die Schatten rausgeworfen ist bei mir 150 vs 170 FPS ...

Naja, 22,4 MB Mesh-Data und das Meiste durchgÃ¤ngig sichtbar, das kostet hat FPS.
Wir kÃ¶nnten noch ein paar Sachen im RÃ¼ckspiegel ausschalten wenn es Not tut. Bei mir liegen die FPS derzeit ungefÃ¤hr auf dem Niveau der Originalstrecken.

Wie sind denn die anderen Betatester hier mit den FPS zufrieden? (Bitte auch mal mit niedriger SchattenqualitÃ¤t testen)

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/30 19:31

SchÃ¶n das es gefÃ¤llt mache ich doch gerne, bei so einer tollen Strecke.

Uwe, wegen den Frames, habt ihr bei allen 3DOs die LodIn und LodOut individuell angepasst ?!

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/07/30 19:39

RÃ¼ckspieltechnisch geht da noch einiges, das nicht muss, denk ich!

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by DFAlex - 2012/07/30 19:47

Ä–hm...Uwe, sollte kein Vorwurf sein...
Aber Gut zu wissen das es noch Potential zum Optimieren gibt...Danke!

Lg
Alex

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/07/30 20:14

Ich habe mir mal die Objekte auf dem Boxenplatz im Simmel angeschaut, viele der Objekte haben 1000 Meter Reichweite bzw. 2500 Meter Reichweite, die Personen 800 Meter, allerdings ist der Boxenplatz nur einzusehen, wenn man sich auch dort befindet, also die Objekte kÄ¶nnen locker auf 500 Meter Reichweite runtergeschraubt werden
ach, ich freue mich auf die fertige Version, die Strecke hat soviel tolle Ecken, schade das die reale Strecke nie gebaut wurde.

=====

Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/31 16:29

CY33 wrote:

confirm - noch immer keine anzeige - war gerade mit einem lila tr4a auf schotten, zeit 2:13, schaute auf bestzeiten um zu sehen, wie andere fahren, zeit war weder auf "latest personal best laps" noch auf "best laps"

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by DFAlex - 2012/07/31 17:44

carl_II schrieb:
CY33 wrote:

confirm - noch immer keine anzeige - war gerade mit einem lila tr4a auf schotten, zeit 2:13, schaute auf bestzeiten um zu sehen, wie andere fahren, zeit war weder auf "latest personal best laps" noch auf "best laps"
...Ä¶hm... ich glaub das soll auch noch nicht...wegen Beta und so...

Lg
Alex

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/07/31 20:23

carl_II schrieb:
CY33 wrote:

confirm - noch immer keine anzeige - war gerade mit einem lila tr4a auf schotten, zeit 2:13, schaute auf bestzeiten um zu sehen, wie andere fahren, zeit war weder auf "latest personal best laps" noch auf "best laps"

gerade mit Porsche 911 S ein paar Runden gefahren, Zeit eingetragen.

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/03 18:48

Hallo zusammen,

hier mal wieder eine neue Version zum Probieren:

>>> KLICK MICH

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/03 19:58

Hallo Uwe,

die Grafik sieht jetzt richtig stimmig aus, das ist echt Final-Version.

Was mir Probleme macht ist die AIs auf der Start-Zielgerade, sie knallen noch immer gegen die Boxenmauer siehe Videoclip.

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

Und auf der Start/Zielgerade kann man immer wieder mal den Schatten der Wagen sehen, die eine Etage tiefer fahren siehe Bild.

Gruß Andre http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Schottenring_1974_Draufsicht.jpg

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/03 20:18

Uwe und ich haben den Kurven mal Namen gegeben, dann kann man teilweise besser drüber reden.

Jaja, ist von der Nordschleife geklaut, geb ich ja zu... ;) <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Schotten.jpg>

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/03 21:17

Also der Schatten der Wagen aus der Spitzkehre findet man 2-3 Meter über Fahrbahngrund im Bereich der Start-Ziellinie-Kurve wieder.

Das gleiche Problem hatte ich auch in der Kurve der Jugend auf meiner Dessauer Rennstrecke, ich bin schon die ganze Zeit am überlegen wie ich die falschen Schatten wegbekommen habe.

Gruß Andre

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/03 21:34

Da muss Uwe was zu sagen, ausser Modelle und Texturen kann ich ja nix ;)

Die Schattenfehler sind leider nicht eben selten: Im Teich, an den Brücken... bei einigen Sachen muss man wohl einfach sagen: entweder keine Shadow reciver oder kleine Fehler.

Aber wenn dir eine Möglichkeit einfällt: gerne her!

=====

Re:Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/03 22:46

Betr. Realismus: man kanns auch überbetreiben. Ich war zwischen Quali und Rennen Freunde besuchen in der Teichkehre, hab sechs Bier am Stand abgeholt, mit 10 Euro bezahlt, und da meint der doch tatsächlich, er hätte kein Kleingeld zum Rausgeben. Also, das ist mir dann ja fast zu realistisch. Das sind ja Preise wie in Beck's Biergarten.
:alcoholic:

Aber ansonsten wird das ja so langsam die Mutter aller Clubstrecken.

=====

Aw: Re:Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/03 22:52

Freu dich, wenn er überhaupt auf Euros rausgeben wollte und es nicht für Falschgeld gehalten hat... in den 70ern ;)

=====

Aw: Re:Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/03 23:17

Mit einem Heiermann wäre man weitergekommen. :whistle: :)

=====

Re:Aw: Re:Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/03 23:58

CY33 wrote:

Freu dich, wenn er überhaupt auf Euros rausgeben wollte und es nicht für Falschgeld gehalten hat... in den 70ern ;)

:blush:

=====

Re:Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/04 00:01

derDumeklemmer wrote:

Hallo zusammen,

hier mal wieder eine neue Version zum Probieren: ...
sagt doch mal wie es bei Euch aussieht.

installiert - auf buden seite ist server 5 als Schotten angegeben, aber online ist server 5 not accessible

-

edit: Samstag Nachmittag - Server 5 sagt immer noch, dass Schotten auf Fahrer wartet, aber Server 5 ist immer noch nicht online - Problem? Privatstfahrten?

=====

Re:Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/04 15:10

Schotten dann mal offline gefahren:

- keine Probleme mit AI, die scheinen die Strecke auch zu mÃ¶gen;
- T1 Kurveninnenseite vom Rennkommissar abgenommen ;
- Details werden immer besser; solange Ihr nicht jede Delle auf der Strecke rausbÃ¼gelt ist das ok; diese Imperfektionen waren ja damals typisch und sie zeigen einem auch sehr vieles, zB wenn ein magersÃ¼chtiges Auto vor einem fÃ¼hrt ;
- mit fps hatte ich nie Probleme, kann das aber wg server 5 offline fÃ¼r die letzte beta nicht bestÃ¤tigen;
- betr. Darstellung: ich nehme mal an, dass es in der Natur von GTL liegt, dass daraus nie eine sim wird, die versucht, das Fernsehen zu imitieren; mit dieser "Ãœber"darstellung ist ja Pixar schon auf die Schnauze gefallen und sind wieder zurÃ¼ck zu einer wahrnehmbar grafischen Umsetzung; es ist mir auch so schon einiges im Kopf durcheinander geraten, bin zB vor ein paar Tagen vom Schirm aufgestanden, wieder zurÃ¼ck, das Auto war ja startklar, setz mich wieder hin, merke, habe nichts am Kopf und - greife nach dem Helm. Hat zwar nur einen Sekundenbruchteil gedauert, zeigt aber, wie einen Schotten im Kopf packt. Mehr geht nicht meine ich mal.

Hoffe, server 5 geht wieder online. Es gibt da ein paar Leute, da freue ich mich immer wieder, die da zu treffen.

=====

Aw: Re:Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/04 15:40

Siehe Video, die AI nehmen immer noch nicht die Kurve und knallen gegen die linke Boxenmauer.

=====

Re:Aw: Re:Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/04 16:40

f1_edition wrote:

Siehe Video, die AI nehmen immer noch nicht die Kurve und knallen gegen die linke Boxenmauer.

sehe kein video, hab aber wg schlechtem Wetter gut Zeit und mir mal offline alle Klassen auf Schotten angesehen. Bin mit + und - Tasten bei allen Autos mitgefahren, vom kleinen Fiat bis zum Maserati, die aus der Teichkehre beschleunigten. In einer halben Stunde ist kein einziges Auto in die Boxeneinfahrt oder die gegenÃ¼berliegende Mauer gekracht. Ein paar Untersteuerer haben sich in der Mondkurve mal verbremst oder Ãœbersteuerer sich im Kniffeleck rausgedreht, auch wurde auf der Zielgeraden mal runtergeschaltet oder Gas weg, aber links oder rechts reingeknallt ist da keiner.

Ich kenne mich pc-mÃ¤ssig nicht aus, wÃ¼rde aber mal vorsichtshalber sagen, ausser deine AI Wagen wÃ¶ren nicht homologiert (non-spec power/weight ratio) oder einer der Mods hÃ¤tte dein game-data ungewollt verÃ¤ndert, dass das nichts mit der Streckensoftware zu tun hÃ¤tte, eher das Resultat einer nicht synchronen Zusammenarbeit zwischen PC, Grafik und Physik.

Oder ein glitch? Software-mÃ¤ssig hab ich sowieso schon lange aufgegeben, alles versuchen zu verstehen, was ich hier sehe.

Ansonsten immer noch kein online Zugang zum server 5.

Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Wolf_A - 2012/08/04 18:32

Hi

Ich kann die Beobachtung von f1_edition bestaetigen. Ich fahre oft Offline auf der Strecke und habe jedesmal Angst wenn ich hinter einem AI Wagen an dieser Stelle vorbeikomme das sie dort links gegen die Mauer crashen und auf die Strecke zurueckschleudern. Es kommt haeufig vor wenn ein anderes Fahrzeug hinter Ihnen ist!

Dann ist mir ein paarmal (ich achte nicht immer darauf) aufgefallen das wenn ich (Offline) von der Box losfahre sobald die Trainingszeit startet die Boxenampel noch auf Rot ist. Das Licht ist zwar unten wo eigentlich Gruen sein sollte, aber es ist Rot! Das sind aber alles noch Beobachtungen mit der Version 0.92!!! Hatte noch keine Zeit die neue Version zu testen!

Wolfgang (Wolf_A)

p.s. gestern funzte das Video von f1_edition noch.

p.p.s. hier ist nochmal der Link von f1_edition

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

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/04 18:46

Ich hab auch ein paar Rausflieger beobachtet. Meistens sind es bei mir die Mods, die eher schlecht gemacht sind oder richtig viel Power haben (die Turbos).

Evtl. kÃ¶nnte man da bei dir AI was machen? Ich nehme auch eine komplett andere Linie durch diese Kombination und komme so auch nicht der Boxeneinfahrt so nahe.

Wenn man frÃ¼her nach links geht und dieses gepflasterte StÃ¼ck links mitnimmt, dann kann man frÃ¼her nach rechts gehen, wenn die Startmarker anfangen und kommt weder der Box noch dem Reifenstapel so nahe.

Oder ist diese Linie soviel langsamer? Ich bin ja per Definition eher nicht der schnellsten einer.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Wolf_A - 2012/08/04 18:54

Hi CY33

>>>Meistens sind es bei mir die Mods, die eher schlecht gemacht sind oder richtig viel Power haben (die Turbos).

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/04 20:07

Naja, das mit den Mods kÃ¶nnte schon sein, aber dann muss ich mich am Kopf kratzen. Ich habe nur default Autos und das was mein autoupdater runterlÃ¤dt. Hab mir das jetzt wieder mit + und - angeschaut und wieder ist kein einziges Auto links oder rechts des paddocks irgendwo reingekracht. Sogar der dicke Maserati, der ja nicht den besten Grip aller Zeiten hat, aber jede Menge Power, noch dazu von sich aus nach rechts zieht beim Beschleunigen, und er beschleunigt sobald er am Boxeneingang vorbei ist, fÃ¤hrt hier sauber durch.

Und Server 5 ist immer noch nicht zu erreichen. Bin ich der einzige, der dieses Problem hat, kommt sonst jeder da drauf, bin ich da blockiert oder was? feedback wÃ¤re schÃ¶n.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/04 20:13

Also der Server sieht immer leer aus...

Ist die Frage woran das liegt, aber wahrscheinlich bist du nicht der einzige. 99% der Testfahrer geben ja sowieso kein Feedback (nennt man auch Beta-Leacher, glaub ich).

MÃ¼sste die Buden-Crew mal nach sehen, das muss an der Technik liegen...

Danke Ã¼brigens an alle, die nicht nur Laden und fahren sondern auch Feedback geben ;)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/04 20:55

CY33 schrieb:

Also der Server sieht immer leer aus...

Ist aber normalerweise immer zu erreichen. Dass da viele nicht drauf fahren, nun... JEDE Kurve muss erarbeitet werden. Wie du schon mal sagtest, allein die Zielgerade, so nett, so niedlich, ist pervers.

Ist die Frage woran das liegt, aber wahrscheinlich bist du nicht der einzige.

Am Moment liegts einfach daran, dass der server nicht gelistet ist. Hast du mir mal meinen screenshot angesehen (post 61582)? Da ist kein server 5. Kann man also auch nicht drauf.

Was diese crashes auf der Zielgeraden angehen, da kÃ¶nnten doch mal die Leute, die das sehen, posten welche Autos da crashen, und zwar vielleicht nicht nur die Klasse oder der Typ, sondern auch die Nummer. Es muss eine logische ErklÃ¤rung geben. Bei mir crash kein einziges Auto.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/04 21:01

carl_II schrieb:

Was diese crashes auf der Zielgeraden angehen, da kÃ¶nnten doch mal die Leute, die das sehen, posten welche Autos da crashen, und zwar vielleicht nicht nur die Klasse oder der Typ, sondern auch die Nummer. Es muss eine logische ErklÃ¤rung geben. Bei mir crash kein einziges Auto.

Mit welchem Schwierigkeitsgrad bist du Offline-Rennen gefahren ?!

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/04 23:40

f1_edition schrieb:

carl_II schrieb:

Mit welchem Schwierigkeitsgrad bist du Offline-Rennen gefahren ?!

Pro

Sehe gerade, Schotten ist wieder erreichbar. Na, dann werd ich mal.

Ãœbrigens, Marker zur Teichkehre gute Idee.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/05 12:31

Woher weißt Du denn das die Als nicht in die Mauer bei dir krachen ?!

Ich teste das immer so, das ich jede Runde im Replay mir anschau und jeden Fahrer mir beim Durchfahren der Start/Zielkurve anschau. Ist zwar etwas Arbeit, aber man bekommt so einen besseren Überblick.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/05 13:02

f1_edition schrieb:

Woher weißt Du denn das die Als nicht in die Mauer bei dir krachen ?!

.

Habe ich in Detail erklärt hier:

Seite 23 - Post 61592

Seite 24 - Post 61598

(AI Mitfahrten ab Teichkehre - hoodview/TV)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/05 14:35

Ja, Ähnlich wie ich es auch mache.

Es befindet sich das originale GTL auf der HD und es sind die originalen Wagen die gegen die Mauer fahren, Vette C2 und C3 oder BMW CSi ich habe mir die AIW mal angeschaut und auch einige Collisionswalls geändert, dann fahren die Als zwar nicht mehr so oft gegen die Mauer, aber jetzt haben die Als "Angst" vor der Mauer und bremsen ab, auch wenn sie gut vorbeifahren könnten. :unsure:

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/05 15:24

f1_edition schrieb:

Ja, Ähnlich wie ich es auch mache. könnten. :unsure:

Eigentlich komisch das Ganze. Du fährst default Wagen, ich fahre die auch. Deine crashen in die pitwall, meine nicht.

Ich habe jetzt mal eine indirekte Frage.

Deine Autos fahren ja offensichtlich schneller als meine, sonst würden die nicht in die Mauer krachen. Da ja niemand seine AI tuned sind das also reine default Wagen. (Ausser mods hätten deine game data verändert.)

Meine Frage: ich fahre manchmal Rennen mit, da fahre ich abgeschlagen hinterher obwohl ich in den Kurven aufhole. Es fehlt mir nicht an der Linie, aber irgendwie stimmt etwas nicht mit meinem Speed. Fehlt nur noch, dass ich auf Mulsanne in einem Porsche von einem NSU überholt werde.

Irgendetwas muss entweder mit meinem wheel (schwarzes Momo) oder meinen Einstellungen nicht stimmen. Ich rede jetzt nicht von den aufgemotzten Wagen mit extraterrestrial grip oder RPM Limitern die jenseits von Gut und Böse anfangen. Ich hab hier genug Leute gesehen, die richtig gut fahren können, in Kurven Ähnlich gut und besser sind, von denen ich überzeugt sind, dass es keine cheater sind. Und trotzdem fahren die auf den Geraden vorbei als sei ich mit einem Zimmer unterwegs.

Hast du da einen Vorschlag? (Könnte auch erklären, warum deine AI crashen, meine nicht, würde dann auch erklären, warum mir topspeed resp. Beschleunigung fehlen würde.)

2ter Zeitmesspunkt VOR Teichkehre verlegt: logisch

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/05 20:44

Ich bin jetzt nicht vor meinem Rechner, schreibe von meinem Pad. Ich hatte ja öfters angemerkt das eine Date in dem Streckenordner des Schottenrings fehlt, die in einer modifizierten Basisdatei von GTL enthalten ist, vielleicht liegt es ja daran.....

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/05 20:48

f1_edition schrieb:

Ich hatte ja öfters angemerkt das eine Date in dem Streckenordner des Schottenrings fehlt, die in einer modifizierten Basisdatei von GTL enthalten ist, vielleicht liegt es ja daran.....

In so einer Ecke muss der Fehler liegen.

Welche modifizierte Basisdatei fehlt denn in Schotten?

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/06 11:38

Stex.gtl müsste das sein.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/06 12:29

f1_edition schrieb:

Stex.gtl müsste das sein.

? Ich habe diese file gesucht und bei mir im Team Ordner gefunden. File Datum ist 8 September 2005.

Es käme mir logisch vor, wenn man diese Datei ändern müsste, wenn irgendetwas in diesem Ordner geändert wird. Da es sich aber bei Schotten um eine Streckendatei handelt, die ja in den Locations Ordner gehört verstehe ich nicht, warum stex.gtl dann geändert werden müsste, resp. im Locations Ordner sein müsste.

?

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/06 13:27

Die STEX enthält standart Files für die Materialien und Effekte der Autos. Glanz, Rauch, Feuer... und vieles mehr. Sind

aber alles Grafik Sachen. Wir nutzen aus der Stex eine File für den Glanz auf den Trackside Objects, das ist alles. Wenn diese File (EMAP_PAINT) im Teams Ordner liegt (aus der STEX ausgepackt), dann funktioniert das. Wenn nicht, dann gibts nen CTD. Wird gefixt, kein großes Ding. Hat aber mir der KI ganz und garnix zutun. Da ausser Andre niemand Probleme mit CTD hat, nehme ich an, dass die meisten sowieso eine modifizierte EMAP im Teams Ordner haben. Für alle anderen überlegen wir uns noch was.

Die KI wird ebenfalls überarbeitet, für sowas ist ja der Betatest gedacht. Braucht halt alles seine Zeit, wir wollten jetzt unser Privatleben nicht vollständig aufgeben. Keine Angst, wir lesen schon mit und kümmern uns Stück für Stück.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/06 13:55

Ach, ein Privatleben gibt es auch na soetwas. :-)

Wg. der EMAP_PAINT, klar kann ich die Datei in den Team-Ordner legen, nur bin ich mir nicht sicher, ob alle die später die Strecke runterladen auch eine modifizierte Datei im Team-Ordner haben.

Gruß Andre

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/06 14:23

Geh ich auch nicht von aus, wird ja auch behoben, wie gesagt.

Wie und wann wird sich zeigen.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/10 18:12

Hallo zusammen,

hier nun also die Version, die wir als die finale Version hernehmen möchten (so keine Fehler mehr gefunden werden):

>>> KICK MICH

=====

Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/10 21:35

derDumeklemmer wrote:
finale Version

damit könnte ich leben - sehr gut sogar

Einzig, die TV-Cam an den Boxenzelten fehlt noch.

tja, das macht natürlich alles kaputt

der letzten Version hat sich noch Einiges getan

Wie eine Frau mit einer Superfigur die jetzt auch noch ein perfektes make-up bekommt! (ed: für Fahrerinnen: wie Superman mit sexy Unterwäsche!) Bin mit allem einverstanden, vom hi-tech Bahnhauschen" bis zu den Sponsoren und dem Sonnenschirm, solange die Strecke so bleibt wie sie ist.

Die Strecke als Ganzes, einfach GUT!

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/10 21:56

Hallo Uwe,

bin mal ein 10 Runden-rennen gefahren, sieht gut aus, die Als knallen nicht mehr gegen die Boxenmauer.
Wg. der EMAP_PAINT.DDS, ich nehme die aus der KS-Calden-Strecke, da ja sonst CTD.

Ansonsten sieht alles klasse aus.

Gruß Andre

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/11 11:24

Hallo zusammen,

schön zu hören das das Ergebnis gefällt ;-)

@Andre: Der emap-bug sollte raus sein, auch ohne ausgepackte Datei.

Gruß,
Uwe

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Harald Arry - 2012/08/11 18:29

Hallo zusammen,

eine winzige Kleinigkeit hätte ich noch:

Auf dem Flugplatz sollte die Anflugbefeuerung in die andere Richtung weisen (vom Platz weg), damit die anfliegende Maschine sehen kann, wo sie landen soll :-)

Sonnige Grüße
Harald

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/11 18:40

Äh ja, seh ich ein, wiiiiird gemacht ;-)

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/11 18:55

Uwe, da hast Du Recht :blush: :unsure: B)

Ich hatte die Datei schon automatisch in den Streckenordner gepackt. Für mich ist jetzt alles komplett wobei eine Frage habe ich noch, warum wird auf dem Transparent für die Tourenwagen '71 geworben die Strecke wäre doch real erst viel später gebaut, so ein Transparent von '77 oder '78 wäre da besser gewesen ;)

Gruß Andre

PS.: Die Werte für WorstAdjust, MidAdjust und BestAdjust wurden stark angehoben, für mein Gefühl etwas viel, da die Als jetzt eine Haftung in den Kurven haben der schon stark ist, die Werte in der MotodromSchotten_GTL_RC1 waren besser.

=====

Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/11 19:10

mit neuer version gefahren:

- bei start sofort alle DQ;
- track neu geladen, einer wird gebootet, einer DQ,
- wagen laggen, sieht aber nur so aus: wagen bremst voll um dem vermeintlichen lagger nicht reinzufahren, macht deshalb Abflug

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/11 22:18

Hallo zusammen,

Harald Arry schrieb:
eine winzige Kleinigkeit hätte ich noch:

Auf dem Flugplatz sollte die Anflugbefeuerung in die andere Richtung weisen (vom Platz weg), damit die anfliegende Maschine sehen kann, wo sie landen soll :-)

bitte die letzte Version noch einmal neu herunterladen, ich hab die Dinger umgedreht ;-)

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/11 22:21

Hi Andre,

f1_edition schrieb:

PS.: Die Werte für WorstAdjust, MidAdjust und BestAdjust wurden stark angehoben, für mein Gefühl etwas viel, da die Als jetzt eine Haftung in den Kurven haben der schon stark ist, die Werte in der MotodromSchotten_GTL_RC1 waren besser.

naja, so sind die Bots mal ne echte Herausforderung und sie bremsen nicht mehr auf Start/Ziel ;-)

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/11 22:22

Hi Carl,
carl_II schrieb:
mit neuer version gefahren:

- bei start sofort alle DQ;
- track neu geladen, einer wird gebootet, einer DQ,
- wagen laggen, sieht aber nur so aus: wagen bremst voll um dem vermeintlichen lagger nicht reinzufahren, macht deshalb Abflug

dazu hab ich echt keine Idee, kann irgendwer etwas dazu sagen?

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by DFAlex - 2012/08/11 22:34

Hallo zusammen,
Ähm...ich hab mir Offline mal den gesamten Grid voll gepackt...vornehmlich die Leistungsstärksten Turbos...etc...bin bewusst von ganz hinten gestartet und muss leider sagen, der "Bremsfehler" wenn man es so nennen darf, den die KI vor der SF Linie macht, wirkt sich bei Vollem Grid verheerend nach hinten aus, so lange es nur, ich sag mal weniger 10 im Grid sind, kann man damit leben, aber dann wird viel Blech Kalt verformt...
Bei mir hatte keiner eine DQ oder DNF, wie schon gesagt wurde, es sind alle 36 Teilnehmer, mehr oder weniger Deformiert ¼ber die Runden gekommen...also wenn ihr das Bremsen der KI vor SF noch irgend wie weg bekommt, bleibt mir nur ein Wort:

Perfekt!

Lg
Alex

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/11 22:39

Hallo Alex,

naja, eigentlich wollen wir ja ONLINE fahren, nicht Offline ;-)

Die WorstAdjust, MidAdjust und BestAdjust war halt quick'n'dirty weil ich zu faul war und schon parallel an ner anderen Strecke (Morsel)schraube..
...aber gut, erwischt ;-)

Wenn ich morgen Zeit hab guck ich mal ob ich an der AIW noch ein bisschen Feilen kann.

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/11 22:44

Uwe, sie fahren eher ohne Kopf als nur schnell. :-)

GruÃ Andre

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/11 22:45

f1_edition schrieb:

Uwe, sie fahren eher ohne Kopf als nur schnell. :-)

Andre, BOTs haben keinen Kopf :whistle:

GruÃ,
Uwe

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by DFAlex - 2012/08/11 23:15

derDumeklemmer schrieb:

Hallo Alex,

naja, eigentlich wollen wir ja ONLINE fahren, nicht Offline ;-)

...

Ãhm...wollten wir? :whistle:

Ok, dann mÃsstest du sie auch auf den Server machen...da steht immer noch die RC1 vom 08.08. an...;)

Ich gehe mal davon aus das es sich um eine Andere Version handelt, wenn du sie am 10.08. gegen 18:00 Uhr gepostet hast...oder?

...ich nehme dann auch sofort wieder mein FuÃ von deinem Zeh runter, Versprochen!

...duckflitzundwegisserwieder...

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/11 23:58

Stimmt, darum fahren die AIs zu schnell. ;-)

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/12 22:31

Hallo zusammen,

hab nochmal versucht die AIW ein bisschen runder zu bekommen.

Schaut doch mal ob das hier besser ist:

>>> KLICK MICH

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by DFAlex - 2012/08/13 11:24

derDumeklemmer schrieb:
Hallo zusammen,

hab nochmal versucht die AIW ein bisschen runder zu bekommen.

Schaut doch mal ob das hier besser ist:

>>> KLICK MICH

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/13 12:52

http://www.smilies.4-user.de/include/Grosse/smilie-gross_295.gif

Super!

GruÃ,
Uwe

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/13 15:09

Ich habe doch noch gar nichts geschrieben. :-)

Es ist merklich besser geworden, im Offline-Rennen ist es jetzt gut, die Quali ist sehr schwer, da z.B. ein Porsche 908GTS fÃ¼hrt 2:03 da schaffe ich gerade mal eine 2:08. Wer schafft von Euch mit diesem Porsche eine 2:03 ?

GruÃ Andre

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by UweLaenger - 2012/08/13 15:15

Hi, 908 GTS ???? den haben wir doch garnicht!

Lg UweLaenger

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by DFAlex - 2012/08/13 15:17

UweLaenger schrieb:

Hi, 908 GTS ???? den haben wir doch garnicht!

Lg UweLaenger

Ãhm...ich glaub die Strecke wird Parallel auch fÃ¼r GTR Released...und da gibt es den...glaub ich...

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/13 15:55

Jep, es wird kurz nach GTL Release die Konvertierung fÃ¼r GTR2 geben, Uwe ist da schon fleissig.
Entwickelt wird aber natÃ¼rlich fÃ¼r GTL! Schon allein, weil moderne Autos hier so deplatziert wirken.

Aber ich denk mal es war die rede vom 904 GTS, richtig?

Ich hab Ã¼brigens nix mehr zu bekritteln - in die AI Diskussion misch ich mich nicht ein.
Evtl. kÃ¶nnten wir nochmal Ã¼ber den Skyline im LOD reden - ein Auto mit einer Lackierung, die theoretisch auch auf der
STrecke hÃ¤tte fahren kÃ¶nnen fÃ¤nd ich irgendwie besser. Vielleicht nicht der TT (der ist ja schon auf dem anderen
Schotten LOD) aber ihr versteht, was ich meine, oder?

Jo, 1971 Ã¤ndere ich noch in 1978!

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/13 16:55

Porsche 904 GTS meinte ich, sorry fÃ¼r die falsche Typenbezeichnung ... man sollte von unterwegs keine Mails
schreiben jetzt zu Hause hat man mehr Zeit dafÃ¼r.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/13 16:58

CY33 schrieb:

Jo, 1971 Ã¤ndere ich noch in 1978!

Ja ein Opel wÃ¤re nicht schlecht, ist ja von Schotten bis nach RÃ¼sselsheim nicht so weit.

Und wenn der Banner noch geÃ¤ndert wird, finde ich die Strecke perfekt, sage ich zwar selten ... ist aber so. ;)

GruÃ Andre

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/14 17:05

Hi Andre,

f1_edition schrieb:

CY33 schrieb:

Jo, 1971 Ã¤ndere ich noch in 1978!

Ja ein Opel wÃ¤re nicht schlecht, ist ja von Schotten bis nach RÃ¼sselsheim nicht so weit.

Und wenn der Banner noch geÃ¤ndert wird, finde ich die Strecke perfekt, sage ich zwar selten ... ist aber so. ;)

GruÃ Andre

...na dann lade die Strecke doch bite noch einmal neu herunter ... ;)

GruÃ,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/14 23:56

... cool, alles perfekt. ;-)

Jetzt noch eine Readme und ab in den Verkauf.

Gruß Andre

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by DFAlex - 2012/08/15 00:01

f1_edition schrieb:

... cool, alles perfekt. ;-)

Jetzt noch eine Readme und ab in den Verkauf.

Gruß Andre

hmm...auf der Pilsbierbude ist sie doch schon drin^^:whistle:

EDIT: umpf...nehme alles zurück...hab mich verlesen...:blush:

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/15 23:34

Readme ist geschrieben...

Fehlt nur noch die eine Cam!

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/16 11:41

hmm' es gibt doch eine gute Cam??

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/16 15:55

ja, die hatte Umma-Umma gemacht und ich find sie auch schön so.

Aber es soll noch eine zusätzliche Camera geben, die die Autos im bzw. bei der Ausfahrt aus dem Fahrerlager zeigt.

Also keine neue *.cam datei, sondern eine zusätzliche Camera in der bestehenden.

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by f1_edition - 2012/08/16 16:41

na dann ist es ja ok. :-)

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by SmokeJaguar - 2012/08/17 01:18

Und wiederum eine tolle neue Strecke!!

Da sie sich in meiner hessischen Heimat befindet, fehlt mir nur irgendwie eine Kleinigkeit am Streckenrand - oder ich hab's Ã¼bersehen:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/6b/Apfelwein_Geripptes_Bembel.jpg/641px-Apfelwein_Geripptes_Bembel.jpg

Und eventuell ein entsprechendes Verpflegungsfahrzeug:

http://www.altebrekina.de/images/product_images/popup_images/2942_1.jpg

;))

Cheers
Sascha

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/17 13:29

Zugegeben: als jemand, der jetzt in Rheinhessen lebt hÃ¤tte ich daran denken sollen!
Aber vergib mir, ich komm' ja aus Nordhessen, da ist der Ã„pppler schon nicht mehr so an der Tagesordnung (und ich vertrage ihn auch nicht so gut)... daher gibt es nur Binding Bier.

Aber das Modelauto wÃ¤re eine gute Vorlage gewesen ;)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by SmokeJaguar - 2012/08/17 15:59

Kein Ding - war ja nur so ne spontane Idee.

Aber was gibt's vertrÃ¤glicheres als Ã„bbelwoi?! ;-))

Und statt der groÃŸen Rakete kÃ¶nnte man auch ein Ã¼berdimensioniertes Geripptes da hin stellen :-)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/17 16:27

Nix! Die Rakete bleibt, wo sie ist! :)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Wolf_A - 2012/08/17 16:40

Hi Leute

Smoke Jaguar schrieb:
>>> Und statt der groÃŸen Rakete

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/17 16:42

CY33 schrieb:

Nix! Die Rakete bleibt, wo sie ist! :) http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/carl_haddock.jpg

Das ist ja schliesslich das Zeichen der geistigen Verbundenheit von Spa-Francorchamps und Schotten.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by SmokeJaguar - 2012/08/17 16:50

Dann mach auf die Rakete doch das Blaue-Bock-Logo drauf, dann passt doch! :lol:

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/17 17:15

SmokeJaguar schrieb:

(Rakete tauschen gegen) ¼berdimensioniertes Geripptes... Blaue-Bock-Logo
Wie? Das hier

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/fus__e_abb.jpg
gegen das hier

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Ripp_abb-d485e953f36e50bf7c832247e0143f4b.jpg

??? Also sowas...

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/17 17:21

(sys admin: please remove blank message)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/17 17:23

(sys admin: please remove blank message)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by SmokeJaguar - 2012/08/18 14:02

Das hier ist ein Geripptes - nicht Feinripp!! :)

<http://www.frankfurt-sachsenhausen.de/cms/media/bakery/images/item98/geripptes.jpg>

So, das war mein kultureller Beitrag f¼r heute :-)

Prost!
Sascha

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/18 14:11

Die Rakete bleibt wo sie ist und wie sie ist

=====

Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/18 14:16

SmokeJaguar wrote:

Das hier ist ein Geripptes - nicht Feinripp!! :) Prost!

LOL - sorry, das einzige Ripp was ich ausserhalb des Englischen kannte war Opas UnterwÄsche.

Finde ich trotzdem eine gute Idee, irgendwo dein und Harrys Vorschlag umzusetzen, vw landestypisch und so. Gibt ja andere markante Orte auf Schotten.

Abgesehen von persÄnlichen comic Vorlieben ist die Rakete aber fÄr mich von der Gestalt und der Farbe ideal an ihrem Standort. Ich orientiere mich nach vorne daran, seitlich an den Werbetafeln = Raumtiefe.

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/20 23:35

Meiner Meinung nach war der vorige 1ste Messpunkt aussagekrÄftiger.

Vor dem Bremspunkt zu Michelbach erhÄhlt sich die Steigung nochmal wÄhrend der Wagen noch voll beschleunigt. Man merkt diese Steigung weil der Wagen unter gleichbleibender Last langsamer wird. Da ich zB beim Ausgang der Spitzkehre ziemlich genau weiss ob ich mich bis dahin verhauen oder verbessert habe sah ich also am Messpunkt 1 ob ich die zweite Steigung optimal gefahren war. Danach fing der 2te Sector an. Der war aber schon eh schwieriger einzuschÄtzen. Und das ist jetzt noch schwieriger denn jetzt liegt die kritische zweite Steigung auch noch im 2ten Sector.

Die optimale Einstellung fÄr die zweite Steigung ist aber wichtig, denn wenn ich da nicht optimal ankomme kann ich da schnell viel Zeit liegen lassen, weiss aber bei der neuen Einteilung nicht, ob ich die Zeit da verlor oder anderswo.

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/21 10:32

Voriger erster Messpunkt? Que?

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/21 11:01

CY33 schrieb:

Voriger erster Messpunkt? Que?

Hab ich mir gedacht, dass das kommt. Ich sah nÄmlich keinen Sinn darin, den Messpunkt, Äh, tiefer zu legen, darum fragte ich. Oder kann sowas "verrutschen"?

FrÄher war der Messpunkt in etwa ein bisschen hÄher als die erste Werbetafel rechts zur Anfahrt auf Michelbach, also in der zweiten Steigung; jetzt ist er ca 20 m tiefer am Ende der ersten Steigung.

Den Punkt wo die zweite Steigung anfängt merke ich am besten in einer Alpine weil da der Motorsound am wahrnehmbarsten ändert. Müsste auch gehen wenn man auf den Tourenzähler schaut aber das ist mir zu kompliziert.

Wenn sich die Messpunkt Angabe einblendet oder ändert merke ich das nur im Augenrandbereich, nicht was genau angezeigt wird, aber DASS die Anzeige ändert; die genaue Angabe kann ich dann irgendwo nach Michelbach und vor dem zweiten Messpunkt ablesen. Aber durch die Randsicht merke ich, dass die Messung jetzt früher stattfindet.

Oder wurde die Messung früher am selben Ort gemacht, aber die Einblendung kam ein bisschen später? Kann ich mir nicht vorstellen, denn sowas schafft jeder GTL-fähige Prozessor locker, also kann es nur an der Veränderung des Messpunktes liegen (meiner Meinung nach).

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/21 17:13

Aso - die allererste Version, die es hier gab hatte noch andere Sektoren, das stimmt. Ist aber schon eine Ewigkeit her, daher machte das Posting für mich grade nicht viel Sinn.

Die alten Punkte waren ungünstig, vor allem, weil der letzte Sektor dann nur noch aus der "Graden" zwischen Teichkurve und Ziel bestand. Dazu kehren wir also nicht zurück.

Wenn es Uwe recht ist, dann würde ich mich aber drauf einlassen, wenn Sektor 2 und 3 etwas früher anfangen, zB ca. bei der Unterführung nach der Spitzkehre und direkt nach dem "Kniffeleck" oder so. Muss aber Uwe sein OK geben, weil ich nicht weiss ob sich das mit seinen Plänen zum Timing usw in die Quere kommt.

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/21 17:40

CY33 schrieb:

Die alten Punkte waren ungünstig, vor allem, weil der letzte Sektor dann nur noch aus der "Graden" zwischen Teichkurve und Ziel bestand.

Das war mir ja sofort aufgefallen und ich hatte die Verlagerung des 2ten Messpunktes vor die Teichkehre extra positiv erwähnt.

(Seite 25 dieses threads - post #61624)

... wenn Sektor 2 und 3 etwas früher anfangen, zB ca. bei der Unterführung nach der Spitzkehre

1ter Sektor hätte dann keine Aussagekraft, besser, er reicht bis zum Ende der ersten Steigung nach der Spitzkehre, also ein paar Meter vor den Anzeigetafeln rechts vor Michelbach.

Sektor 3 ist gut wie er ist.

Sektor 2 könnte bei der ersten Werbetafel rechts zur Anfahrt von Michelbach, resp. beim Anfang der zweiten Steigung anfangen (wie das auch vorher war).

Schotten ist ein Kurs, der alles hat, deshalb ist die Auswertung der Sektoren extra wichtig.

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/23 15:06

Wollte gerade mit einem 906 Schotten fahren, wurde gebootet, nochmal versucht, nochmal gebootet, "lost connection to host" - Fehler, Problem, bug, Absicht?

-

edit: bin dann mit Ford Falcon Spa 67 gefahren - Anzeige: Streckenrekord! - Bin total begeistert, leider kann das nicht sein.

-

edit: Problem besteht immer noch, in der Zwischenzeit werden hier (default page) rechts auch keine Server angezeigt (auch keine pers. Bestzeiten), aber online sind alle server ausser Schotten erreichbar.

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/23 17:10

Lad' einfach nochmal neu runter

=====

Aw: Re:Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/23 18:51

CY33 schrieb:

Lad' einfach nochmal neu runter

prefinal.zip von 23 Aug installiert
immer noch "booted"

final.zip nochmal installiert, alle 23.8 files gecheckt, nochmal "boot"

(welcome screen wg 150 Jahre Opel? Super. Bin selber mal etwas Ã¼ber ein Jahr Commodore gefahren. War mein einziger Opel je, fuhr zÃ¼gig fÃ¼r damals, hatte ein vergnÃ¼gliches Kurvenverhalten, sah auch gut aus.)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Wolf_A - 2012/08/23 19:36

Hi

Habe auch Probleme mit der Strecke.

Nachdem ich in der Lobby die Strecke geladen hatte, kam die Meldung das ich gekickt wurde?!

Ausserdem funktioniert die Seite nicht wenn ich auf INFO bei den Servern klicke. Es kommt eine leere Seite!

Carl II schrieb:

>>> prefinal.zip von 23 Aug installiert ...

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/24 00:15

krieg immer noch den Stiefel

- Zugang ist wieder hergestellt;

- die neuen Messpunkte haben nur noch dokumentarischen Wert, fÃ¼r das setup aber jetzt irrelevant;

- naja, zumindest steht der marker "HergÃ© Denkmal" noch.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/24 17:37

(kleiner snafu report, hat sich erledigt)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/27 21:09

Hallo zusammen,

UmmaGumma's CAM ist da, die Strecke ist komplett, damit geht sie nun Online.

Vielen Dank an alle fleißigen Tester, ohne Eure Unterstützung wären viele Bugs wahrscheinlich nie aufgefallen und behoben worden!

und nu: Moep Moep, cu on track!

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by karl1803 - 2012/08/27 21:12

Merci dafür Uwe/ CY33 und die anderen Beteiligten! :woohoo:

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/29 12:43

habe NUR auf Schotten immer diese messages:

"(anderer fahrer)motodromschotten.gdb" abweichung
"(andere fahrer) gamedata/sim_gtc.gdb" abweichung

?

Org Schotten folder gelöscht
Schotten.zip manuell downloaded und installiert
trotzdem immer noch *.gdb abweichung

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by KaiDasEi - 2012/08/29 15:48

Wenn da (andererFahrer) steht, dann betrifft dich das soweit ich weiß gar nicht.

Sind wahrscheinlich Leute, die sich die Beta gezogen hatten und nun irgend n Mismatch wegen Dateileichen haben :)

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/29 16:10

KaiDasEi schrieb:

Wenn da (andererFahrer) steht, dann betrifft dich das soweit ich weiß gar nicht.

Sind wahrscheinlich Leute, die sich die Beta gezogen hatten und nun irgend n Mismatch wegen Dateileichen haben :)

wenn ich allein fahre steht zwar kein mismatch mit "simgtc" da, aber trotzdem mit "motodromschotten"

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/29 16:19

Online-Problematik ist zwar ganz und garnicht meine Gebiet, aber ich wage mal einen Schuss ins Blaue: hast du die *.hat Files der Betas gelöscht, bevor du die Final drauf gemacht hast? Probier das mal, schaden tuts nicht...

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/29 18:19

CY33 schrieb:

hast du die *.hat Files der Betas gelöscht, bevor du die Final drauf gemacht hast?

hab den ganzen folder gelöscht und neu unzipped
hatte aber als backup die zip file im folder gelassen
hab die jetzt auch gelöscht
der folder müsste jetzt in jeder Hinsicht kristallklar sein
kann ich nur nicht probieren weil momentan Schotten nicht online läuft

Das wäre vielleicht auch mein Problem mit der sim_gtc.gdb Abweichung, dass ich da irgendwas in der Klasse gespeichert oder hinterlegt habe. Ich hab zB jetzt ein original Foto von einer Corvette gefunden, das in dem folder war, das kam bestimmt nicht vom budenserver. Da liegt bestimmt noch so Zeug rum.

Wenn ich die ganze gtc Klasse lösche, wird der autoupdater das dann merken und ersetzen?

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by CY33 - 2012/08/29 18:29

Die *.hat files sind im Ordner UserData/Log/Hat, die musst du extra löschen

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/29 18:54

CY33 schrieb:

Die *.hat files sind im Ordner UserData/Log/Hat, die musst du extra löschen

In dem folder sind bei mir überhaupt keine files drin

(ich hatte die Abweichung übrigens seit der ersten Schotten Installation)

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by Racingachim - 2012/08/29 20:15

carl_II schrieb:

CY33 schrieb:

Die *.hat files sind im Ordner UserData/Log/Hat, die musst du extra läschen

In dem folder sind bei mir überhaupt keine files drin

(ich hatte die Abweichung übrigens seit der ersten Schotten Installation)

Hallo carl

ich geh davon aus, Du bist win7-Nutzer?????:whistle:

Dann navigier mal zu folgendem Ordner:

>...(wo auch immer)...> Eigene Dateien > Eigene Dokumente > GTR >

User Data > Log > HAT >.....und jetzt mal läschen ;)

Win 7 speichert wohl an diesem Ort die "GTL hat dateien"

.....warum??? keine Ahnung

Probiers und dann werden wir sehen.....

Gruß Achim

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/29 21:15

Racingachim schrieb:

Eigene Dateien > Eigene Dokumente > GTR >

User Data > Log > HAT >.....und jetzt mal läschen

Jo Achim,

(Ich habe meine XP Maschine extra wegen der Bude und GTL behalten, resp. wieder in Betrieb genommen.)

Im Userdata - Log - HAT hab ich eigentlich nie files gesehen. Habe aber Schotten.zip neu installiert und jetzt sind da Schotten.hat drin. Hab ich gelöscht, GTL gestartet -> Abweichung.

Jeder, den ich heute auf der Strecke getroffen habe, kennt das übrigens.

Betr. *GTC.GDB Abweichung: hab ich bei Porsche nicht, nur bei Alpine. Muss mal andere GTC Wagen fahren um zu sehen.

Freut mich, dass Ihr alle an der Lösung mitarbeitet. Schotten ist so gut, das sollte man mit einem Minimum an unnötiger Ablenkung geniessen können.

NACHTRAG: nachdem ich nun ein halbes Dutzend Mal die HAT file gelöscht habe tritt die Motodrom Abweichung nicht mehr auf.

GTC Abweichung weiss ich nicht, denn die Klasse wo die auftritt (Alpine 110) ist nun nicht mehr gefahren worden.

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by J.Lange - 2012/08/31 13:39

Hi,hab gerade eben ein paar Runden gedreht auf Server3 mit dem Shelby GT350, es sind keine Rundenzeiten aufgezeichnet worden.

Bin 2mal mit ner 2:11.??? unterwegs gewesen.

Bitte mal prüfen.:whistle:

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by carl_II - 2012/08/31 14:23

J.Lange schrieb:

Hi, hab gerade eben ein paar Runden gedreht mit dem Shelby GT350, es sind keine Rundenzeiten aufgezeichnet worden.

Bin 2mal mit ner 2:11.??? unterwegs gewesen.

Bitte mal prÃ¼fen.:whistle:

bin mit lange ein rennen gefahren, er hat gewonnen mit bester runde 2:10'x , ich hatte 2:10'x+3 - keine der beiden zeiten wurde notiert

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by derDumeklemmer - 2012/08/31 17:20

Hallo,

der Dedi-Server hatte ein Problem und hat daher keine Daten mehr gesendet, sollte nun wieder funktionieren.

GruÃ,

Uwe

=====

Aw: Projekt Motodrom Schottenring

Posted by J.Lange - 2012/08/31 17:50

DANKEE:)

=====