
Assetto Corsa

Geschrieben von Boandlgramer - 09.12.2015 09:05

Ich habe kürzlich erfahren das Assetto Corso MODBAR ist. Ich bin aus allen Wolken gefallen, d.h. man bekommt über kurz oder lang jedes Fahrzeug und jede Strecke ins Spiel rein. Ich denke das werde ich mir (als Ergänzung, nicht als Ersatz) zulegen müssen.

PCars ist zwar lustig aber:

1. ich hab ne AMD-Karte (Grafikeinstellungen recht runtergeschraubt, damit ich am Start kein Ruckeln habe)
2. Nen Ferrari, Lambo und Nissan zu fahren hat schon was. Wird bei PCars nicht passieren denke ich.
3. Die Bugs die immer mehr werden anstatt weniger Nerven auf Dauer ohne Ende.

Gibt es irgendwelche Erfahrungen oder Tips zu AC?

=====

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von TheStig - 09.12.2015 09:44

Habe es selbst einige Zeit gespielt.

Ist grundsätzlich schon ein gutes Spiel, allerdings kommt MEINER Meinung nach das Gefühl für die Fahrzeuggewichte an sich nicht so doll über (und ja, ich habe mich damals gewaltig damit beschäftigt inkl FBB Clipping Tool). Speziell das Heck ist mir in AC zu leicht simuliert.

Die KI ist sackblöd. Gefühl hat aber der MP etwas besser.

Die Laser-NOS ist Hammer und besser als die pCars-NOS.

Grafik auch sehr gut, pCars allerdings um WELTEN Atmosphärischer (AC-Engine unterstützt nur eine Lichtquelle soweit ich weiß...)

Für mich ist pCars einfach das rundere Gesamtpaket, die Modbarkeit ist mir gar nicht so wichtig bei pCars ist für jeden was dabei.

=====

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von CocaCola - 09.12.2015 10:56

Ich seh das genau anders herum wie TheStig.

AC ist für Fans der Simulation das deutliche bessere Gesamtpaket. Da es bei Simulationen eher auf die Physik etc ankommt, ist AC dort um Welten besser, wie PCars. Kommt man hier bei PCars in einer Kurve aufs Grön passiert "fast nix". Bei nem Hecktriebler drehts dich bei AC direkt raus, bzw man muss ordentlich arbeiten um die Kiste abzufangen. Wenn man das mal mit Motorsport-Videos vergleicht, sieht man schnell was der Realität näher kommt.

Dass das Heck bei AC nicht so gut simuliert wird, kann ich daher nicht bestätigen.

Optisch hat PCars nen paar "Showeffekte" mehr und wirkt dadurch atmosphärischer, allerdings, wie ich finde, auch etwas unrealistischer. Aber denke insgesamt tun sich beide Teile nicht viel.

Was AC fehlt ist ein detailliertes optisches Schadensmodell. Die Tag/Nacht-Wechsel und Regen.

Das machts mn allerdings mit der sehr sehr guten Fahrphysik wieder wett. Zudem, einmal gut eingestellt, ist das FFB deutlich besser.

Alles in allem sehe ich persönlich das so:

PCars geht eher in die Richtung GT, und richtet sich eher an die Leute, die gerne ne tolle Grafik und das ganze drum und dran haben, dabei aber auch etwas Abstriche in Richtung Sim hinnehmen.

AC ist eher was für die Leute, die in erster Linie eine Simulation mit modernerem Look haben wollen.

Das ist so meine persönliche Meinung zu beiden Titeln.

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von Magic43 - 09.12.2015 15:20

Muss ehrlicher weise sagen dass mir beide gefallen und ich mich nicht für eine sim entscheiden möchte, deshalb fahre ich beide :)

Jede sim hat mMn seine vorteile bzw. nachteile aber jede wäre zu schade sie nicht zu berücksichtigen. Nur gut dass es die Malzbierbude und Schwarzbierbude gibt. So kann ich beide genießen B)

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von aelbler271 - 09.12.2015 18:39

Hi,

ich bin vor ein paar Monaten gewechselt von der sbb zu mbb, bereue keine Sekunde.

Bei Pcars Grafik, Sound und ffb bei mir schon in der Grundeinstellung um Welten besser als in AC.

Will mich mit sowas nicht beschäftigen, ich will fahren und Spaß haben in einer Bude.

Da die Physik Engine in AC leider viele Freiheitsgrade lässt, haben die Modcars oft nichts mit der Realität gemein.

AC hat mehrfach die Fahrphysik angepasst, ich habe keine Lust die gleichen Fzg mit einem neuen Fahrverhalten zu fahren. Die sind noch in der Selbstfindungsphase.

Ich bevorzuge konstante Bedingungen, die habe ich hier gefunden.

AC ist für mich noch im Beta-Stadium, Pcars viel weiter.

Gruß

Aelbler271

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von BadDan - 09.12.2015 19:03

Ich mag eigentlich beide gerne. Die Performance ist bei AC etwas besser, was sicherlich der einfacheren Grafik geschuldet ist. Aussehen tuts trotzdem auch gut, vor allem mit Customsettings.

Die Physik scheint mir bei AC etwas glaubwürdiger und nachvollziehbarer. Die Mods sind halt wie bei jedem modbaren Titel stark schwankend in der Qualität. Es gibt großartige und grottige Mods. Aber da kann ja das Spiel selber nix dafür :)

pCars ist aber aus meiner Sicht das bessere Spiel, was Gesamtpaket und Atmosphäre angeht. Und seit Patch 3.0 spiel ich fast nur noch pCars.

Beide Titel haben ihre großen Stärken und Schwächen. Haben sollte man als Rennspielfan aber eh beide. ;)

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von Knetbirne - 09.12.2015 19:17

CocaCola schrieb:

Optisch hat PCars nen paar "Showeffekte" mehr und wirkt dadurch atmosphärischer, allerdings, wie ich finde, auch etwas unrealistischer.

Diese Aussage verstehe ich nicht. Wieso wirkt es durch die Darstellung von Wettereffekten unrealistischer? Diese als "Showeffekte" zu bezeichnen, finde ich nicht gerecht. Überall im Web werden gerade diese bei Pcars hochgelobt und suchen ihresgleichen. Für mich ist das das Salz in der Suppe, wenn man sich während des Rennens auf wechselnde Bedingungen einstellen muss. Bei Pcars vermisste ich lediglich Autos wie Ferrari, Lambo, Nissan und vor allem die Corvette.

LG Roland

=====

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von Wohin genau - 10.12.2015 17:32

Neben AC und PCARS spiele ich noch RaceRoomExperience.

Alle drei Sim's sind genial, ich merke es schon dass wenn ich das Spiel wechsele, ich mich kaum umgewöhnen muss.

Dennoch, gäbe es nur Eines dieser Games, ich wäre vermutlich genau so zufrieden wie jetzt. Man entscheidet sich ja doch letztendlich für ein Spiel was man hauptsächlich zockt.

Bei mir wurde es AC, vor allem wegen der genialen Nordschleife, neben der Physik und dem Fuhrpark. Würden meine Prioritäten ein wenig anders liegen wäre PCARS oder RRE mein Favorit. Letztendlich ist es rein subjektiv welches Spiel besser gefällt. Verpassen tut man nichts wenn man nur Eines davon spielt.

=====

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von Magic43 - 10.12.2015 17:43

Das sind auch meine 3 ;) Und irgendwie hat jedes seinen reiz. Klar wenn es nur eins davon geben würde, würde man die anderen nicht vermissen denn die gäbe es ja nicht ;)

Meine hoffnung geht dahin dass es vielleicht noch eine RRE bude gibt. Irgendwann!!B)

=====

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von [UDP]Dago - 11.12.2015 16:46

Also ich besitze auch die komplette Bandbreite der aktuellen Sims: AC, Pcars, raceroom, ja sogar R-Faktor2 habe ich! Jedoch bin ich fast ausschließlich mit pcars unterwegs! Mich nerven die bugs, wahrscheinlich mehr als euch alle zusammen.... Denn ich scheine als einziger diesen Mega-Bug zu haben, dass sich meine Lenkung sogar während der Fahrt komplett verstellt. Und dennoch komme ich nicht von Pcars los! Warum? Einfache Ansage: AC hätte (mit der modbarkeit) wohl das größte Potenzial! Leider haben sie es bei der Physik mMn total verka...! Ich bin wirklich kein Neuling im Sim-Bereich, aber ich habe noch bei keinem anderen Game erlebt dass ich um den Nullpunkt des Lenkrads keinerlei FFB habe... Also null Gefühl für das Fahrzeug beim geradeaus fahren bzw. in ganz leichten Kurven! Ich merke wohl die Effekte wenn ich mal über eine Bodenwelle fahre oder einen curb berahre aber die Lenkung gibt keinerlei widerstand! Das einzige was diesem Phänomen Abhilfe schafft ist die Aktivierung der zentriertester... Und mal ehrlich wenn ich die zentrierfeder aktivieren muss um wenigstens etwas Gegendruck zu erhalten und damit ein wenn g fahrzeuggefühl zu bekommen, dann hat das für mich nix mit sim zu tun!!!! Und glaubt mir ich habe schon alles ausprobiert mit den Einstellungen...

Race-Room: eigentlich sehr sehr geil das Game, nur das Prinzip des Pay to Play.... Ich meine free to Play... Geht mir einfach gegen den Strich!!!

R-Factor 2: keine Ahnung was ich dazu sagen soll... Das Prinzip wie sie mit den vielen vielen verschieden contents umgehen funktioniert vorne und hinten nicht: sprich der eingebaute "live-updater" funzt einfach nur dann wenn er mal Bock hat... Und das ist recht selten!

Bleibt nur noch pcars.. Wie gesagt der einzige Bug der mich wirklich stört ist das verstellen des lenkradius... Und auch da bin ich recht ratlos, Jedoch solange es funktioniert, ist es , auch die Physik und die Rückmeldung vom FFB betreffend, für mich auf Platz 1!

Aber das beste Game wäre meiner Meinung nach assetto Cars..!!!

=====

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von rdjango - 11.12.2015 17:58

Hallo,

na dann mal auch mein Senf dazu - habe auch alle 4 Sims. Meine Lieblingssim ist allerdings - GTL und sozusagen der Maßstab ;).

Von AC war ich am Anfang begeistert weil ich auf Anhieb fahren konnte. Allerdings kam ich vor dem letzten Patch nicht mehr gut mit dem Fahrverhalten der Cars klar, nach dem Patch wieder besser.

Was mich stört - Geschwindigkeitsgefühl in der Cockpitsicht im Vergleich miserabel. Nach dem Patch etwas besser, alle anderen können das aber besser.

Auch scheinen die Autos breiter als in anderen Sims zu sein, es crasht schneller ... Entweder habe ich die falschen Einstellungen/Setups oder die Autos kommen mir z.T. sehr schwerfällig vor. Und die Atmosphäre - wenn ich dann zu GTL wechsele merke ich gleich den Unterschied.

PC kommt da schon eher ran - hier stört mich v.a. die umständliche Bedienung und der Multiplayermodus - eher unterirdisch. Das FFB ist anders geht aber.

RF2 - Grafik und Content trotz Mods sprechen mich nicht so an, habe es länger nicht getestet. RRE hat trotz maximaler Einstellungen noch Treppenstufen und Kanten an Rundungen bei einigen Cars, üblicherweise jetzt ein vernünftiges Menü. Nur das Bezahlmodell sagt mir auch nicht zu.

Viele Grüße
rdjango

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von CocaCola - 14.12.2015 21:00

Knetbirne schrieb:
CocaCola schrieb:

Optisch hat PCars nen paar "Showeffekte" mehr und wirkt dadurch atmosphärischer, allerdings, wie ich finde, auch etwas unrealistischer.

Diese Aussage verstehe ich nicht. Wieso wirkt es durch die Darstellung von Wettereffekten unrealistischer? Diese als "Showeffekte" zu bezeichnen, finde ich nicht gerecht. Überall im Web werden gerade diese bei Pcars hochgelobt und suchen ihresgleichen. Für mich ist das das Salz in der Suppe, wenn man sich während des Rennens auf wechselnde Bedingungen einstellen muss. Bei Pcars vermisse ich lediglich Autos wie Ferrari, Lambo, Nissan und vor allem die Corvette.

LG Roland

Wie du bei genauerem Lesen vllt fest stellst, bezieht sich das "Showeffekte" nicht auf den Regen ;)

Mit Showeffekte meine ich so Dinge wie Blendeffekte etc. Die kommen mir persönlich etwas künstlich vor. Wenn auch nicht so extrem, wie zb. bei einem Grid o.Ä.

Klar schaffen die Atmo, allerdings, wie ich finde, nicht sehr realistisch, da sich das menschliche Auge an zb. diese Blendeffekt schneller/anders einstellt.

Damit möchte ich das Spiel nicht schlecht machen, für mich persönlich sind die Effekte einfach nix, da finde ich AC etwas besser. Auch wenn ich da den Blendeffekt auch teilweise etwas zu extrem finde.

Schließlich habe ich ja sogar geschrieben, dass AC die wechselnden Wetterbedingungen fehlen.

Ich persönlich brauch das zwar nicht unbedingt bzw selten, aber nett wäre es schon. Dennoch finde ich, dass die Gripverhältnisse bei nasser Straße und auch auf Rasen 1. sehr ähnlich sind und 2. nicht sehr realistisch. Aber das ist vllt auch persönliches Empfinden.

@Dago: Das mit dem null FFB im Nullpunkt kann ich nicht bestätigen bei AC. Bei mir ist das FFB eig in jeder Lage da. Vllt fällt es mir auch einfach nicht auf, aber evtl. liegt's auch an der HW?

Bei meinem GT3RS ist es mir so noch nicht aufgefallen, daher wohl eher schwach oder gar nicht vorhanden.

Alles in allem finde ich, dass sich PCars einfacher fahren lässt, wie AC und mich nicht bisher noch nicht so sehr überzeugt hat. Gerade das ist aber denke ich Geschmackssache.

Gerade wenn man über den Grenzbereich hinaus kommt, ist es einfacher das Fahrzeug abzufangen, als in AC, was für mein Empfinden etwas realitätsfremd ist.

Allerdings bin ich auch in Realität noch nicht über den Grenzbereich hinaus gegangen. Will mein Auto ja noch nen paar Jahre behalten ;)

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von DFAlex - 15.12.2015 07:28

Moin,
macht es doch an Handfestem aus...ich bin nicht so für Subjektives empfinden...

NoS
AC:BMW 1M Step3, 00:08:08.652
pC:BMW 1-Series M Coupe, 00:08:42.549

Real: BMW 1 Series M Coupe, 8:15.00
<http://www.nordschleife-erfahren.de/infos/rundenzeiten/>

...tief Luft holen und gelassen bleiben....ist doch nur ein Spiel...

VLG
Alex

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von rdjango - 15.12.2015 16:43

Hallo Alex,

jetzt frag ich mich doch - was will der Autor uns mit dem Vergleich sagen ? ;)

danach wäre AC ja "realistischer" - aber mal gerade 2 Fahrer in der Liste?

So wirklich aussagekräftig ist das nun auch nicht wirklich, nehme ich z.B. die ersten 4 von 6 bei AC aus der Wertung, dann ist PC schneller, aber bei beiden sind 2 Fahrer in der Wertung :lol:

Hängt wohl doch vom Fahrer ab und vom Setup und und und

Deinem letzten Satz kann ich allerdings voll umfänglich zustimmen :woohoo:

Gruß
rdjango

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von DFAlex - 15.12.2015 16:59

rdjango schrieb:
Hallo Alex,

jetzt frag ich mich doch - was will der Autor uns mit dem Vergleich sagen ? ;)

danach wäre AC ja "realistischer" - aber mal gerade 2 Fahrer in der Liste?

So wirklich aussagekräftig ist das nun auch nicht wirklich, nehme ich z.B. die ersten 4 von 6 bei AC aus der Wertung, dann ist PC schneller, aber bei beiden sind 2 Fahrer in der Wertung :lol:

Hängt wohl doch vom Fahrer ab und vom Setup und und und

Deinem letzten Satz kann ich allerdings voll und ganz zustimmen :woohoo:

Gruß
rdjango
Hai,

das hab ich auch nicht gemeint...

Für Statistische Auswertung sind mindestens 50 Zeiten notwendig...leider hab ich aus der Liste der Vorhandenen Zeiten/Autos nur die gefunden wo das Auto in beiden Sim's vorhanden ist...

Ich hab auch Zeiten gefunden, in beiden Sim's, die um ¼ber 1min. schneller als die Realität sind, aber da war die Bezeichnung von den Autos so unterschiedlich, das ich nicht weiß ob man sie wirklich vergleichen kann...

Kommt noch dazu, Reifen... Slick, Semislick, Straßenreifen...etc...und ja, Natürlich auch Fahrerisches Können und Setup...

...und Natürlich...Realistischer würde ich nicht sagen, da die Zeit ja schneller ist als die Realität...

Ich wollte damit auch nur Sagen, das man sich bei solchen Diskussionen nicht auf das Persönliche Gefühl verlassen sollte, sondern dann lieber auf greifbare Fakten...

Ansonsten wiederhole ich mich gerne:

....tief Luft holen und gelassen bleiben....ist doch nur ein Spiel...

VLG
Alex

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von aelbler271 - 15.12.2015 17:14

Hi,

jetzt muß ich doch noch meinen Senf dazu abgeben.

Der M1 im AC fährt echt klasse, Straßenauto, nicht zuviel Grip. Der M1 Step 3 hat ein Motortuning.

Es gibt einen M235i, total unrealistisch, schaut Euch mal die Zeiten an, 7.34!!!!

Hat sogar weniger Spritverbrauch wie der M1, trotz viel mehr Abtrieb.

Das ist ein echtes AC Problem, Fahrzeuge mit keinem Bezug zur Realität, beim M235i, für mich reines Arcade feeling.

Es gibt einige Fzg, die direkt vergleichbar sind.

Da ist Pcars eindeutig realer.

Bsp. Ruf Porsche, wenn im 2. Gang bei Lastwegnahme(Gas weg)

in AC das Fzg auf trockener Straße ausbricht, ist das der Witz. Das Auto wäre nie in den Handel gekommen.

Oberhalb vom Grenzbereich oder Abseits der Piste sollte Pcars die Physik noch ¼berarbeiten.

Da sind die Fzg zu stabil.

AC ändert weiterhin die Fahrphysik, die Wissen warum.

(Ich auch ;-))

AC ist ganz klar schwerer zu fahren, schwer heißt aber nicht unbedingt realer!

Gruß
Aelbler271

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von rdjango - 15.12.2015 17:37

DFAlex schrieb:

Ansonsten wiederhole ich mich gerne:

....tief Luft holen und gelassen bleiben....ist doch nur ein Spiel...

VLG
Alex

Hallo Alex,

war doch der letzte Satz :)

Aber hier mal eher vergleichbare Zahlen:

Spa:
Mercedes SLS
AC: 2:18:597 (1/1001 - fahren die auch noch was anderes?)
PC: 2:18:297 (1/54)

oder die NOS:
McLaren 12c
AC: 6:42.283 (1/77)
PC: 6:47.77 (1/42)
Real 7:28

bringt auch nicht wirklich Erkenntnisse

Also immer schön locker bleiben ist wirklich die einzige Möglichkeit :whistle:

Viele Grüße
rdjango

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von DFAlex - 15.12.2015 19:30

Hai,
aber die McLaren Zeiten haben den "Typischen" Sim Bonus...

In Real sind ein paar 100k â,- im Eimer wenn es kracht, in der Sim drückst du ESC und fängst halt noch mal Neu an :lol:

VLG
Alex

Aw: Assetto Corsa

Geschrieben von Timmey - 15.12.2015 21:36

Hi

ich versuche mal die Topic-Frage kurz und knapp zu beantworten mit meiner persönlichen pro- und contra-Liste von Assetto gegen pcars

- PRO:
- höherer "simulatorischer Anspruch"
 - Setups können ganz normal (wie in jeder verfluchten Sim) abgespeichert und eingeladen werden
 - auch schöne Grafik, muss sich nicht verstecken
 - regelmäßige Updates, ohne dass massig neue Bugs hinzugefügt werden
 - langfristiger Support und Nachschub durch Kunos versprochen
 - Assetto Corsa 2 ist NICHT angekündigt :lol:
 - man kann kleine Apps mit geringem Aufwand einbinden (z.B. Drehzahlmesser, xd-tool-ähnliches, etc.)
 - das HUD ist sehr frei einzurichten und zu positionieren; sehr praktisch!
 - es gibt mehr und mehr Mods... schon jetzt gibt es unzählige Strecken aus alten Spielen konvertiert (rF- und GTR2-

Mods lassen grÄ¼Äÿen!)

- generell stabil und ausgereifter; kann mich an keinen CTD erinnern seit Early Access

CONTRA:

- noch kleiner originaler Fuhrpark
- festgelegte Anzahl an Fahrzeugen (z.B. max 4 Ferraris, max 4 BMWs, etc. etc.) pro Server, wenn einmal hochgefahren
- seit wann werden Autorennen nur bei schÄ¼nem Wetter gefahren? ;) das relativiert nach meiner Ansicht schon den "simulatorischen Anspruch"
- furchtbares FFB-Problem bei meinem G27 (gleiches Problem wie oben von Dago beschrieben)
- ich bekomme kein Feeling fÄ¼r die Bremse trotz allen Probierens, auÄ¼erdem sind doch tatsÄ¼chlich Bremsdruck und LÄ¼ftung nicht regelbar, was es noch schlimmer macht. Das macht mich komplett verrÄ¼ckt
- die default einstellungen des Early Access AC haben mein erstes G27 wohl getÄ¼tet :lol:

Ob nun pcars oder AC oder rfactor oder was-weiÄ¼-ich die beste Simulation ist, kann dir wohl tatsÄ¼chlich nur ein richtiger Rennfahrer sagen.

Ich persÄ¼nlich sehe das so: Ich halte pcars fÄ¼r das bessere Game und AC fÄ¼r die bessere Sim.

GrÄ¼Äÿe

Timmey

=====