

---

## Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by Boandlgramer - 2016/02/27 00:49

---

Ich hab fett ne Idee, wir machen nur ne Strecke und Klasse aus, dann gibts nur Quali und der der die schnellste Runde hat gewinnt...irgendwas...wenigstens respekt! :)

Der kniff dabei ist das alle im TS sein müssen und die "alten Hasen" oder alle die was verbessern können dazu beitragen z.B. "Hey die Mr.X die Kurve 3 kannst du viel mehr schneiden und brems nicht so stark ab"

So könnten wir momentan 2 fliegen mit einer klappe schlagen: Keine disconnects, viele leute im ts und auf der strecke. Was haltet Ihr davon?

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by Knetbirne - 2016/02/27 06:16

---

Hallo!  
Kann momentan noch nicht wieder in's TS, da ich nach dem Kellerbrand noch behelfsmäßig im Wohnzimmer mein Cockpit aufgebaut habe und die anderen Familienmitglieder beim Fernsehen und dergleichen stören würde.  
Ansonsten eine gute Idee, wie ich finde.

Gruß Roland

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by DFAlex - 2016/02/27 12:21

---

Moin Markus,  
ja, so eine Idee, oder auch mit Training, hat Daniel auch schon geäußert, oder war das Andi?  
Da war dieses Realtime 12h Bathurst im Gespräch...  
Von mir aus gerne, mal mit Jörg reden u. u. bekommen wir das mit der ganz Normalen Auswertung abgebildet...

VLG  
Alex

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by BadDan - 2016/02/27 17:10

---

Meine Idee war ja die mit den Langstreckenrennen, die wir über Trainings realisieren, weil da jeder rein und raus kann (auch nach nem Disco).

Aber solche Hotlappingevents finden sicher auch ihre Anhänger. B)

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by JKens - 2016/02/28 11:28

---

SRE ist eine saucoule Idee, ich wäre dabei!

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by JoeWatchman - 2016/02/29 16:19

---

DFAlex schrieb:  
Da war dieses Realtime 12h Bathurst im Gespräch...

---

Von mir aus gerne, mal mit JÄ¶rg reden u. u. bekommen wir das mit der ganz Normalen Auswertung abgebildet...

VLG  
Alex

Mal drÄ¼ber nachgedacht, das mÄ¼sste funktionieren!  
12 Stunden Training einstellen, und einfach fahren, fahren, fahren! Nach Disconnect oder Pause neu joinen und weiterfahren...

Ich mÄ¼sste "einfach" (Software ist nie einfach ;) ) einen Parameter einbauen damit konsequent Runde fÄ¼r Runde aufaddiert wird, entsprechend auch die benÄ¶tigten Rundenzeiten.  
Und nach 12 Stunden hat es dann ein Ergebnis!

Ich versuche die Tage mal was in der Richtung!

=====

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by DFAlex - 2016/02/29 16:27

JoeWatchman schrieb:

DFAlex schrieb:

Da war dieses Realtime 12h Bathurst im gesprÄ¶ch...

Von mir aus gerne, mal mit JÄ¶rg reden u. u. bekommen wir das mit der ganz Normalen Auswertung abgebildet...

VLG  
Alex

Mal drÄ¼ber nachgedacht, das mÄ¼sste funktionieren!  
12 Stunden Training einstellen, und einfach fahren, fahren, fahren! Nach Disconnect oder Pause neu joinen und weiterfahren...

Ich mÄ¼sste "einfach" (Software ist nie einfach ;) ) einen Parameter einbauen damit konsequent Runde fÄ¼r Runde aufaddiert wird, entsprechend auch die benÄ¶tigten Rundenzeiten.  
Und nach 12 Stunden hat es dann ein Ergebnis!

Ich versuche die Tage mal was in der Richtung!

Danke JÄ¶rg!

Du bist ein Schatz!

=====

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by BadDan - 2016/02/29 17:23

B) Coole Sache wenn das wirklich geht.

Ist zwar natÄ¼rlich leider dann kein richtiges Rennen (ist uns allen klar, bevor es Gemecker deswegen gibt. ;) ), aber wenigstens kann man problemlos nach nem Disco wieder einsteigen.

Es gibt dann natÄ¼rlich in dem Sinne auch kein Äœberrunden, also wenns mal soweit ist, bitte auf beiden Seiten gut aufpassen, wenn ein Schnellerer einen Langsameren Ä¼berholt.

=====

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by DFAlex - 2016/02/29 19:27

Hai,  
ja, dann brÄ¶uchten wir nur noch ein Datum.....

VLG  
Alex

---

=====

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by Eckenbrueller - 2016/03/01 11:23

---

Wären das dann 12h Fahrzeit für jeden Teilnehmer? Ist das nicht ein bisschen grob? :whistle:

In Bathurst war die maximale Fahrzeit am Stück in diesem Jahr 3h, danach mindestens 1h Pause. Eine ähnliche Regelung würde ich auch vorschlagen, um entspannte Mahlzeiten zu ermöglichen ohne das Feld zu weit auseinanderzuziehen.

Alternativ könnte man mehrere Fahrer auf einem Auto mit einer Art Staffellauf nachbilden, am Ende des Stints kommt Fahrer 1 in die Box und lässt einen großen Boxenstopp durchlaufen, während Fahrer 2 am Ende der Boxengasse wartet. Dort "übergibt" Fahrer 1 an Fahrer 2 und kann übers Menü zurück an die Box und runter von der Strecke. So könnte man bei Bedarf auch 3. Fahrer wechseln ohne Zeitgewinn oder -verlust. Dafür bräuchte man allerdings einige Fahrer, damit es auf der Strecke nicht zu leer wird.

Durch die kürzere Fahrzeit könnte man aber wahrscheinlich mehr Teilnehmer begeistern, oder auch Teilnehmer ins Boot holen, die zeitlich nicht die vollen 12h dabei sein können.

Langstreckenbegeisterte Grüße,

Johannes

---

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by [UDP]Padmaster - 2016/03/01 12:08

---

Du musst in den 12 Stunden ja nicht durchgehend fahren, da es als Trainingssession angelegt ist.

Deswegen versucht Joe ja etwas zu programmieren, dass deine gefahrenen Meter automatisch addiert werden. Wer die meisten Kilometer innerhalb dieser 12 Stunden fährt gewinnt am Ende.

---

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by DFAlex - 2016/03/01 15:47

---

Moin,  
dem ist nichts mehr hinzu zu fügen...danke.  
Es sei dem, ihr besprecht Euch im Vorfeld, dann könnte man Eventuell auch eine Teamwertung machen :woohoo:

VLG  
Alex

---

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by JoeWatchman - 2016/03/01 16:18

---

Euer Brainstorming begeistert mich!:cheer:  
"Leider" gibt es aber auch einen, der die Ideen erstmal umsetzen muss... und testen!!!  
Und dann auch gleich noch eine Teamwertung, ja nee is klar!

Weiterhin gebe ich zu bedenken:  
wenn es reines Training ist, gibt es gar keine Boxenstopps! Da kann jeder mit ESC in die Box jupen und sofort mit frischen Auto weiterfahren!

Und: das MUSS (!) sogar so gemacht werden, denn kurz erklärt:

---

eine Runde wird gezählt, wenn man über S/Z fährt. ist logisch!  
Beendet man nun also eine Runde und fährt in die Box, so hat möglicherweise der eine Fahrer seinen Boxenplatz VOR der Ziellinie (Runde wird nicht gezählt), ein anderer hat seinen Platz nach der Linie (Runde wird gezählt)!  
Das ist fatal!

Wir müssen uns also klarmachen, dass bei diesem Format JEDER seinen "Stopp" mit der ESC machen darf, am besten direkt nachdem man S/Z überquert hat...

=====

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by DFAlex - 2016/03/01 16:47

---

Moin Jörg,  
du schaffst das schon :kiss:  
Das mit der Teamwertung kann ich auch Problemlos mit einer kleinen Tabelle bewerkstelligen...

Das mit der Box und dem ESC, sollte kein Problem sein, dann wird es eben in der "Ausschreibung" so verlangt ;) Wer es nicht macht, hat Pech und braucht nachher nicht zu weinen :evil:

VLG  
Alex

=====

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by Eckenbrueller - 2016/03/01 16:47

---

JoeWatchman schrieb:  
Euer Brainstorming begeistert mich!:cheer:  
"Leider" gibt es aber auch einen, der die Ideen erstmal umsetzen muss... und testen!!!  
Und dann auch gleich noch eine Teamwertung, ja nee is klar!

Ideen sind keine Forderungen, keine unnötige Hektik in der Freizeit. :)

JoeWatchman schrieb:  
Beendet man nun also eine Runde und fährt in die Box, so hat möglicherweise der eine Fahrer seinen Boxenplatz VOR der Ziellinie (Runde wird nicht gezählt), ein anderer hat seinen Platz nach der Linie (Runde wird gezählt)!  
Das ist fatal!

Wenn ich mich richtig erinnere wird entweder die erste oder die letzte Runde nicht gezählt, abhängig davon ob die Box vor oder nach der Ziellinie liegt. Man könnte für jeden Fahrerwechsel nachträglich noch eine Runde dazuzählen. Ich glaube man muss gar nicht so kompliziert (mit Rundenzeiten) auswerten, mich würde auch ein selbständiges addieren der gefahrenen Runden nicht stören.

Bei 12h möglicher Fahrzeit und einem Fahrer wäre für mich der Wettbewerb etwas weg, da die gefahrene Distanz stark vom Zeiteinsatz abhängt, den nicht jeder bringen kann (oder möchte). Weiterhin ist der Teamaspekt eines der Markenzeichen des Langstreckensports.

Wie gesagt, alles nur Ideen.

Gruß,

Johannes

=====

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by JoeWatchman - 2016/03/01 17:08

---

Eckenbrueller schrieb:

Wenn ich mich richtig erinnere wird entweder die erste oder die letzte Runde nicht gezählt, abhängig davon ob die Box vor oder nach der Ziellinie liegt.

Das meine ich mit testen, man müsste es vorab einfach mal ausprobieren.

Vom Aufwand her wäre ein addieren der Runden für einzelne Fahrer nicht der Akt, das sollte in 2-3 Abendsessions zu programmieren sein.

Für ein Teamevent bräuchte es aber nicht nur neue Datenbanktabellen oder -felder (denn irgendwo muss das Team ja auch mit dem Fahrer verknüpft sein), da würde ich dann lieber ein komplett neues Modul schreiben, weil ich gerne Nägel mit Köpfen mache.

Es soll dann ja auch für zukünftige Events nicht nur hier, sondern auch auf Schwarz (selbst auf Alt würde es gehen) variabel einsetzbar sein...

=====

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by BadDan - 2016/03/01 17:11

---

Das ist aber nunmal auf allen Buden, bei denen ich bisher Lanstreckenevents mitgefahren bin, so Gang und Gebe. Wer viel Zeit (und Sitzfleisch) hat, gewinnt.

Für mich ist das mehr so ein "dabeisein ist alles".

Ein zusätzliches Reglement wer wie lange am Stück fahren darf, lehne ich strikt ab. Hoffe ich werde da nicht demokratisch überstimmt, aber das ist einfach unnötig Mehraufwand, sowas zu überwachen.

BTW, mir fällt grade auf, dass wir das im komplett falschen Thread diskutieren. ;)

=====

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by Eckenbrueller - 2016/03/01 17:24

---

BadDan schrieb:

Das ist aber nunmal auf allen Buden, bei denen ich bisher Lanstreckenevents mitgefahren bin, so Gang und Gebe. Wer viel Zeit (und Sitzfleisch) hat, gewinnt.

Ich bin neu, ich habe keine Ahnung. :whistle:

Okay, ganz neu nicht aber damals auf der größten Bude bin ich noch keine Events mitgefahren.

BadDan schrieb:

Ein zusätzliches Reglement wer wie lange am Stück fahren darf, lehne ich strikt ab. Hoffe ich werde da nicht demokratisch überstimmt, aber das ist einfach unnötig Mehraufwand, sowas zu überwachen.

Vorschreiben möchte ich auch keinem was, lediglich ein Vorschlag wie man ein solches Event erweitern könnte. Im echten Leben gibts schließlich auch verschieden viele Fahrer auf den einzelnen Autos.

Gruß,

Johannes

---

## Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by BadDan - 2016/03/01 18:02

---

Kannst du ja hier auch machen. Lad nen Kumpel ein, der das Auto ¼bernimmt, wenn du nicht mehr magst/kannst.

Ich w¼rd das z.B. echt gerne mal machen, nur ist keiner meiner Freunde/Bekannten hier in der N¼he beklappt genug daf¼r. :D :D

=====

### Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by Eckenbrueller - 2016/03/01 20:01

---

Das gleiche Problem habe ich auch, daher die ¼berlegung den Fahrerwechsel online zu erm¼glichen.

Mal sehen ob J¼rg was zaubern mag. :)

=====

### Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by JoeWatchman - 2016/03/02 12:56

---

Eckenbrueller schrieb:

Das gleiche Problem habe ich auch, daher die ¼berlegung den Fahrerwechsel online zu erm¼glichen.

Mal sehen ob J¼rg was zaubern mag. :)

Nee, sowas kanner nich...

=====

### Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by BadDan - 2016/03/02 20:18

---

Sowas k¼nnst du quasi mit diesem Familysharing (keine Ahnung wie das richtig hei¼t) von Steam machen. Du spielst so lange du kannst, dann loggst du dich aus und der zweite Fahrer loggt sich mit deiner Steamspielebibliothek ¼ber Familysharing ein und f¼hrt dann weiter.

=====

### Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by JoeWatchman - 2016/03/03 19:23

---

JoeWatchman schrieb:

Vom Aufwand her w¼re ein addieren der Runden f¼r einzelne Fahrer nicht der Akt, das sollte in 2-3 Abendsessions zu programmieren sein.

Ich tue kund: fertig!!!

Hab¼s schon ein wenig Probelaufen lassen, es funktioniert!

Muss die Tage mal selber testen, wie es sich mit den Runden beim Besuch der Box per ESC verh¼lt, aber prinzipiell klappt es.

Dann mache ich mich als n¼chstes an eine M¼glichkeit um Teamwertungen zu erstellen.

=====

### Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by BadDan - 2016/03/03 20:13

---

Wow, richtig geil.

=====

### Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by Eckenbrueller - 2016/03/03 20:47

---

:woohoo: :woohoo: :woohoo:

Klasse!

=====

### Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by aelbler271 - 2016/03/03 21:35

---

Mann dankt ;-)

Gruß  
Aelbler271

=====

### Aw: Boandl's SRE (SpeedRoundEvent)

Posted by DFAlex - 2016/03/03 23:23

---

JoeWatchman schrieb:  
JoeWatchman schrieb:

Vom Aufwand her wäre ein addieren der Runden für einzelne Fahrer nicht der Akt, das sollte in 2-3 Abendsessions zu programmieren sein.

Ich tue kund: fertig!!!  
Hab's schon ein wenig Probelaufen lassen, es funktioniert!  
Muss die Tage mal selber testen, wie es sich mit den Runden beim Besuch der Box per ESC verhält, aber prinzipiell klappt es.

Dann mache ich mich als nächstes an eine Möglichkeit um Teamwertungen zu erstellen.  
Du bist der Beste! :alcoholic: :dance:

=====