
AMS2 V1.2

Posted by BadDan - 2021/06/10 20:42

Also seit dem Update auf Version 1.2 mausert sich AMS2 zu meiner zweitliebsten Sim nach pC2.

Die Änderungen sind wirklich gravierend. Tolle Beleuchtung, die Physik ist deutlich besser, das Fahrgefühl ist richtig gut. Wetterdatenbank und Real Weather sind sehr geil. Für Singleplayer ist die KI deutlich besser geworden (oder vielleicht auch für ein aufgefälltes Feld im MP?).

Grade ein 3 Runden Rennen auf der Nordschleife in den GTEs mit vollem, gemischtem Fahrerfeld gemacht. So eine Spaß hatte ich schon ewig nicht mehr. Zwar an ein paar kleinen Stellen noch Rudelbildung und Kettenfahrt, aber im Großen und Ganzen fährt die KI schon fast menschlich. Im Guten, wie im Schlechten. Die riskieren auch mal was, vertun sich und halten mitunter echt geil dagegen.

Auch die Standardsetups sind besser geworden, was ich bisher getestet habe.

Also inzwischen kann ich AMS2 wirklich empfehlen. B)

Aw: AMS2 V1.2

Posted by Dede2602 - 2021/06/11 06:16

Hört sich interessant an, aber wie gross ist die Online Community?

War das nicht so, dass bei euren Tests auch kaum mehr Fahrer dabei waren als bei PC2?

Aw: AMS2 V1.2

Posted by BadDan - 2021/06/11 14:48

1.) Noch klein.

2.) Jepp.

Darum ist ja auch wichtig, dass möglichst viele Leute erfahren, dass es sich inzwischen noch stark verbessert hat.

Da auch die ganzen Simracer Youtuber sehr vom aktuellen Patch und DLC angetan sind, kann sich da hoffentlich was tun in nächster Zeit.

ACC hat im ersten Jahr auch kaum einer gezockt. :D :D

Und mehr Fahrer als Project Cars 3 hats allemal. :lol: :lol: :lol:

Aw: AMS2 V1.2

Posted by PostBox981 - 2021/06/11 14:59

BadDan schrieb:

Und mehr Fahrer als Project Cars 3 hats allemal. :lol: :lol: :lol:

Wobei unsere AMS2-Testfahrten aber auch ein anderes Format hatten als unsere Freitagsveranstaltungen. Das waren kurze Rennen, da springen dann die Gelegenheitsfahrer auf, die gerade die Serverliste durchsuchen.

Ob unser übliches Format mit 1h+ ankommen würde, weiß auch noch keiner.

Aber ich will das nicht kleinreden, die Verbesserungen sind allemal gute Nachrichten.

Aw: AMS2 V1.2

Posted by BadDan - 2021/06/11 19:29

{youtube}eCRoLtcEiP0{/youtube}

Aw: AMS2 V1.2

Posted by Susi Stoddart - 2021/06/22 18:44

BadDan schrieb:

Auch die Standardsetups sind besser geworden, was ich bisher getestet habe.
Also inzwischen kann ich AMS2 wirklich empfehlen. B)

Absolut, auch auf Laguna Seca !

Auch wenn die Vegetation nicht wie sonst gewohnt beim Exit der "Corxcrew" hilft ;)

Dazu hier mehr in Dave's Klasse detailliertem Strecken-Guide :)

{youtube}rPCIUYTCttU{/youtube}

Test-Quali mit der AMS2 GTE Vette gegen die 100% KI.

4K

{youtube}fQLW3MnAQq8{/youtube}

Macht gute Laune !

VG
Susi

Aw: AMS2 V1.2

Posted by PostBox981 - 2021/06/22 19:12

Dafür, so habe ich zufällig neulich festgestellt, gibt es bei AMS2 im Winter blattlose Laubbäume. Das haben sie in PC2 leider nicht hingekriegt. NoS im Januar, sieht klasse aus. :woohoo:

Aw: AMS2 V1.2

Posted by PostBox981 - 2021/09/11 10:04

Hallo Malzbierbudler,

ich hab mal diesen etwas angegrauten Fred wieder ausgegraben.

Vor einer Weile haben wir ja hier mit ein paar zaghafte Testfahrten in AMS2 angefangen und mittlerweile fahren wir ca. einmal im Monat ein AMS2-Rennen im fähr uns üblichen Format.

Ich würde mich freuen, wenn hier mal jeder (JEDER, egal ob regelmäßiger Fahrer oder eben nicht) posten würde, wie er darüber denkt. Ob AMS2 für ihn eine interessante Alternative ist, was er vom Rennformat hält, wie er AMS2 im Vergleich zu PC2 sieht, kurz: Warum er teilnimmt oder eben nicht teilnimmt.

Haut raus! :cheer:

Aw: AMS2 V1.2

Posted by papa syber 97 - 2021/09/11 11:05

Von mir gibt es einen Daumen nach oben.

Ich mu  zwar zugeben, da  ich bisher  berwiegend die f r Events ben tigten Kombinationen gefahren bin, komme aber gut mit der Sim zurecht. Die Grafik finde ich in PC2 etwas h bscher, daf r sind die Soundeffekte in AMS2 vielf ltiger. Es klingt jeder Mauerkontakt wie ein Totalschaden, aber , f r mich, ist die akustische R ckmeldung bei Verbremsern oder Rutschern besser.

Es gibt auch kaum Umstellungen beim Menue, da die Navigation sehr  hnlich ist. Selbst das ICM ist gleich.

Ich bevorzuge bei den Events eher die Langstreckenrennen, da ich mich mit dem Setupbau etwas schwer tue und daher bei spontanen kurzen Events so meine Probleme habe.

Alles in Allem habe ich einen positiven Eindruck von Automobilista 2 und bin bei zuk ftigen Veranstaltungen dabei.

=====

Aw: AMS2 V1.2

Posted by Stone - 2021/09/11 14:47

Man sollte zwar den Altersunterschied der Anwendungen ber cksichtigen, aber ich klinge mich mal beim Sound ein ...

Da ich ja SimHub nutze um die Motoren und Wandler anzusteuern, kann ich sagen, dass AMS2 da out of the box ebenfalls deutlich differenzierter ist: in Adelaide (letzte links vor den zwei rechts zu Start / Ziel) ist ein flacher Curb ... den  berfahren und es vibriert nur leicht - den anschlie enden Curb  berfahren und es rappelt.

PC2 ist da deutlich indifferenter. Den Sound finde ich hier und da in PC2 besser - ist aber ein Vergleich  pfel / Birnen da die Fahrzeuge, die ich in PC2 nutze, in AMS2 (noch) nicht zur Verf gung stehen.

AMS2 finde ich sehr interessant - aber es steckt eben immer noch in der Entwicklung und im Aufbau.

Das Update k rzlich (mit Corvette und 911RSR) wurde von einem 570 kB Update verfolgt ;-)

Die Erfahrung mit DFAlex auf dem historischen Sebring mit dem AMG GT3 ... fantastisch. Der Wagen fuhr sich unglaublich gut und wir hatten an dem Abend (auch mit Mini & Co.) viel Spa .

Aber - es l t sich eben vieles noch nicht einstellen oder ist buggy (der Porsche GTE l t z.B. keine  bersetzungen zu. bei anderen Fahrzeugen muss man mit der Maus zweimal  ber die  bersetzungen, damit die aktiv werden, im Rennen gestern hob der Typ vor mir pl tzlich hoch in die Luft ab, nachdem er auf ein Hindernis gefahren war usw.).

Ich w re auf jeden Fall dabei.

Und ich denke grafisch wird sich da noch einiges tun, wenngleich Reiza ja auch in rFactor 2 eher ein Augenmerk auf Physik hat(te).

VR finde ich in PC2 pr ziser - bei AMS2 ist es wirklich so, dass ich im Verlauf des Rennens immer wieder die Brille neu zentrieren muss, das ist in PC2 nicht der Fall.

Daf r scheint das Rendering und die VR Performance deutlich besser.

=====

Aw: AMS2 V1.2

Posted by BadDan - 2021/09/11 20:19

Ich bevorzuge nach wie vor pC2, aber nehme AMS2 gerne als Erg nzung mit. Vor allem dann bei Kombinationen, die es in pC2 halt nicht gibt.

Das mit dem h ufigen Zentrieren in VR ist mir tats chlich gestern Abend das erst mal stark aufgefallen.

Zu rFactor2, das ist von ISI, nicht Reiza. Reiza hatte vor AMS 1 und 2 diverse Stockcar und Renntrucktitel in der Mache.

=====

Aw: AMS2 V1.2

Posted by Stone - 2021/09/11 21:16

BadDan schrieb:

Ich bevorzuge nach wie vor pC2, aber nehme AMS2 gerne als Ergänzung mit. Vor allem dann bei Kombinationen, die es in pC2 halt nicht gibt.

Das mit dem häufigen Zentrieren in VR ist mir tatsächlich gestern Abend das erst mal stark aufgefallen.

Zu rFactor2, das ist von ISI, nicht Reiza. Reiza hatte vor AMS 1 und 2 diverse Stockcar und Renntrucktitel in der Mache.

Ah - dann lag / liegt es nicht unbedingt an meinem Setup; ich hatte im Verlauf (und habe das auch sonst, wenn ich AMS2 fahre) das Gefühl, als würde das ein schleichender Vorgang sein.

Auch die Zentrierung muss ich dann zwei- oder dreimal drücken, bevor es passt.

Hinsichtlich rF2 habe ich mich falsch ausgedrückt: richtig, ist von ISI, Reiza hat aber auch Addons bzw. "DLCs" dafür rausgebracht (Track- und Carpack), die neben den GT3 und Endurance Addon ziemlich hoch gelobt werden.

=====

Aw: AMS2 V1.2

Posted by PostBox981 - 2021/09/12 09:20

Stone schrieb:

Die Erfahrung mit DFALex auf dem historischen Sebring mit dem AMG GT3 ... fantastisch. Der Wagen fuhr sich unglaublich gut und wir hatten an dem Abend (auch mit Mini & Co.) viel Spaß.

Dieses Zitat hat mich gestern Abend dazu veranlasst, nochmal kurz AMS2 anzuschmeißen. Aber Sebring sehe ich da nicht. Hab ich was verpasst oder hast Du Dich vertan?

Okay, vielleicht sollte auch ich selbst mal meine Ansicht kundtun. Als erstes mal: Der brasilianische Teil des Contents ist mir überwiegend ziemlich egal. Mag mal das eine oder andere nette Auto und vielleicht auch eine gute Strecke dabei sein, aber mir wurscht.

In Sachen Tracks vermisse ich nicht mehr viel. Le Mans wäre schön. Zandvoort und Zolder wären ganz nett. Ansonsten ist alles Wichtige dabei aus meiner Sicht. Sogar die reine Nordschleife (ohne den GP-Teil) ist wieder da. Mehr geht natürlich immer.

In Sachen Autos könnte noch so einiges passieren, wenn es mir nach ginge. Viele Fahrzeugklassen sind noch ziemlich lückig und oft mit Reiza-Kreationen aufgefüllt. Ferrari? Lamborghini? Jaguar? Nicht, dass ich wüsste. Die Sammlung an Formel 1-Klassen ist allerdings einzigartig und gefällt mir richtig gut. Aber in Summe sehe ich PC2 da weit vorn.

Technisch sehe ich zunächst die deutliche Ähnlichkeit zu PC2 in der Menüführung und den verfügbaren Optionen. Dann ist mir aufgefallen, dass Reiza so einige Mankos von PC2 ausgeglichen hat, die dort oft und lange kritisiert, aber nie mehr angefasst wurden.

Optisch tun sie sich nicht viel, allerdings gibt es jetzt endlich blattlose Winterbäume. Die 2D-Bäume sind allerdings das Schlechteste aus allen halbwegs aktuellen Sims und fallen in VR oftmals ständig auf. Ebenso wie die stehenden Zuschauer auf den Tribünen.

Das FFB ist aus dem Stand mindestens so gut, wie in PC2 mit der Nachhilfe durch Christiaan oder Jack Spade. Die Multiplayer-Stabilität ist deutlich besser. Das Problem mit dem VR-Zentrieren hatte ich bisher nicht.

Summa summarum: Als Abwechslung zwischendurch bin ich dabei, als PC2-Ersatz sehe ich es zur Zeit (zumindest noch) nicht.

Weitere Meinungen welcome. :)

Gruß
Frank

P.S.: War es nicht so, dass AMS1 auf rF1 oder rF2 basierte?

=====

Aw: AMS2 V1.2

Posted by DFAlex - 2021/09/12 13:56

Moin,

ja er meint den Ö-sterreichring.

Ja, AMS1 war eine aufgebohrte rF1 Engine.

LG
Alex

=====

Aw: AMS2 V1.2

Posted by Stone - 2021/09/12 23:14

DFAlex schrieb:

ja er meint den Ö-sterreichring.

Jepp - danke :-)

=====