
AMS Eventabend 14

Geschrieben von PostBox981 - 28.03.2022 21:07

<http://www.malzbierbude.de/images/stories/events/2022/AMS2/20220408.png>

Datum/Date: 08.04.2022 - 20:00 Uhr/UTC 19:00 Uhr
Strecke/track: Silverstone Historic 2001
Fahrzeugklasse: Formula V10 Gen. 1
Qualifying: 30 min.
Rennen/Race: 60 min
In-Game-Datum/In-game-date: 11. Juli 2022
In-Game-Startzeit/In-game-start-time: Q 12:00 Uhr / noon, R 15:00 Uhr / 3 pm
Wetter/Weather: mittelmäßig bewölkt / medium cloud
Livetrack Preset: medium rubber
Reifen/Tyres: x1
Zeitbeschleunigung/Time acceleration: x1
Assists: realistisch/real
stehender Start/standing start

Bei Fragen....melden.
In case of any questions, feel free to ask.

...have more Fun!

Gruß
Frank

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von Boandlgramer - 29.03.2022 09:46

Ich merks mir mal vor.
Die wellige Strecke mit den bocklharten Karren, des wird lustig. Da wird der Nachbar meinen ich bau grad die Hälfte um so wird das FFB hantieren :P

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von BadDan - 29.03.2022 12:47

Wie im letzten Topic geschrieben, ist AMS2 für mich im MP durch. Bin also nicht dabei.

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von papa syber 97 - 30.03.2022 23:48

Silverstone habe ich zu seeligen TOCA 2 Zeiten schon nicht gemocht und dies hat sich bis heute nicht wirklich geändert, egal in welcher Variante.

Schauen wir mal, was geht.

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von PostBox981 - 31.03.2022 18:35

Sorry, ich bin aus den bekannten Gründen auch raus. Versuche nur das, was ich hier losgetreten habe, mit Anstand zu Ende zu bringen. ;)

=====

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von papa syber 97 - 01.04.2022 20:21

Schade, naja, dann schaue ich halt Fussball.

=====

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von BadDan - 03.04.2022 21:02

Vielleicht kommen ja noch Meldungen bis Freitag. :lol:

=====

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von Susi Stoddart - 04.04.2022 18:09

Seid ihr schon mal ein Test-Race mit dieser Combi
gegen die 110% Skill/Agression KI gefahren.

Unglaublich wie leicht zerbrechlich die Fahrzeuge bei realistischer Schadeneinstellung sind.

Dabei kann man sich gut vorstellen wie lange die Starter voraussichtlich auf der Strecke sind. ;)

Gruss
Susi

=====

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von PostBox981 - 04.04.2022 18:57

Susi Stoddart schrieb:

Seid ihr schon mal ein Test-Race mit dieser Combi
gegen die 110% Skill/Agression KI gefahren.

Unglaublich wie leicht zerbrechlich die Fahrzeuge bei realistischer Schadeneinstellung sind.

Dabei kann man sich gut vorstellen wie lange die Starter voraussichtlich auf der Strecke sind. ;)

Gruss
Susi

Mach Dir keine Sorgen. Du kannst auch den Schaden abstellen und trotzdem sind nach 10 Minuten alle weg. :dry:

=====

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von DFAlex - 06.04.2022 19:36

BadDan schrieb:

Vielleicht kommen ja noch Meldungen bis Freitag. :lol:

.. ne Abmeldung...hab Mittagsschicht...

Also können wir es auch lassen...

=====

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von Boandlgramer - 07.04.2022 09:03

Also ich bin die letzten Wochen sehr viel MP mit meinem eigenen Dedi gefahren. Alle die gejoined haben sind anständig gefahren und fast alle immer bis zum Schluss. Ich bin absolut begeistert was die Spielerschaft im MP betrifft. Natürlich ist das bei Endurance Rennen etwas anders, viele haben kein Bock so lange zu fahren wenn nach 30 Min das Klassement glasklar ist. Also wenn wir nur zu zweit sind fahr ich auch net mit, da ist mir dann jede andere MP Session mit mehr Fahrern lieber oder ich versuche mich noch mal an ACC :)

=====

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von BadDan - 07.04.2022 18:24

Genau da liegt das Problem. Hier sind eher lange Rennen mit mindesten 45 bis 60 Minuten Renndauer gewünscht, aber dafür hat wohl kaum einer Zeit und Lust.

Naja, ich werde nach Abschluss der Meganeserie mein Heil bei ACC auf der SBB und bei LFM suchen. Und halt hin und wieder ein paar Runden pC2 auf den Servern der MBB drehen, solange die noch laufen.

=====

Aw: AMS Eventabend 14

Geschrieben von PostBox981 - 07.04.2022 19:07

Ich hab mal das Plakat von der Startseite entfernt.

=====