
Patch 4.0

Posted by copacabana - 2015/09/18 14:05

Project CARS – PC Patch 4.0 – Release Notes

New & Enhanced Feature Summary

- * Online – added support for 'Force Default Setups' in Multiplayer restrictions screen.
- * Online – players driving the wrong way will now have their collision disabled and their vehicles will display as ghost cars.
- * Online – lobby search settings are now saved between sessions.
- * Career – mandatory pitstop opening lap will now scale when the player scales the length of the race. For example, if the race was set to 5 laps, the pits would open for the mandatory stop on lap 2. If the player now scales the race length to 15 laps, the pits will open on lap 6 for the mandatory pitstop.
- * HUD – when adjusting real-time settings, for example Brake Balance, the player will now see a HUD message to indicate what the setting has been changed to. The HUD will display 'N/A' in the real-time settings HUD, messaging when a specific setting is not available due to it being disabled in MP session or not present on the vehicle.
- * GUI – added a game version number display to the main menu.
- * Assists – Enhanced Brake Assistance system so that people who are unable to use brake controllers at all can still play the game with this assist enabled.
- * Assists – the Best Line assist now provides an option to only show the braking areas
- * Tracks - Movable trackside objects and broken-off car parts will now be removed from the track after impacts.
- * Graphics – Enhanced Mirror option. When enabled, the rear view mirror resolution is doubled and the draw distance set to match the forward-looking draw distance.
- * Leaderboards – added an option to view the overall leaderboards for each track, showing the best times for all cars in the game.
- * Leaderboards – added an option to back out of changes in the leaderboards screen.

Online

- * New – added support for 'Force Default Setups' in Multiplayer restrictions screen.
- * New – players driving the wrong way will now have their collision disabled and their vehicles will display as ghost cars.
- * New – lobby search settings are now saved between sessions.
- * Fixed an issue where the AI could remain stuck on the grid after the previous host left the session.
- * Fixed an issue where the player was unable to select the Bentley GT3 in online races.
- * Fixed an issue in Create Lobby where selecting Vehicle –view details™ would reset the class filter.
- * Fixed an issue where the in-game chat box would scroll when the player pressed the accelerator and brake controls.
- * Various tweaks to the behaviour of cars that are terminally damaged, and cars will no longer try to teleport to the garage if there are no pit lanes.
- * Fixed an issue where the player could drive out of the garage again after retiring from a race.
- * Further tweaks and improvements to the online lobby Car Class GUI – classes are now sorted alphabetically; changes are now only apply once the player accepts the new settings; –Create™ options defaults to –Any™ class; fixes an issue the host would see only one vehicle in the quick vehicle chooser list if identical vehicles was set to –yes™.
- * Fixed the rolling start option so that toggling the rolling start flag correctly updates MP game data.
- * Fixed an occasional crash while in online mode.

Time Trial

- * The standings info on the pause screen now shows real-time updated lap and standings info, and sorts the order of all active participants based on lap times.
- * Fixed an issue where the player's best of session ghost time didn't always exactly match his actual best of session time.

Pitting, Tuning, Setups, Strategy

- * Fixed an issue where a selected tyre option saved to a setup prior to Patch 3.0 would cause a game crash after applying Patch 3.0 and using that saved setup.
- * Fixed an issue where tyre pressures were not resetting properly when returning to pits.
- * Fixed an issue where brake temperatures were being reset when the player entered the pits, leading to unexpected braking behaviour.
- * Adjustments to fuel calculations when returning to pits during a practice session – when calculating the required fuel when the player returns to the pits, the estimated fuel levels are used for consistency.

Physics & AI

- * Tyres – small adjustment to peak slip ratio or P Zero Trofeo, Faretto Track, and other soft-track road tires for road cars.
- * Various improvements to AI navigation when entering and leaving the pit boxes.
- * Improved the transition from road to off-road as certain off-road surfaces caused too much jarring on the steering.

Cut Track / Off Track System

- * Sakitto International – further tweaks to the downhill Esses, to keep the AI on track when attempting bad passes that were causing the AI to hit the exit barriers.

* Various tracks – Nordschleife, Greenwood Karting, Silverstone National, Dubai GP, Barcelona National, Nurburgring Sprint Short – cut-track improvements based on latest community feedback.

Career

- * Fixed an issue where the player would be placed first on the grid of race two in a multi-race round, after being disqualified from the first race. Disqualified drivers will now be placed at the back of the grid.
- * DLC Career Accolades are now only present if the appropriate DLC pack is installed. This fixes an issue where the player was unable to do 100% completion of accolades due to non-purchased DLCs accolades also being present.
- * Fixed an issue where bonus points were not being awarded for Kart series and some invitational events.
- * Fixed a bug where the invitational events that require winning team championships weren't always unlocking.
- * DLC Career Accolades – translated (non-English) strings added for Invitational Accolade – 320 Touring Challenge
- * Fix to make sure player is placed last after skipping/simulating, in races where the second-best qualifying time is used for grid placement for the 2nd race (this was affecting Formula Rookie, LMP1-3, GT5 and Touring races).
- * New – mandatory pitstop opening lap will now scale as well when the player scales the length of the race. For example, if the race was set to 5 laps, the pits would open for the mandatory stop on lap 2. If the player now scales the race length to 15 laps, the pits will open on lap 6 for the mandatory pitstop
- * Improved Contract system to allow for extra entry level contract awards when progressing to a new motorsport, or when only being offered a renewal for the current motorsport.
- * Improved the AI logic during races with Mandatory pit stops so that they will pick a more optimal time to stop when there is also changing weather at play.

Audio

- * Tweaks to the Ginetta GT3, Clio and Bentley Speed 8.

GUI, HUD, Telemetry

- * New – when adjusting real-time settings, for example Brake Balance, the player will now see a HUD message to indicate what the setting has been changed to. The HUD will display –N/A– in the real-time settings HUD messaging when a specific setting is not available due to it being disabled in MP session or not present on the vehicle.
- * New – added a game version number display to the main menu.
- * New – the Best Line assist now provides an option to only show the braking areas.
- * New – Enhanced Mirror option – when enabled, the rear view mirror resolution is doubled and the draw distance set to match the forward-looking draw distance.
- * New – added an option to view the overall leaderboards for each track, showing the best times for all cars in the game.
- * New – added an option to back out of changes in the leaderboard screen.
- * Rebalanced the point at which Forecast weather becomes Current weather in the UI display so that the info display changeover better matches what the player is seeing in-game.
- * Track temperature is now displayed on all in-game menus.
- * Fixed an issue where the Time Progression slider skipped every 2nd option when moving the slider left or right.
- * Track temperature will now display correctly based on the unit system and language selected by the player.
- * Fixed an issue where the tyre wear meters on the HUD telemetry screen were flipped for the right front and left rear tyres.
- * Track Temperature and Weather information are now positioned uniformly across all in-game screens.
- * Removed redundant leading zeros from the KERS motec display.
- * Fixed an issue where accessing the map or telemetry in the monitor screen would disable the player HUD in game .
- * Fixed issue where changing –Weather Slots–™ also changed the race start time when using –Real Weather–™ option.
- * Enabled game exit via Gamepad back button, and display an exit confirmation dialogue.
- * Vehicle Class icons – updated vintage F1 and vintage GT class icons.
- * New GUI image with real-world livery for Ford Capri Group5.

Replays

- * Replays – fixed an issue where vehicle damage would automatically be repaired when watching a replay.

Controls & FFB

- * Steering wheel angle now reverted to always centering during pause / pits / menus / etc. An alternative fix is now implemented to prevent the jolting when un-pausing the game.
- * Fixed an issue where force feedback was still active when an AI team mate was driving the player's car.
- * Fixed an issue where calibrating the pedals could at times cause the pedals to function incorrectly.
- * Logitech – updated pedal mappings for G29 and G920 to match the latest hardware revisions.
- * Fanatec – added use of accelerator rumble on CSW Base v2.

Vehicles

- * Audi A1 Quattro – changed class to Road C2.
- * Audi R18 e-tron – added hybrid/KERS readout to cockpit display. Rebalanced cockpit exposure/brightness.
- * BAC Mono – fixed duplicate material name causing a problem on painted cockpit parts.
- * BMW 2002 Turbo – tweaked default tyres and brake balance so that the default setup provides a better overall

performance versus the other cars in its class.

- * BMW 320TC â€“ fixed the top speed statistic displayed in the front-end.
- * Caterham SP300R â€“ added push-to-pass boost gauge to cockpit display and enabled exhaust backfire.
- * Ford Escort and Mustang 2+2 Fastback â€“ tweaks to help reduce climbing other vehicles during side-to-side contact.
- * Ford Mustang 2+2 Fastback â€“ fix for shadow flicker on AI cars.
- * Ford Capri Group5 â€“ fixed offset rear fenders.
- * Ford Mustang GT 2015 â€“ reduced FFB tire force multiplier by 25%.
- * Gumpert Apollo â€“ re-added four exhausts.
- * Marek/RWD LMP cars â€“ improved the default view position.
- * Ruf CTR â€“ recalibrated engine boost and allow up to 1.4bar boost in setup to match original car. Stock boost of 1.1bar provides around 470hp as advertised. Fixed an issue where the external side mirrors were switched.
- * Added hybrid boost gauge to display for McLaren P1, Marek RP339h LMP1, RWD P30 LMP1.

Tracks

- * Le Mans â€“ lowered the entry part of the kerb in the Mulsanne corner to fix the issue where cars would register a collision with the kerb.

General

- * New â€“ movable trackside objects and broken-off car parts will now be removed from the track after impacts.
- * Enhanced Brake Assistance system so that people who are unable to use brake controllers at all can still play the game with this assist enabled.
- * Reworked the stretched headlight reflections to be more accurate to real life.
- * Fixed an issue where the Driving Line assist would become invisible when particles were set to off.
- * Ensure that players cannot turn on assists using hotkeys in community events, when the assists have been explicitly disabled for the event in question.
- * Fix further cases where the pre-race cameras would at times cut into the track surface.
- * Fixed an issue where vehicle windows would at times not render correctly when using centre cockpit cam and helmet cam.
- * Improved general game stability.

Dedicated Server Updates

- * Lua scripting â€“ as an alternative to external scripting via the server's HTTP API, the server now supports add-ons written in Lua.
- * If the server advertises that it controls track selection, vehicle selection or vehicle class restriction, the game now correctly respects this and won't allow players choosing mismatching track/vehicle.

Was mir gefÃ¼llt ist das sich das wheel jetzt automatisch zentriert und somit sich die Regler im Setup nicht mehr verschieben, hat mich sehr genervt

=====

Aw: PAtch 4.0

Posted by Tastakrad - 2015/09/18 14:56

Liest sich gut. Vllt kÃ¶nnen wir die KI bei den Events benutzen, sollte jetzt keinen Unsinn mehr machen :P
Aber leider keine Option dabei, damit man auf dem Server mehrere Klassen erlauben kann statt alle :/

=====

Aw: PAtch 4.0

Posted by aelbler271 - 2015/09/18 15:09

mÃ¼ssen die Server aktualisiert werden, sehe keine fÃ¼r Online?

GruÃŸ
Aelbler271

=====

Aw: PAtch 4.0

Posted by Time Bandit - 2015/09/18 15:23

Ich denke mal das die Server aktualisiert werden müssen, da ich gestern noch Rennen über die Budenserver Horsten konnte und es nach dem Patch nicht mehr geht. Kommt immer die Meldung das die Server nicht gefunden werden.

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/18 15:44

Moin,
na das ist doch mal eine Liste...
Was ich speziell vermisse ist das "Bereinigen" vom im Grid verbliebenen Autos, wenn der Fahrer auf der Toilette pennt...
Was für eine Scriptsprache ist Lua?
Noch nie gehört...na dann auf ans lernen...

Server, ja denke auch das die Geuppt werden müssen...
Wenn die Version schon fertig ist....

Bin mal gespannt...

VLG
Alex

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by BadDan - 2015/09/18 16:35

Schon ne Menge drin. B)
Hatte zwar auch gehofft, das die "Ghostcars" im Grid mit diesem Update schon rausfliegen, aber dann halt hoffentlich im nächsten Patch.

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/18 16:48

BadDan schrieb:
Schon ne Menge drin. B)
Hatte zwar auch gehofft, das die "Ghostcars" im Grid mit diesem Update schon rausfliegen, aber dann halt hoffentlich im nächsten Patch.
Hey Dan,
müsste doch funktionieren wenn man sie gegen die Fahrtrichtung dreht...oder?

Wird getestet!

VLG
Alex

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by Magic43 - 2015/09/18 17:02

Habe nach dem update einen dünnen roten strich von oben nach unten in der rechten bildschirmhälfte. Vergleichbar mit dem kupferdraht in einem geldschein. Was kann das sein?

Cheers Magic

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/18 17:28

Magic43 schrieb:

Habe nach dem update einen dÃ¼nnen roten strich von oben nach unten in der rechten bildschirmhÃ¼lfte. Vergleichbar mit dem kupferdraht in einem geldschein. Was kann das sein?

Cheers Magic

Hai,
Ã¶hm...noch net getestet...sry...
Screenshot?

VLG
Alex

Edith meint bei mir ist alles wie vorher...

Aw: Patch 4.0

Posted by BadDan - 2015/09/18 18:25

Kein "Kupferdraht" bei mir.

Aw: Patch 4.0

Posted by aelbler271 - 2015/09/18 18:37

keine grafikfehler, R290 Karte

GruÃ
Aelbler271

Aw: Patch 4.0

Posted by Hirnquetscher - 2015/09/18 18:48

keine Probleme mit der GTX 980 :)

Edit: langsam wirdÃs was mit PC !

Aw: Patch 4.0

Posted by BioForce - 2015/09/18 19:20

Cool wÃ¤re auch eine Sortierfunktion fÃ¼r die Startaufstellung. So kÃ¶nnte man an verschiedenen Tagen eine Quali fahren und zum Rennen sortiert der Host die Namen schnell per Drag`n`Drop.

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/18 19:54

Hiho...
hab mir mal ein SpaÃ gegÃnnt...
Wer ihn mit mir teilen will schaut mal in der Multiplayer Lobby nach DF_Racing...PW ist 0815...

Cool...

VLG
Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by copacabana - 2015/09/18 20:11

find nichts :(

sind Ã¼berhaupt nur 25 server in der lobby

Aw: Patch 4.0

Posted by icemanpolo - 2015/09/18 20:26

aelbler271 schrieb:
mÃ¼ssen die Server aktualisiert werden, sehe keine fÃ¼r Online?

GruÃ
Aelbler271

Hi

ja die Dedis mÃ¼Ãen aktualisiert werden ,wir mÃ¼ssen auf Uwe warte bis er das gemacht hat.

GruÃ,
icemanpolo

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/18 21:03

So, klappt ganz gut...aber beides auf einem PC macht ab und zu geruckel...aber es geht...
Danke fÃ¼r's testen Jungs!

VLG
Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by copacabana - 2015/09/18 21:33

also die gesamte lobby ist ziemlich leer.
ist das nur bei mir so?
sehe in etwas 27 "server", aber nirgends jemanden fahren, immer 0 Spieler.

Aw: Patch 4.0

Posted by Ash - 2015/09/18 21:44

Copacabana wrote
So the whole lobby is pretty empty.
is just me?
see anything in 27 "server", but nowhere hit someone, always 0 Player.

yeah everyone is out partying :woohoo: except you and me :huh:

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by Time Bandit - 2015/09/18 21:44

also ich habe 78 server! schau mal ob bei dir rechts wo du die server suchen kanst alles auf beliebig steht also Rennorttyp Event-Dauer Fahrzeugklasse usw. ich hatte das nach dem patch auch das nur wenige server zu sehen waren

mfg
Time Bandit

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by Ash - 2015/09/18 21:54

Ah yeah, online filter changed class to "any" now 73 servers
thx Time bandit B)

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by Tastakrad - 2015/09/18 21:54

Hat wohl jeder das Problem, dass keiner die Dedis geupdatet hat.

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by copacabana - 2015/09/18 22:42

Time Bandit schrieb:
also ich habe 78 server! schau mal ob bei dir rechts wo du die server suchen kanst alles auf beliebig steht also Rennorttyp Event-Dauer Fahrzeugklasse usw. ich hatte das nach dem patch auch das nur wenige server zu sehen waren

mfg
Time Bandit

danke das wars, jetzt sind es auch ca. 78

bin in der zwischenzeit ein wenig karriere gefahren, hat auch spass gemacht, beim start schl ft die KI zwar aber im Rennen hatte ich dann bei 90 KI St rke einige knackige zweik mpfe.

Ich find die Grafik ist seit den update ein wenig besser geworden, sprich die Konturen und die Farbintensit t, habt ihr auch das Gef hl?

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/18 23:11

Hai zusammen,
habe gerade heraus gefunden wie ich einen Dedi auf meinem Server hosten kann...
Bitte mal testen: DF_Racing PW: 0815
Ich lass den auch gerne so lange an bis die MBB Dedis wieder laufen...

VLG
Alex

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by vjjeonlsa - 2015/09/19 09:39

* Steering wheel angle now reverted to always centering during pause / pits / menus / etc. An alternative fix is now implemented to prevent the jolting when un-pausing the game.

funzt bei mir ned ?? reinstall in steam ?? :huh:

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by BioForce - 2015/09/19 09:58

geht bei mir. Hast du gerade das update installiert? dann sollte man sowieso steam einmal neu starten (wenn nicht gleich den ganzen Rechner)

Evtl. Steam auch mal die Dateien verifizieren lassen.

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by McStinger - 2015/09/19 12:00

...war ja klar: wollte Pcars mal wieder ne Chance geben (nach Patch 4.0 von gestern), also rein in Steam, Spiel starten...

Update fehlt...
Updaten geht nicht (= DL nicht eingereicht)
und lässt sich auch nicht einreihen..
Lokale Dateien Pcars überprüft = alles i.O.
Fehlermeldung: "Festplattenschreibfehler"

checkdisc auf Win10 durchgeführt = alles i.O.
Festplatte defragmentiert = alles i.O.

Fehlermeldung Steam immer noch dieselbe...

Letzte Möglichkeit: Spiel neu installieren...

macht schon wieder richtig Laune :blink: :S :angry:

update1: und jetzt die selbe Fehlermeldung bei der Neuinstallation von Pcars... na ganz toll... Steam ... grrrr :X

update2: ist auf allen Servern das gleiche (HH / M / F u UK London + Manchester probiert)...

und nu!?

Aw: Patch 4.0

Posted by BioForce - 2015/09/19 12:02

probier mal nen anderen steam server (Hamburg/Frankfurt/London)

Aw: Patch 4.0

Posted by aelbler271 - 2015/09/19 13:42

Hi,

kann keine Session starten, alles einstellbar, startet aber nicht?
Nur bei mir so?

Danke

Gruß
Aelbler271

Aw: Patch 4.0

Posted by aelbler271 - 2015/09/19 14:03

passiert wenn ich Azure Coast auswähle, sonst gehts

Gruß
Aelbler271

Aw: Patch 4.0

Posted by Tastakrad - 2015/09/19 14:09

Azure Coast ist eine Sprintstrecke, da kann man keine Session auswählen.

Aw: Patch 4.0

Posted by Hirnquetscher - 2015/09/19 14:51

Hallo
laufen die Budenserver bereits mit dem neuen Patch? Ich konnte vorhin noch keinen finden?!

Cu Hirnsucher

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/19 15:00

Hirnquetscher schrieb:
Hallo

laufen die Budenserver bereits mit dem neuen Patch? Ich konnte vorhin noch keinen finden?!

Cu Hirnsucher
Moin zusammen,
ja, seit ~12h sind die Server auf Patch 4.0...
Hat etwas gedauert, da Uwe aus Beruflichen grÃ¼nden in MÃ¼nchen verweilt...
Meinen Ãœbergangsserver (DF_Racing) mach ich dann wieder aus...

VLG
Alex

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by BadDan - 2015/09/19 17:36

Hat jetzt nix mit Patch 4.0 sondern mit Steam zu tun. Fliegt ihr auch Ã¶fters mal vom Server, nur weil Steamdienste gerade gewartet werden?
Find ich ziemlich doof, da die Verbindung ja nicht Ã¼ber Steam, sondern direkt ingame aufgebaut wird. :unsure:

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by DfAlex - 2015/09/19 17:38

BadDan schrieb:
Hat jetzt nix mit Patch 4.0 sondern mit Steam zu tun. Fliegt ihr auch Ã¶fters mal vom Server, nur weil Steamdienste gerade gewartet werden?
Find ich ziemlich doof, da die Verbindung ja nicht Ã¼ber Steam, sondern direkt ingame aufgebaut wird. :unsure:
Hai Dan,
nee, also zumindest Bewusst ist mir so was noch nicht passiert...
Gibt's dann eine Meldung?

VLG
Alex

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by BadDan - 2015/09/19 17:57

NÃ¶, ich flieg nur zurÃ¼ck ins HauptmenÃ¼ und seh halt dann immer, daÃ meine Friendlist gerade offline ist und irgendwas von Steamserverwartung dransteht.

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by BadDan - 2015/09/19 19:04

Ok, jetzt wurde ich aus der Session geworfen, direkt nachdem du vom Server gegangen bist. Sehr seltsam.

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by BioForce - 2015/09/19 19:19

BadDan schrieb:
Ok, jetzt wurde ich aus der Session geworfen, direkt nachdem du vom Server gegangen bist. Sehr seltsam.

Ich meine gelesen zu haben, daÃŸ es ein Problem gibt, wenn der Host den Server verlÃ¶sst. Beim Handshake mit dem neuen Host stÃ¼rzt dann manchmal die Session ab.

Edit: hier der Link: [http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?22370-Dedicated-Server-HowTo-\(Work-in-Progress\)&p=1122849&viewfull=1#post1122849](http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?22370-Dedicated-Server-HowTo-(Work-in-Progress)&p=1122849&viewfull=1#post1122849)

Es muss wohl eine neue server.cfg erstellt werden.

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by Sp4wN - 2015/09/19 19:43

halÃ¶chen leute,

ich hab mittlerweile das problem das Projeect Cars mein Lenkrad nicht mehr erkennt wenn ich Lobby wechsel, erst nach nem neustart funktioniert es wieder. Kennt ihr das Problem? Lenkrad hab ich das Logitech G27

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by aelbler271 - 2015/09/19 19:51

BadDan schrieb:

Ok, jetzt wurde ich aus der Session geworfen, direkt nachdem du vom Server gegangen bist. Sehr seltsam.

hab gleiches Problem, anscheinend irgendwas nicht astrein

GruÃŸ
Aelbler271

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by icemanpolo - 2015/09/19 23:06

BioForce schrieb:

BadDan schrieb:

Ok, jetzt wurde ich aus der Session geworfen, direkt nachdem du vom Server gegangen bist. Sehr seltsam.

Ich meine gelesen zu haben, daÃŸ es ein Problem gibt, wenn der Host den Server verlÃ¶sst. Beim Handshake mit dem neuen Host stÃ¼rzt dann manchmal die Session ab.

Es muss wohl eine neue server.cfg erstellt werden.

Hi

ja genau das ist der Fehler wenn der Host den Server verlÃ¶sst der die Session gestartet hat fliegen alle vom Server. Also heiÃŸt es der Host muÃŸ bis zum Schluss drauf bleiben weil im moment das wohl mit der Ãœbernahme nicht klappt wenn der Host geht und eine neuer es Ã¼ber nehmen soll wie es vorher war.

GruÃŸ,
icemanpolo

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by copacabana - 2015/09/20 09:52

also das las ich in einen anderen Forum bzgl. der Probleme wenn der Host das spiel verl sst:

Am schlimmsten ist ,dass wenn der Host die MP-Session verl sst, der Dedi geschlossen wird. :bang:

Also Host verl sst die Session...ENDE! :hi:

Edit: Gut war was am Dedi umzustellen. Danke @Snoopy

leider wird aber nicht beschrieben was genau da eingestellt werden muss, oder habt ihr das problem schon gel st?

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/20 13:34

copacabana schrieb:

...oder habt ihr das problem schon gel st?

Moin Copa,

nein nach Letztem Stand meines Wissens noch nicht, da Uwe in M nchen ist.

Ich bin Sicher, wenn er am Montag wieder zu Hause ist, wird er sich der Sache annehmen.

VLG

Alex

Edith meint es liegt wohl an einer Art Timeout Zeit, genannt "sleepActive", Standard m glich ist sie auf 10ms eingestellt, mit der Alten Version konnte man mit 8ms gute Ergebnisse erzielen, in einem Test mit Patch 4.0 konnte man 15ms als Guten wert ermitteln, keine weiteren Fehler mehr...

Post:

Hi,

we had some tests today with

Code:

sleepActive : 15

We didn't recognized any problems.

Maybe it was pure sheer ... we had no disconnects at all.

In one Session there were 17 guys, parallel there were in other session 6 and 2 guys (on the same machine).

We will have a look on that in the future, at the moment i run the league Servers with this Option mentioned above.

Best regards,

Andreas

URL:

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?39100-Option-in-Config-quot-sleepActive-quot-what-do-you-set-in-your-Servers&p=1119629&viewfull=1#post1119629>

VLG

Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by copacabana - 2015/09/20 14:06

super
sonst hätte ich ja auch nachfragen können, aber wenns jetzt läuft ist ja alles gut

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/20 14:30

copacabana schrieb:

super
sonst hätte ich ja auch nachfragen können, aber wenns jetzt läuft ist ja alles gut
Ä–hm...ich glaub du hast das falsch interpretiert...
An den Buden Server wurde noch nichts geändert, da außerdem Uwe keiner auf die Server zugriff hat, also ist warten angesagt...

VLG
Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by copacabana - 2015/09/20 15:38

achso, auch kein problem fahr ich halt weiter meine Clio Meisterschaft im Karrieremodus, macht auch Bock.

Hoffentlich wirds aber am dienstag was mit unserem Event.

Ig

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/20 16:30

Hai,
so, jetzt hatte ich auch mein erstes mal...
War grad am Rennen mit Ash, kommt plötzlich die Meldung, Du wurdest von der Rennzentrale getrennt...und lande wieder im MP Lobby...
Schade...

VLG
Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by exbrassi - 2015/09/20 16:48

Ich würde glatt sagen "kaputtgepatcht" :woohoo:

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/21 12:20

Moin zusammen,
mein Testserver läuft im mom wieder (DF_Racing), wer Lust hat kann ja mal vorbei schauen und Feedback geben was ihr davon haltet...

VLG
Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by vjjeonlsa - 2015/09/21 12:38

sehe den Server leider nicht.

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/21 12:47

vjjeonlsa schrieb:

sehe den Server leider nicht.

hmm...ein paar mal mit Aktualisieren versucht?

Wir sind die Tage schon mit mehreren Leuten drauf gefahren...oh...PW ist 0815...ich bin jetzt drauf...

VLG
Alex

Edith meint ich soll auch mal erklären worum es geht...

Also ich hab ein wenig gebastelt und u.a. mit Hilfe aus dem pC Forum, eine funktionierende Rotation von Auto und Strecke zum laufen gebracht...um das zu testen geht es in erster Linie, also bitte mehr als ein Rennen fahren... zur Zeit sind 3 Autos und 3 Strecken drauf...wenn das Klappt und ich das mit dem Ändern der Rotation hin bekomme, hab ich vor mit Uwe zu reden um das Eventuell auf den MBB Dedis auch zu realisieren...

Danke f  r's testen!

Aw: Patch 4.0

Posted by vjjeonlsa - 2015/09/21 13:03

nee hab nix, server aktualisiert, cars neugestartet :(

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/21 13:05

vjjeonlsa schrieb:

nee hab nix, server aktualisiert, cars neugestartet :(

Sorry, dann wei   ich auch nicht weiter...

Danke f  r den Versuch!

VLG
Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/21 13:14

Okay in der Zeit in der ich hier geschrieben hab ist er von Training in Rennen um gesprungen, dann kann man ihn auch nicht sehen...versuch es jetzt bitte noch mal, ich lasse ihn in der Lobby stehen...

Danke!

VLG
Alex

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/21 15:18

Hallo,
hab gerade gesehen das es doch jemand geschafft hat zu joinen...
Gambi, musstets du irgend was besonders einstellen oder machen?
Danke f  r Feedback!

VLG
Alex

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by Time Bandit - 2015/09/21 15:24

Hi war auch grade auf dem Server! Ich karm ohne Probleme rauf, nur nach ner halben runde fahren war der Server weg.

Mfg

Time Bandit

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/21 15:25

Time Bandit schrieb:

Hi war auch grade auf dem Server! Ich karm ohne Probleme rauf, nur nach ner halben runde fahren war der Server weg.

Mfg

Time Bandit

Ups...das kann ich gewesen sein...sorry, hab ihn gerade neu gestartet, da sonst die   nderungen nicht   bernommen werden...

Ruhig noch mal testen, ich lass auch jetzt die Finger weg :whistle:

Ich bekomme ihn einfach nicht in die Server Liste....

<http://cars-stats-steam.wmdportal.com/index.php/servers>

Danke!

VLG
Alex

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by Time Bandit - 2015/09/21 15:29

Bin wieder drauf.nach ende des rennen soll neue strecke kommen, hab ich das so richtig verstanden?

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/21 15:36

Hai,
ja, Neue Strecke und Auto...und Wetter und und und...;)
Wenn es klappt k nnstest du mir hier mal ein Schubs geben...

Danke!

VLG
Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/21 15:54

Sorry Bandit, muss jetzt die kleine abholen...

@wolle256, du musst auch das PW 0815 eingeben...

Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by vjjeonlsa - 2015/09/21 15:58

DFAlex schrieb:
Hallo,
hab gerade gesehen das es doch jemand geschafft hat zu joinen...
Gambi, musstets du irgend was besonders einstellen oder machen?
Danke f r Feedback!

VLG
Alex

n  war mit einem mal da :huh:

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/21 16:40

Hai zusammen,
ich lass den Server noch etwas an, k nnt ihr ja mal rein schnuppern...
Im mom sieht es so aus als ob es Tadel los Funktioniert..
Also Rotation nach jedem Rennen, mit neuer Strecke, neuem Auto und anderem Wetter, sowie unterschiedliche
Assistenz Systeme!
Dann werde ich Uwe mal eine Mail schicken...

Danke an alle f r's testen!

VLG
Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by Time Bandit - 2015/09/21 17:01

Das mit der Rotation finde ich ne Super Sache,auch mit wechselndem Wetter ist gut. Aber die Assistenten sollten vielleicht auf realistisch gestellt werden :whistle: . Und Reifen verschleiß und spritverbrauch sollte noch aktiviert werden.

Ansonsten top

Mfg

Time Bandit

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by exbrassi - 2015/09/21 17:19

Time Bandit schrieb:

Das mit der Rotation finde ich ne Super Sache,auch mit wechselndem Wetter ist gut. Aber die Assistenten sollten vielleicht auf realistisch gestellt werden :whistle: . Und Reifen verschleiß und spritverbrauch sollte noch aktiviert werden.

Ansonsten top

Mfg

Time Bandit

Und da wir hier ja eine Simulation haben und alle Realismus pur wollen, noch Cockpitansicht erzwingen....:P

Das mindeste wäre aber wirklich Assistenten auf realistisch....:whistle:

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/21 17:41

Time Bandit schrieb:

Das mit der Rotation finde ich ne Super Sache,auch mit wechselndem Wetter ist gut. Aber die Assistenten sollten vielleicht auf realistisch gestellt werden :whistle: . Und Reifen verschleiß und spritverbrauch sollte noch aktiviert werden.

Ansonsten top

Mfg

Time Bandit

exbrassi schrieb:

Time Bandit schrieb:

Das mit der Rotation finde ich ne Super Sache,auch mit wechselndem Wetter ist gut. Aber die Assistenten sollten vielleicht auf realistisch gestellt werden :whistle: . Und Reifen verschleiß und spritverbrauch sollte noch aktiviert werden.

Ansonsten top

Mfg

Time Bandit

Und da wir hier ja eine Simulation haben und alle Realismus pur wollen, noch Cockpitansicht erzwingen....:P

Das mindeste wäre aber wirklich Assistenten auf realistisch....:whistle:

Jungs, das auf meinem Server ist NUR eine TEST Koffiguration!
Das hat NIX mit den MBB Servern zu tun!

VLG
Alex

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by Tastakrad - 2015/09/21 18:47

Gut dass das funktioniert. Wird am Ende so sein wie auf den anderen Buden? ;)
Kann man auch verschiedene Klassen (zb LMP1 und GT3) und/oder verschiedene Autos aus verschiedenen Klassen
(zb nur Audi R18 und Renault Clio) zulassen? Somit k  nnte man auch endlich ordentlich Multiclass fahren :)

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/21 19:38

Tastakrad schrieb:

Gut dass das funktioniert. Wird am Ende so sein wie auf den anderen Buden? ;)
Kann man auch verschiedene Klassen (zb LMP1 und GT3) und/oder verschiedene Autos aus verschiedenen Klassen
(zb nur Audi R18 und Renault Clio) zulassen? Somit k  nnte man auch endlich ordentlich Multiclass fahren :)
Hai,
leider nein, Multiclass wird weiter nicht m  glich sein...es kann nur eine Klasse oder ein Auto vor gegeben
werden...zumindest hab ich es so verstanden...

Ich hoffe das wir es so wie auf den Anderen Buden hin bekommen...

VLG
Alex

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by BadDan - 2015/09/21 20:38

Klingt nach nem guten Schritt. Sch  n da   das nun auch geht.

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by exbrassi - 2015/09/21 23:09

Wie suche ich denn die Server der Bude? Muss ich jetzt jedesmal komplett "www.1malzbierbude.de" reinschreiben?
Beim Hosten auch?

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/22 06:57

exbrassi schrieb:

Wie suche ich denn die Server der Bude? Muss ich jetzt jedesmal komplett "www.1malzbierbude.de" reinschreiben?
Beim Hosten auch?
Moin,
wieso suchen?

Brauchst du nicht mehr...genau so wenig wie das searchds malzbierbude das man am Anfang in den Startoptionen haben musste...Gott sei dank alles Vergangenheit :lol:
Du musst nur noch auf Online und in der Lobby dich für einen Server entscheiden...PW rein und Vergnügen haben...:woohoo:

VLG
Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by Hirnquetscher - 2015/09/22 09:02

Ich hatte mich kürzlich auch geärgert, dass ich den einen oder anderen MBB Server nicht angezeigt bekommen habe. Dabei bemerkte ich, dass bei den Filtern die Fahrzeugklasse eingeschränkt war! :angry:
Warum auch immer? :S

Ci Hirnfilter

Aw: Patch 4.0

Posted by exbrassi - 2015/09/22 11:29

DFAlex schrieb:

exbrassi schrieb:

Wie suche ich denn die Server der Bude? Muss ich jetzt jedesmal komplett "www.1malzbierbude.de" reinschreiben?
Beim Hosten auch?

Moin,

wieso suchen?

Brauchst du nicht mehr...genau so wenig wie das searchds malzbierbude das man am Anfang in den Startoptionen haben musste...Gott sei dank alles Vergangenheit :lol:

Du musst nur noch auf Online und in der Lobby dich für einen Server entscheiden...PW rein und Vergnügen haben...:woohoo:

VLG
Alex

Achso ok... Komisch ist halt noch, dass nicht immer alle Server zu finden sind...

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/22 17:23

exbrassi schrieb:

...Achso ok... Komisch ist halt noch, dass nicht immer alle Server zu finden sind...

Moin,

ja das ist bei uns auch so...leider hilft dagegen nur Gedult und mehrmaliges Aktualisieren der Liste mit dem Kringel rechts oben....

VLG
Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by Hirnquetscher - 2015/09/22 18:16

Hallo,

mir ist eben auch folgendes passiert :S

DFAlex schrieb:

Hai,

so, jetzt hatte ich auch mein erstes mal...

War grad am Rennen mit Ash, kommt plötzlich die Meldung, Du wurdest von der Rennzentrale getrennt...und lande wieder im MP Lobby...

Schade...

VLG

Alex

oh jee, ob das heute Abend gut geht?? :dry:

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by BadDan - 2015/09/22 18:20

Kritischer fÃ¼rs Event seh ich die Tatsache, daÃ Steam gerade den Dedicated Server geupdatet hat. Bin mal gespannt, obs nachher trotzdem klappt.

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/22 18:43

BadDan schrieb:

Kritischer fÃ¼rs Event seh ich die Tatsache, daÃ Steam gerade den Dedicated Server geupdatet hat. Bin mal gespannt, obs nachher trotzdem klappt.

Wann genau?

Ich hab kein Update eben gefunden...

Danke!

VLG

Alex

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by Time Bandit - 2015/09/22 19:18

moin

ich denke ehr das das ein update fÃ¼r den Dedicated server war den man bei dteam fÃ¼r P-cars runterladen kann. Ich konnte ebend noch ganz normel Ã¼ber die MBB server horsten. wenn es da ein udate gegeben hÃ¤tte wÃ¼rde es warscheinlich nicht gehen.

MFG

Time Bandit

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by BadDan - 2015/09/22 19:27

Gut, dann wirds wohl klappen.:)

Aw: Patch 4.0

Posted by DfAlex - 2015/09/22 19:36

BadDan schrieb:

Gut, dann wirds wohl klappen.:)

Boah eh...mach mich doch nicht so erschrecken :woohoo:

Mein Herz war schon unterwegs Richtung Kniescheibe :P

VLG

Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by McStinger - 2015/09/23 12:48

McStinger schrieb:

...war ja klar: wollte Pcars mal wieder ne Chance geben (nach Patch 4.0 von gestern), also rein in Steam, Spiel starten...

Update fehlt...

Updaten geht nicht (= DL nicht eingereicht)

und lässt sich auch nicht einreihen..

Lokale Dateien Pcars überprüften = alles i.O.

Fehlermeldung: "Festplattenschreibfehler"

checkdisc auf Win10 durchgeführt = alles i.O.

Festplatte defragmentiert = alles i.O.

Fehlermeldung Steam immer noch dieselbe...

Letzte Möglichkeit: Spiel neu installieren...

macht schon wieder richtig Laune :blink: :S :angry:

update1: und jetzt die selbe Fehlermeldung bei der Neuinstallation von Pcars... na ganz toll... Steam ... grrrr :X

update2: ist auf allen Servern das gleiche (HH / M / F u UK London + Manchester probiert)...

und nu!?

update 23-09-2015

Da ich nicht hinter das Problem gekommen bin, hatte ich mich entschlossen, sowohl Pcars als auch Steam komplett neu aufzusetzen

- Pcars-Ordner unter "steamapps" gesichert

- config gesichert

- Steam neu installiert

- Pcars-Ordner zurückkopiert/ersetzt unter steamapps + alten config-Ordner zurückkopiert

Ergebnis: Steam hat Pcars-Ordner erkannt, danach Lokale Dateien überprüfen lassen (alles i.O.), danach hat Steam

Update auf Patch 4.0 gestartet, danach = selbe Fehlermeldung wie vorher = "Festplattenschreibfehler"

...sh.t, dann halt komplett Pcars neu installieren

- Pcars gelöscht/deinstalliert

- neu installiert

aber erneut Fehlermeldung "Festplattenschreibfehler"

...hmm...erst dann dachte es mir, kann/muss dann nicht an Steam/Pcars an sich liegen, sondern an

Zugriffsberechtigung Ordner Pcars, also gecheckt, Ergebnis:

- obwohl ich als Admin eingetragen war mit Schreib-/Leserechte war der Ordner trotzdem irgendwie schreibgeschützt...

vielleicht durch das Win10-Upgrade? keine Ahnung? zuvor war es der Ordner ja nicht... also neue Berechtigung erstellt für

"Jeder", mit allen "Schreib-/Leserechten".

Dann wieder die neue Installation Pcars angeworfen (7 Std DL) und siehe da, KEINE Fehlermeldung mehr... pffffff...

Vielleicht hilft es dem ein oder anderen sollte das Problem bei ihm auftreten.

GrÃ¼Ãe

Aw: Patch 4.0

Posted by vjjeonlsa - 2015/09/23 16:44

copacabana schrieb:

Project CARS â PC Patch 4.0 â Release Notes

Controls & FFB

* Steering wheel angle now reverted to always centering during pause / pits / menus / etc. An alternative fix is now implemented to prevent the jolting when un-pausing the game.

Funzt bei mir leider nicht muss man noch etwas anklicken oder einstellen ???

G27

:huh:

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/23 21:16

vjjeonlsa schrieb:

copacabana schrieb:

Project CARS â PC Patch 4.0 â Release Notes

Controls & FFB

* Steering wheel angle now reverted to always centering during pause / pits / menus / etc. An alternative fix is now implemented to prevent the jolting when un-pausing the game.

Funzt bei mir leider nicht muss man noch etwas anklicken oder einstellen ???

G27

:huh:

Hai,

fÃ¼r diese Funktion musst du nichts anklicken, wenn ich das Richtig verstanden habe....

Das ist eine Funktion um Probleme zu beseitigen wenn man Pause, pit oder MenÃ¼ verwendet um dann wieder zu fahren...

VLG

Alex

Aw: Patch 4.0

Posted by McStinger - 2015/09/25 10:53

da meine Stellungnahme im Thread "Fargen zum Spiel" auch mit Patch 4.0 zusammenhÃ¤ngen, poste ich auch hier meinen Beitrag - hoffe das ist ok:

"...bin nach lÃ¤ngerer Zeit (wegen zu grosser AnfangsentÃusung) mal wieder zurÃ¼ckgekehrt zu Pcars (und habe nach etlichen techn Probs wie lese-/schreibgeschÃ¼tze Ordnern nach win10 upgrade oder zig mal erforderlichem wheel Kalibrieren ingame wg fehlendem FFB) auch wieder einige Runden gedreht. Deshlab hier auch mein (wie ich denke recht objektiver) Eindruck nach Patch 4.0

- die in diesem Thread wiedergegebene Meinungen empfinde ich als recht objektiv und repräsentativ

- einzelne Dinge unterliegen nat. dem persönlichen Geschmack = ich persönlich empfinde den Sound zB als ziemlich synthetisch (zB GT3) da pfeift und fiept und klappert/rappelt nur wenig bis nichts, immer nur bäh, bäh, bäh durch die Gänge... da finde ich AC viel realistischer (gerade auch weil ich selbst mal GT3 Fahrzeuge mitfahren und auch selbst (natürlich eher langsam, leider...lol) bewegen durfte und daher die Life-Geräusche kenne

- die guten Dinge wie Lichteffekte/Wetter/Regen/Nacht/Karriere/ Fahrzeugauswahl sind alle genannt

zum (leider) weiterhin negativen, INSBESONDERE WENN Pcars tatsächlich den Anspruch "sim-racing" erheben möchte, sind aus meiner Sicht zwei bedeutsame Punkte zu nennen

- Multiplayer (MP) ist nach wie vor grottig, Verbesserungen erkennbar, ok, aber hallo, ist Patch 4.0, nicht 1.0, heißt: Fahrerverhalten/-niveau im MP ist UNTERIRDISCH, setups u/o Vorbereitung brauchst für 90% der Leute nicht, einfach joinen, Fahrzeug egal, los racen äh rassen und draufhalten, yeah, Spasshaben halt :blink: :dry: :X ... bäh, das hat mit sim-racing null zu tun, sry

- setup-Einstellungen, heist: KEINE Möglichkeit (Achtung: nach wie vor = Patch 4.0!) mehr als 1 setup abzuspeichern, also nicht mal 1x trocken, 1x nass (wenn schon die tollen Regenrennen = super UNlogisch), auch das ist "sim-racing" UNwärdig. Auch keine Möglichkeit setups einfach als .ini od .xml importieren/tauschen zu können sprich für den NICHT ausgereiften "sim-racing" Anspruch/Charakter von SMS/Pcars

- kein vernünftiger Buden-/serverbetrieb möglich.. jeder weiß was gemeint ist, auch hier gilt: ist grosser Patch 4.0 nicht 1.0 etc)

Die fadig/fummeligen FFB-Einstellungen sind auch kein Glanzlicht von Pcars = das haben andere anerkannt gute sims einfacher und trotzdem sehr gut gelöst...aber ok, mit den "Jack Spade" files kann man ganz gut zurecht kommen, deshalb soll das kein so gewichtiger Kritikpunkt sein wie die oben genannten. Aber auch die fehlende funktionierende "Triple-screen"-Unterstützung ist wenig "sim-racing" freundlich, ganz klar.

Ob sich in Sachen MP u/o setups tatsächlich noch was tut? Hmm, habe da so meine Zweifel, denn die Pcars Community hat beide Punkte oft und früh und immer wieder genannt, aber wer in 4 grossen Patches nichts grundlegendes daran ändert, der hat entweder kein Interesse, oder kein (sim-)Verständnis, oder keinen Plan dafür...

egal was davon, alles nicht hilfreich für uns sim-racer, leider!! (Denke, das kommt wenn, dann eher mit Pcars 2 = echte Kaufanreize setzen = Geld verdienen, denn das muss ein größeres Studio wie SMS aus rein ökonomischen Zwängen mehr als zB AC mit Kunos).

Fazit: Karrierefahren wenn in anderen sims im MP nichts los ist funktioniert gut, ist also empfehlenswert. MP klares NEIN. Erst wenn normaler Budenbetrieb möglich ist (und deshalb hier ein extra Dank für den Einsatz derer, die die Malzbierbude am laufen halten!)

Grüße B)

edit: @rdjango

Fahrer der Malzbierbude die auf servern der MBB unterwegs sind waren (für mich selbstverständlich!!) von meiner Bewertung MP nicht betroffen. Habe aufs beliebige aus der Lobby, Moment, ich glaub 5 versch. server insgesamt besucht, auf denen 10 oder mehr Fahrer waren, Quali gemacht und Rennen mitgefahren (GT3 + LMP). Ergebnis siehe oben, dann hats auch gereicht :X

=====

Aw: Patch 4.0

Posted by rdjango - 2015/09/25 11:54

Hallo,

@McStinger und Multiplayer:

Die Aussage zum Fahrerverhalten ist m.E. sehr undifferenziert. Ich gebe dir recht, wenn du dich auf einem beliebigen Server einloggst bzw. einen erstellst. Das ist einem aber auch bei frei verfügbaren Servern von z.B. Simbin (GTR...)mehr oder weniger passiert. Selbst auf den Buden war das in Hochzeiten mitunter so.

Hier sollen ja die Malzbierbudenserver genutzt werden. Ich bin neulich mein erstes Event hier mitgefahren und da ging es absolut gesittet zu.

Allerdings gebe ich dir recht was den geordneten Serverbetrieb" betrifft. Das die Budenserver von den Usern erstellt werden ist wohl der größte Schwachpunkt - jedenfalls sehe ich da wenig Aktivität wenn ich mich mal einlogge. Ev. 1 bis 2 Server wenn man Glück hat. Wenn man einen erstellt muss man ewig warten ob jemand kommt - das ist kontraproduktiv und macht kaum jemand, man will ja fahren. Von SMS ist nichts neues dazu gekommen, vielleicht auch nicht zu erwarten.
Sie haben ja eine API erstellt für Drittanbieter.

Da gibt es meines Wissens 2 Projekte die beim Erstellen von Servervorgaben bisher verfügbar sind:

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?31634-Project-Cars-Dedicated-Server-GUI-Launcher-with-%93live-timing%93-%28results-timetable-%29>

beschränkt sich auf Windowsserver soll aber mit Tricks auch Remoteserver steuern können. Ich glaube die Versionsnummer ist eher zu hoch gegriffen. Ziemlich viele Funktionen, aber wohl nicht sehr stabil.

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?38221-Standalone-GUI-Dedicated-Server-Config-Generator-V0-75-Patch-3-0>

etwas bescheidener im Anspruch aber ev. eher brauchbar. Erstellt über die GUI eine config-Datei die nur noch auf den Server kopiert werden muss, vor dem Start des Servers. Bis auf die Car-Auswahl hat das bei meinen lokalen Versuchen auch geklappt. Aber ist ja auch nur bis Patch 3 bisher verfügbar. Was die Schwäche des Konzeptes mit der API und Drittanbietern deutlich macht. Nach jedem Patch o.Ä. muss der Hobby-Entwickler anpassen und sei es nur die Liste der Cars oder Strecken.

Viele Grüße
rdjango

Edith meint: es gibt ein Serverupdate !!!!!
Mit einer Dokumentation !!!!
Das ist auch die Ursache für die Fehlermeldungen beim Launcher ...

Aw: Patch 4.0

Posted by DFAlex - 2015/09/25 19:06

Hallo zusammen,
wenn ihr erlaubt, Antworte ich nur in einem Post zu beiden...

Also, wo fang ich an...

Die wiedergegebenen Meinungen sind nur dann Objektiv wenn Persönliche Vorlieben eben kein Einfluss haben, was ich hier nicht feststellen kann, daher für mein Verständnis Subjektiv.

Sound, werden wir nicht ändern können, dem einen gefällt er, dem Anderen nicht. Was den Unterschied zum AC Sound an geht, muss ich sagen, kann ich dem AC Sound nichts wirklich Weltbewegend besseres als pC abgewinnen...Anders, ja, aber besser, bleibt für mich Geschmackssache...

Multiplayer...wird bei pC1 nie Perfekt werden, wie ich im pC Forum gelesen habe muss Stepan V. alles was er an Änderungen im MP macht, Komplet in den Gamecode neu einpflanzen, was einer Operation am Offenen Herzen gleich kommt...gleichzeitig gibt es Grenzen des Machbaren, da anscheinend vorher keiner große Zeit Verschwendet hat sich über MP Gedanken zu machen...

Ich bin der Meinung Stepan macht da einen Großartigen Job!

Was den Server Betrieb an geht, basteln Uwe und ich schon seit ein paar Tagen an einer Konfiguration / Rotation wie wir es von den Restlichen Buden her kennen.

Dazu hab ich ja schon mein "Testserver" DF_Racing Online, er ist mein Versuchskaninchen...

Wer mal testen will, das PW ist 0815...

Der Server #1 war auch schon auf Rotation umgestellt, aber da ich Windows nutze und unsere Dedis auf einer Linux

Maschine laufen, gab es da noch ein paar Probleme, auch mit dem Update der Linux Dedis hatte was nicht so geklappt wie gewollt...das sollte stand heute erledigt sein, Uwe hat heute ein Update bekommen und eingespielt...ich hatte aber noch keine Möglichkeit zu gucken ob jetzt alles so funktioniert wie wir uns das vorstellen...kommt noch...

Ziel ist eine wöchentliche Rotation von Autos oder Klassen und Strecken. Ich finde, aber das hab ich mit Uwe und dem Rest der Community noch nicht besprochen, es sollte ein Server "Frei Konfigurierbar" bleiben, für alle die gerade nichts an der aktuellen Rotation haben...

Was das Fahrverhalten an geht, haben wir glaube ich, schon den ersten richtigen Schritt unternommen, die MBB Server haben inzwischen alle ein PW und seit dem sollten auch keine Crash Kids mehr unterwegs sein... Grundsätzlich finde ich es einen schlechten Vergleich die MBB Server mit den "Freien" zu vergleichen...

So viel von mir dazu und ich hoffe es hilft sich jetzt keiner all zu sehr auf die Füße getreten!

VLG
Alex

=====