Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von McStinger - 07.05.2015 11:48

Hi zusammen,

so, nach einigen Wewehchen, s. Konfig, nun ein paar Runden single (Imola, Spa, NOS) und ein Rennen MP (Imola, 20 Fahrer) absolviert...

Bin gespannt auf eure Eindrücke im Laufe des ersten Tages und heute Abend!

Da ich es persönlich eher weniger mag, aber alles möglich gleich und sofort im www los zu jaulen, fang ich mal so an

MP

- Online-Lounge = joinen Quali Imola klappte sofort
- Quali Imola noch in Nacht = Licht Auto autom. an
- tolle Licht-/Stimmungseffekte inkl. einigem was blendet
- qualifiziert als 17 von 20 da nur 3 Min Zeit
- ergo nur "ganz mögliches" def setup Audi Ultra RMS (schöner sound)
- Start fliegend = totales Chaos weil keiner wusste was zu tun ist
- wechsel zu Sonnenaufgang toll inkl Hubschrauber ;)
- Rennen als 3. beendet weil 90% auch nur "möglich" fahren/skill
- Renn-Ende überraschend ohne große Effekte
- Figuren die da Rennende zT auf den Tribünen völlig UNBEWEGLICH sitzen u stehen u steif irndwohin schauen verderben m.E. opt. Eindruck = Comic-artig :blush:

Allgemein

- wer auf viele schöne 3-D Räume gewartet hat, freut euch ;) (zB NOS...)
- gilt auch für Licht, Wetter, Masse Effekte
- FFB = möglichst, bisher zumindest = auf V2 mit def Einstellungen ingame auf 150% For wheel gefahren, damit überhaupt was ankam = da ist für uns alle einiges zu tun bis das dann (hoffentlich) auch passt
- deshalb halte ich mich auch zurück in Sachen Rückmeldung Fahrzeug-Physik
- nur soviel = sicher von Anfang an einfacher zu fahren als AC
- Strecken, zB Spa od Imola, schaut selbst im Vergleich zu lasergescannt AC ;)

Von Anfang an negativ (aber ist ja erst der day-one Patch draußen) = da muss/wird sicher nachgearbeitet (hoffen wir mal...)

1) Cockpitperspektive (= für 99,9% von uns die einzig wahre!!)

- kein FOV direkt einstellbar (zumind nichts dazu gefunden)
- nur "Blickwinkel" kann per Tastatur/click Taste mit "+" vergrößert (= näher ran) und "æ" verringert (= weiter weg) eingestellt werden
- und Sitz kann per Tastatur/click taste rauf/runter und vor/zurück
- beim Versuch meine Einstellung/Sicht Cockpit ähnlich einzustellen (=nah an die Frontscheibe, Deckung wheel/ingame wheel) war/ist das Ergebnis max "befriedigend" = Hände wirken riesig, Strecken eher eng/klein
- ausserdem scheint mir Cockpitview viel zu dunkel = das ganze game wirkt extrem dunkel (gerade im Vergleich zur Aussenansicht)
- (mini) HUD ingame lässt sich nur an vordefinierte Stellen plazieren, u.a. 4 grüne Balken die wohl Reifen darstellen sollen, aber immer gleich aussehen, HUD-Spiegel eher klein und bei der Nacht-Q. konnte man Autos mit Licht hinter einem kaum darin erkennen, diverse Steuerungen/Anpassungen HUD möglich und bereits auf Joystick Fanatec wheel voreingestellt, etwas unübersichtlich alles, aber na aj, ist der 1. Tag ;)

2) Setup: habe keine Möglichkeit gefunden, ein setup abzuspeichern, außerdem dem gerade aktiven = nur ein setup je Auto speicherbar (wäre sehr schwach)!?

3) Setup-Einstellungen an sich m.E. etwas gewöhnungsbedürftig und zT nicht gerade leicht veränderlich (aber: das ist ja auch eine Sache der Gewöhnung und des Austausche untereinander)

So, erstmal genug, jetzt seit ihr dran - postet eure Eindrücke bzw +/- Pcars.

Ich hatte jedenfalls nach einiger Zeit des umschauens u.a. den starken Eindruck, dass halt sim-racer a la AC/iR/RR (=

mit Equipment wheels, pedale, rig plus Cockpitview) nur eine kleine Gruppe innerhalb der Gesamtheit Spieler (mit Konsolen, Pads u Tastatur) sind, die Pcars ansprechen möchten - was meint ihr?

Grüße, euer
McStinger B)

PS: ...ich jedenfalls weiß (auch) wieder etwas mehr zu schätzen, was Kunos/AC da alles auf die Beine gestellt hat in Sachen Strecken, FFB, Physic, mit der kleinen Truppe

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von BadDan - 07.05.2015 12:45

FOV kannst du in den Optionen für jede einzelnen Kamera individuell einstellen. ;)

Bei den Setups geb ich dir uneingeschränkt recht, hoffe man bekommt noch mehrere Slots für Setups nachgepatcht. Wurde oft genug gewünscht im Forum.

Hilfestellung zum Force Feedback:

<https://www.youtube.com/watch?v=zrYcgznDbxY>

Ich finde das FF übrigens hervorragend, wenn auch anders als AC, aber keinesfalls schlechter.

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von McStinger - 07.05.2015 13:29

BadDan schrieb:

FOV kannst du in den Optionen für jede einzelnen Kamera individuell einstellen. ;)

Bei den Setups geb ich dir uneingeschränkt recht, hoffe man bekommt noch mehrere Slots für Setups nachgepatcht. Wurde oft genug gewünscht im Forum.

Hilfestellung zum Force Feedback:

<https://www.youtube.com/watch?v=zrYcgznDbxY>

Ich finde das FF übrigens hervorragend, wenn auch anders als AC, aber keinesfalls schlechter.

Hi BadDan, werde das vid gleich mal studieren!

"FOV über Optionen für einzelne Kameras", ok, das habe ich dann übersehen bzw. die Idee hatte ich gar nicht, Danke!

edit: also das vid bestmöglich, was das Problem vieler in Sachen FFB in Pcars ist, ab ca. 21min20sek

heißt: tausend regler unter FFB für die man rocket-science studiert haben sollte - und miz simvibe arbeiten halt auch nur die wenigsten, ich jedenfalls nicht.

Frage:

hat schon jemand Erfahrung mit den hier empfohlenen "JackSpadeTweakerFiles" (neuste Version?) die man in den Pcars FBB-Ordner kopieren kann!?

Grüße

PS: selbstredend sind die Einstellungen die ich in PC bisher gefahren bzw getestet habe entsprechen denen in AC "Pro" = keine Fahrhilfen etc, schon gar kein "Stabilitätsassistent" oder ähnliches...

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von copacabana - 07.05.2015 14:36

BadDan schrieb:

FOV kannst du in den Optionen für jede einzelnen Kamera individuell einstellen. ;)

Bei den Setups geb ich dir uneingeschränkt recht, hoffe man bekommt noch mehrere Slots für Setups nachgepatcht. Wurde oft genug gewünscht im Forum.

Hilfestellung zum Force Feedback:

<https://www.youtube.com/watch?v=zrYcgznDbxY>

Ich finde das FF übrigens hervorragend, wenn auch anders als AC, aber keinesfalls schlechter.

@dan: du hast ein tM t500rs oder, ich nämlich auch und ich finde es eigentlich auch gut, nur haben schon einige fanatec user beschrieben das bei Ihnen wenig am wheel ankommt, schade für die natürlich

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von eisfögel - 07.05.2015 16:29

Habe wohl Glück mit dem FFB und meinem DFGT.

Erstmal - FOV kann man direkt ingame mit "+" und "F" einstellen!. Sitzposition via WASD.

Es gibt noch ein paar sehr fiese Startprobleme...die hoffentlich bald weg sind(man sehe sich das Steamforum / tech support an).

Wenn es allerdings läuft, dann richtig.

Habe mir als erstes den BMW E30 gegrabscht und auf Brands Hatch, sowie Imola gezerrt.

Das ForceFeedback ist einfach ein Traum! Man merkt wie die Reifen weg...hubbeln(vor allem bei Karts und das ist klasse gemacht). Man merkt den grip und lastwechsel(genau wie in AC!) Hier aber kommt generell eine Menge mehr an als in AC, vor allem ist nicht alles einfach nur ein vibrationschaos, sondern richtig kräftige und klare Effekte mit denen ich genau spüren kann was mit dem Fahrzeug gerade los ist - aber scheinbar ist das leider nicht bei jedem so. Ich hoffe, dass das mit euren Wheels und setups dann auch bald so ist!.

Jedenfalls lässt sich der BMW hier leichter fahren - vor allem anbremsen funktioniert hier ohne größere Probleme - in AC bricht das Auto leicht weg, wenn man anbremst und kein Gas mehr gibt - aber das könnte natürlich auch an den Differentialeinstellungen liegen - welche ich mir noch nicht angesehen habe.

Jedenfalls fühlt sich der BMW hier Klasse an - dennoch in AC ein tick besser, vor allem weil mir hier das Real Headmotion fehlt. Die Helmkamera blickt auch auf Wunsch in die Kurve, aber leider unabhängig von der Lenkung, also automatisch - davon wird mir schlecht, weswegen ich das gleich ausgestellt habe. :/

Das Wetter und der Tag/Nachtwechsel ist ein Traum. Allerdings kleben bei Regen die Regentropfen statisch auf der Windschutzscheibe - die sollten sich bei schneller fahrt ja richtung Dach bewegen ;) Das ich endlich mal Scheibenwischer selbst betätigen darf finde ich btw Klasse.

Der Sound geht in Ordnung - jedenfalls besser als in AC. Aber immer noch irgendwie...synthetisch. Da ist Dirt Rally und vor allem R3E wesentlich weiter.

Multiplayer konnte ich bisher immer nur Qualifying fahren, weil nach dem Wechsel zum Rennen nur noch ein schwarzer Bildschirm kommt und PC beendet wird.

Mein bisheriger Eindruck ist gut, aber mein eigentlicher Kaufgrund war und ist der Multiplayer und den konnte ich bisher ja leider noch nicht ausgiebig testen :/

Mir fehlt auch die Flexibilität von AC. Wie genial das HUD-System mit den apps doch ist...ich wünschte das würde jeder übernehmen! Die Anzeigen so, sind leider meist völlig daneben. Entweder unterm Rad, oder nur im Augenwinkel sichtbar.

Mal sehen was da noch alles kommt - wie gesagt finde ich es bisher gar nicht mal so schlecht.

Man sieht sich auf der Malzbierbude :)

Edit: Ach Mensch die Performance...Also das bleibt, auch im MP(was ich bisher testen konnte) immer schön geschmeidig. Es scheint egal zu sein, wie viele Fahrzeuge da gerade auf der Strecke sind - es bleibt bei 60FPS. Leider kann ich die effekte noch nicht ausstellen, da sich PC sonst nicht mehr starten lässt....also ist motionblur und alles mögliche an. Hätte jedenfalls nicht gedacht, dass es mit meiner 750TI und meinem amd 8350 so gut läuft.

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Downforce72 - 07.05.2015 16:33

Naja

bin enttäuscht von dem was ich bisher gesehen und gefahren habe. Zugegeben nicht viel.

Aber grafisch müß ich dermaßen runterdrehen um wenigstens 60 frames zu bekommen das schon wieder Assetto deutlich besser aussieht.

und ich war bis jetzt nur im freine Training allein.

FFB hab ich das Video angeschaut und in den Einstellungen jede Menge versucht und getestet , bekomme aber kein vernünftiges FFB zustande.

Bei mir zieht das wheel immer so zu einer Seite, curbs sind nur lasch dargestellt.

Soll das jetzt 5.1 sound sein oder höher ????

Würde sagen eher schlechter als Assetto .

Keine vernünftige triple Monitor einstellung was mich auch von RRRE weg nach Assetto gebracht hat.

Müßte die äußeren Monitore wieder auf eine linie mit dem mittleren bringen wie bei Race und so.

1. Auto der Pagani Zonda auf Bathurst wollte gar nicht fahren.Anderes Auto gewöhlt was dann funktionierte.

Fahrverhalten will ich noch nix zu sagen ,weil ich dafür zu wenig auf der Strecke war.

Wenn das Spiel so bleiben würde ist es für mich jetzt schon gestorben ,leider :dry:

mfg

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 07.05.2015 16:38

Fährst mit oder ohne Autokupplung?Ich hatte mal das Phänomen, das manche Fahrzeuge ohne Autokupplung nicht schalten wollten. Welches Wheel?

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Andy S. - 07.05.2015 16:38

eisfogel schrieb:

Habe wohl Glück mit dem FFB und meinem DFGT.

Mein bisheriger Eindruck ist gut, aber mein eigentlicher Kaufgrund war und ist der Multiplayer und den konnte ich bisher ja leider noch nicht ausgiebig testen :/

Mir fehlt auch die flexibilität von AC. Wie genial das HUD-System mit den apps doch ist...ich wünschte das würde jeder übernehmen! Die Anzeigen so, sind leider meist völlig daneben. Entweder unterm Rad, oder nur im Augenwinkel sichtbar.

Bei dir funktioniert also alles?

Bei meinem Driving Force GT herrscht das pure Chaos.

Entweder gar kein FFB, oder ein extrem starkes FFB, welches mitten auf der Geraden oder in der Kurve einfach macht was es will. :(

Zu den Apps: Die kannst du, während du auf der Strecke bist über Esc und dann im Menu einstellen.

Darin kannst du unter Anderem die Position verändern und Apps aus-/einblenden.

Edit: @ Downforce:

Ähnliche Probleme wie du hab auch ich, eventuell stimmt generell etwas mit den Menu-Einstellungen bei uns beiden nicht. Es kann ja nicht sein, dass manche mit dem FFB sehr zufrieden sind und einige (so wie wir) nur Müll versparen.

Zur Leistung: Hast du eine AMD Grafikkarte?

Diese sind Treiberseitig noch nicht optimiert und sind im Moment noch ca. 30% langsamer in Cars als eine vergleichbare Nvidia Karte.

Außerdem würde ich mal deine Grafiksettings abchecken, eventuell sind ein paar Leistungsfresser am Werk.

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von eispfogel - 07.05.2015 16:56

Danke für den Tipp Andy! Das probier ich nacher gleich mal aus!

Bei den AMD Grafikkarten soll es helfen die pCARS64.exe in z.b. 3DMark11.exe umzubenennen.

Ich brauchte beim FFB nicht mehr viel machen.
Habe im Treiber diesmal 900° und ffb 100% gewählt.
Federeffekt steht auf 10% - die Dämpfung allerdings auf 80%

Zentrierfeder ist aktiviert, aber auf 0. Zulassen, dass das Spiel Änderungen vornimmt ist aktiviert.

WheelCheck zeigt mir an, das mein Wheel eine Minimum Force von -0.5% hat. Da brauchte ich im Spiel nicht viel machen.

Das eigentliche FFB im Spiel steht nun auf 70% - der Rest ist standard(bis auf die angepasste Totzone für FFB). Wie in AC sollte man aber für jedes Fahrzeug seine eigene Stärke danach einstellen. Die Karts sind zu kräftig und der Lenkwinkel viel zu klein. Der Clio ist zu schwachbrüstig und der BMW E30 perfekt. Das wird also dauern, bis man das perfekte Gefühl für jedes Auto hat - wie bei AC auch und ich finde es gut, dass man dies für jedes Fahrzeug nach belieben noch nach oben oder unten anpassen kann, ohne dafür die Hauptstärke des FFB jedes mal ändern zu müssen.

Achso..der BMW E30 scheint in AC irgendwie keine Federung zu haben. Auf Imola zum Beispiel merke ich jede Bodenwelle sehr deutlich(besonders auf diesem Hügel der nach links in eine Senke geht - bevor man wieder bergauf in die Schikane bei dem Haus fährt). in PCars ist das alles etwas ruhiger, aber dennoch vorhanden.

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von HandsomeDave - 07.05.2015 16:56

<https://www.youtube.com/watch?v=vcxnf6sZuvg>

ich denke bei euch sieht es nicht anders aus...

Einstellungen:

Intensität aller Effekte 100%
Federeffekt auf 0
Dämpfungseffekt auf 0
Kraft der Zentrierfeder auf 0
Drehbereich 900 Grad
Haken bei Zulassen, dass das Spiel Einstellungen ändert
sonst keine Haken

Ingame:

Steuerung/Konfiguration: FFB 100
Totzonentfernung 0.18

Grüße Dave

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von JuergenBY - 07.05.2015 17:07

HandsomeDave schrieb:
ich denke bei euch sieht es nicht anders aus...

Bei mir tut sich da deutlich mehr.

Ingame FFB: 100% Totzoneneinstellung 0,18%

Streckeneinstellung FFB: 95%

//Edit: schau dir mal an, was bei dir bei der Strecke für eine FFB Stärke eingestellt ist...

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von JuergenBY - 07.05.2015 17:09

Mal ganz was anderes, gibt es bei pCars keine NS mit GP Anbindung? Oder bin ich nur zu doof, die zu finden?

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Downforce72 - 07.05.2015 17:18

Wie gesagt beim Pagani wollte nix vorwärts gehen mit anderen Autos ging es.

Hab eine Ati 290X 4gb ,I7 4970k @ 4x4600mhz 8GB Ram

CSW Base V2 und VPP Pedale mit loadcell Mod.

Autokupplung an .

diese wheeltool von iracing hab ich nicht , deswegen den Wert da auf 0,2 gesetzt (0,02 :huh:)

es gibt ja sehr viele Regler im FFB Menü und da geht es schon los :ohmy:

Dann heißt es im windows Fanatec Treiber damping auf 0 setzen obwohl ich für Assetto den Wert auf 100 habe.

Power kommt bei Pcars ohne ende an im FFB.

Aber halt total merkwürdig.

Mal um die mitte extrem hart dann zieht es zu einer seite als ob das wheel mitlenken wollte (alle hilfen komplett aus)

Einschläge heftig , Curbs kaum spürbar , untersteuern oder übersteuern gar nix.

Kein Plan , müß wohl warten bis irgendein Speci Einstellungen für das FFB auf DEUTSCH postet.

Was ist : Controller Steuerungsmethode 1-3 ?

mfg

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von BadDan - 07.05.2015 17:21

copacabana schrieb:

@dan: du hast ein tM t500rs oder, ich nämlich auch und ich find es eigentlich auch gut, nur haben schon einige fanatec user beschrieben das bei Ihnen wenig am wheel ankommt, schade für die natürlich

Jepp, T500RS und alles bestens. (Totzonentfernung 0,02)

Hier mal ne kleine Sammlung der Werte:

Logitech G27: 0.18

Logitech Driving Force GT: 0.40 - 0.50

Logitech Driving Force Pro: 0.00-0.01

Fanatec CSR: 0.00

Fanatec CSW v2: 0.00

Fanatec 911 GT3 RS v1: 0.06

Fanatec GT2: 0.11

Fanatec Turbo S: 0.09 - 0.1

Thrustmaster T300RS: 0.02

SimXperience AccuForce: 0.00

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von McStinger - 07.05.2015 17:29

Downforce72 schrieb:

Wie gesagt beim Pagani wollte nix vorwärts gehen mit anderen Autos ging es.

Hab eine Ati 290X 4gb ,I7 4970k @ 4x4600mhz 8GB Ram

CSW Base V2 und VPP Pedale mit loadcell Mod.

Autokupplung an .

diese wheeltool von iracing hab ich nicht , deswegen den Wert da auf 0,2 gesetzt (0,02 :huh:)

es gibt ja sehr viele Regler im FFB Menü und da geht es schon los :ohmy:

Dann heißt es im windows Fanatec Treiber dampening auf 0 setzen obwohl ich für Assetto den Wert auf 100 habe.

Power kommt bei Pcars ohne ende an im FFB.

Aber halt total merkwürdig.

Mal um die mitte extrem hart dann zieht es zu einer seite als ob das wheel mitlenken wollte (alle hilfen komplett aus)

Einschläge heftig , Curbs kaum spürbar , untersteuern oder übersteuern gar nix.

Kein Plan , müß wohl warten bis irgendein Speci Einstellungen für das FFB auf DEUTSCH postet.

Was ist : Controller Steuerungsmethode 1-3 ?

mfg

...muss leider zustimmen. Da wir beide eine V2 haben = gleich gelagerte Probleme/Empfindungen Rückmeldung wheel.

Vorschlag: zu beginn AC haben wir im offiziellen AC Forum ja auch weltweit wie doll unsere jew. wheel-Einstellungen ausgetauscht. Es hat sich als sehr nützlich erwiesen, das jeder via Forum in seiner Signatur seine PC specs UND VOR ALLEM seine wheel plus ingame Einstellungen gepostet hat =

man hatte schnell den Überblick wer/wie/was eingestellt hat - das hat echt geholfen.

Alternativ sinnvoll: je ein Thread hier zu den jeweiligen wheels (Logitech, Thrustmaster, Fanatec, Andere) wo dann gezielt Einstellungen gepostet werden können!?

Gruß

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von eispfegel - 07.05.2015 19:18

Und wieder mal ein paar Runden gedreht und sogar online funktioniert -solange ich nichts an den grafikeinstellungen verändere.

Ist das ein geiles fahren! Das ist auch das erste mal, dass ich nicht erst Tage- Wochenlang an den Einstellungen spielen muss, bis das Fahrgefühl stimmt. Ich hoffe, dass das bei euch auch bald klappt - das ist einfach richtig GEIL.

Wenigstens haben wir jetzt 2 richtig gute Simulationen. Eine Modbar mit sehr guter physik, aber ..solala Multiplayer und eine mit guter physik, sehr guter grafik und performance. Also Online hatte ich jetzt wieder keine frameeinbrüche, oder

stotterer, oder ruckeln, so wie das bei AC oft der fall ist. Herrlich!

Jezt muss nur noch Dirt Rally ein richtiges FFB bekommen + besserer physik und 2015 ist das beste Sim jahr
fÄ¼berhaupt fÄ¼r mich.

Aw: Erste EindrÄ¼cke Pcars

Geschrieben von Downforce72 - 07.05.2015 19:24

Ich hab ATI Grafik und bin sehr entÄ¼uscht von der Performance.
Wie gesagt Assetto lÄ¼uft bei mir deutlich schneller.
fahrverhalten naja , ich finde ohne hilfen fÄ¼hrt sich das wie MIT Tc und ABS.
GefÄ¼llt mir nicht wirklich.
Wetter und Lichtwechsel sind schon schick :cheer:
Sound ist definitiv nicht besser eher schlechter als Assetto. Da hat RRRE die Nase vorn.
mfg

Aw: Erste EindrÄ¼cke Pcars

Geschrieben von RedBullRacer - 07.05.2015 19:29

Hab das Problem wenn ich das Spiel starte ist alles verpixelt:blink:

mal geht es mal nicht.

Aw: Erste EindrÄ¼cke Pcars

Geschrieben von Michael Nais - 07.05.2015 20:03

Downforce72 schrieb:
Ich hab ATI Grafik und bin sehr entÄ¼uscht von der Performance.
Wie gesagt Assetto lÄ¼uft bei mir deutlich schneller.

...

Schau mal hier, interessanter Artikel dazu auf computerbase:
<http://www.computerbase.de/2015-05/project-cars-guide-grafikkarte-prozessor-vergleich/2/>

Aw: Erste EindrÄ¼cke Pcars

Geschrieben von Downforce72 - 07.05.2015 20:10

Ja was soll ich sagen.
Drecksspiel :P
fÄ¼r mich hat sich das Spiel bis auf weiteres erledigt.
fahrverhalten find ich eher langweilig.
Sound naja
Aber man muÄ¼ ja immer was neues antesten :dry:
Auf Karriere steh ich eh nicht
mfg

Aw: Erste EindrÄ¼cke Pcars

Geschrieben von Michael Nais - 07.05.2015 20:18

Ändern kannste an der schlechten ATI-Performance eh nix, bzw. bleibt abzuwarten was sich bei den nächsten Treibern tut.

Ich muss auch sagen das ein Umstieg von Assetto auf PCARS nicht in Frage kommt, da sich das Fahrverhalten ganz anders darstellt, irgendwie weicher. Dennoch ab und zu ein Rädchen auf PCARS im Multiplayer und ich weiss wo ich suchen muss.:

EDIT: Laut einem CB-User (dominiczeth) könnte es eine erste Lösung für AMD (ATI)-Nutzer geben:

"Einfach mal die pcars64.exe in 3dmark11.exe umbenennen. Soll bis zu 20% Performance plus bringen. Das Team hinter pcars ist mittlerweile auch echt angepisst von AMD. AMD hat 20keys zum optimieren bekommen aber haben sich nen Dreck drum gescheert."

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von HandsomeDave - 07.05.2015 20:33

Ich habe 60 fps hoch settings 3x1080p mit 2x270x karten und amd fx8350 cpu...

und im treiber pcars64.exe als cf profil, der ist doch extra im 14.12 mit rein gekommen, seit dem keine probleme mehr (außer das 0 ffb).

Gruß Dave

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von DFAlex - 07.05.2015 22:43

Michael Nais schrieb:

Ändern kannste an der schlechten ATI-Performance eh nix, bzw. bleibt abzuwarten was sich bei den nächsten Treibern tut.

Ich muss auch sagen das ein Umstieg von Assetto auf PCARS nicht in Frage kommt, da sich das Fahrverhalten ganz anders darstellt, irgendwie weicher. Dennoch ab und zu ein Rädchen auf PCARS im Multiplayer und ich weiss wo ich suchen muss.:

EDIT: Laut einem CB-User (dominiczeth) könnte es eine erste Lösung für AMD (ATI)-Nutzer geben:

"Einfach mal die pcars64.exe in 3dmark11.exe umbenennen. Soll bis zu 20% Performance plus bringen. Das Team hinter pcars ist mittlerweile auch echt angepisst von AMD. AMD hat 20keys zum optimieren bekommen aber haben sich nen Dreck drum gescheert."

Hai Michael,

woher kommt mir das mit AMD/ATI so bekannt vor?

Ach ja, es gibt noch so manch eine SIM die z.T. deutliche Performance Probleme hat und AMD/ATI auch nicht den Eindruck macht als wollen sie daran was ändern...

Ist halt schade für die User....wobei oder gerade weil sie ja vom Preis her Interessant sind und es ja auch einige Games gibt die damit besser laufen als mit einer nVidia, wobei ich das selbst eigentlich nicht beurteilen kann, da ich schon seit Jahren Ausschließlich nVidia verwende...

Bleibt nur zu hoffen das irgend wann mal einer ein Offenes Ohr hat und sich erbarmt mal etwas tiefer in die Probs der User ein zu steigen...

VLG
Alex

PS.:@Downforce72 nicht die Flinte gleich ins Korn werfen, ich hatte damals fast ein Jahr gebraucht bis Racer gemacht hat was ich will und net umgekehrt...woohoo: :whistle:

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Andregee - 07.05.2015 23:07

woher kommt mir das mit AMD/ATi so bekannt vor?

Ach ja, es gibt noch so manch eine SIM die z.T. deutliche Performance Probleme hat und AMD/ATi auch nicht den Eindruck macht als wollen sie daran was ändern...

Welche Sim soll das denn sein? Rfactor2? Kein Unterschied seit langem. AC? Nur ohne Reflexionen ist Nvidia besser? auf echtem Ultra AMD?

Raceroom. Läuft super auf AMD. Bleibt nur Cars, ein Gameworks Titel, was einen entsprechenden Geschmack hinterlässt

Ich komme mit meiner 7970 klar. Environmental Mapping auf niedrig, sieht man eh nicht, schatten auf mittel, reflexionen auf high, auto und strecke auf high. FXXA und das Triple läuft ohne großartige einbussen in der bildgröße. Die Physik finde ich so naja. Bei den GT3 braucht man weder ABS noch TC, blockieren oder Schlupf? Fehlanzeige ohne Fahrhilfen.

FFB wie zu GTR2 Zeiten wenn man optimale Settings gewählt hat. Bin mir sicher, da steckt weiterhin die Gmotor Engine 2.0 drunter.

Grafik ist schon geil, R3E ist aber je nach Streckenzeit nicht so weit weg.

Der Sound ist mies, total lumpiges Synthesizergedudel, ganz gruselig und nervig. zum Multiplayer schweige ich mich aktuell aus. Insgesamt ein netter Funracer

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von BioForce - 08.05.2015 10:46

McStinger schrieb:

- FFB = massigst, bisher zumindest = auf V2 mit def Einstellungen ingame auf 150% For wheel gefahren, damit überhaupt was ankam = da ist für uns alle einiges zu tun bis das dann (hoffentlich) auch passt
- deshalb halte ich mich auch zurück in Sachen Rückmeldung Fahrzeug-Physik

Probier mal am Wheel 100% FOR und 3 DRI. Ingame tireforce auf 50% oder etwas weniger. Sonst wird alles weggeclippt.

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Druzil - 08.05.2015 11:53

eispfegel schrieb:

eispfegel, du hast ne PM von mir. ;)

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von McStinger - 08.05.2015 13:33

BioForce schrieb:

McStinger schrieb:

- FFB = massigst, bisher zumindest = auf V2 mit def Einstellungen ingame auf 150% For wheel gefahren, damit überhaupt was ankam = da ist für uns alle einiges zu tun bis das dann (hoffentlich) auch passt
- deshalb halte ich mich auch zurück in Sachen Rückmeldung Fahrzeug-Physik

Probier mal am Wheel 100% FOR und 3 DRI. Ingame tireforce auf 50% oder etwas weniger. Sonst wird alles weggeclippt.

Hi, Danke für Hinweis!

Meine Klage bezog sich auf vor dem Zeitpunkt, wo ich erstmal verstand, das ingame "default" FFB auf nur 50% stand = deshalb Ausgleich wheel For 150%.

Nachdem ingame FFB 100% geht auch wheel For 100 = genügend FFB-Stärke. ABER: eben genau auch nur das, wie eine starke Zentriefeder (Stand FFB Technik von vor Jahren bzw billigen Arcade-Games).

Habe Deine Einst. "tireforce" von 100 auf 50m probiert: Ergebnis = wheel hlt sich an wie FFB von 100 auf 30-40%, Kompensation wieder wheel For 150%, ABER: egal ob mit/ohne Kompensation durch For, keine Rückmeldung wheel = einfacher Test: etwas zu schnell in Kurve fahren und das Spiel MUSS normalerweise das deutliche untersteuern im wheel rückmelden...aber da hle ich gar nichts, i.V.z. AC null komma null... leider :dry:

Alles weitere bitte im extra Thread "FFB Fanatec Wheel Base V2" - Danke!

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von paddeN - 08.05.2015 15:42

Downforce72 schrieb:

...

Was ist : Controller Steuerungsmethode 1-3 ?

mfg

Das würde ich auch gern mal wissen :D. Weiß da jemand mehr?

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von DABBE - 08.05.2015 22:55

Hi, wer NFS-Shift2 gespielt hat wird viele sachen wiedererkennen (hören und sehen), ich bin der meinung das dieses Spiel eigentlich Shift3 heissen sollte. Die frage bleibt natürlich offen is P.C. eine Simulation??? Ist NFS-Shift2 eine Simulation??? Ist P.C. ein Simarcade??? Fragen über Fragen. Doch für mich ist P.C. keine Sim wie A.C., GTR2, Race07 usw usw. P.C. ist ein gutes Simarcade für jederman.

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von exbrassi - 09.05.2015 00:06

So scheiden sich die Geister. AC z.B. ist für mich nicht mehr wie Grand Turismo, allerdings mit Cockpitsicht...

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von F.Cloverfield - 09.05.2015 02:05

Hallo zusammen,

auch von mir mein erster, zweiter und dritter Eindruck.;

Erster Eindruck war schon im November 2013 (da habe ich zum ersten Mal von Project Cars gehört), geile Grafik, geiler Sound. Leider nur als You Tube Nutzer genießen können. Die Spannung baut sich auf.

Zweiter Eindruck dann im November 2014, Vorbestellung war raus, aber der angekündigte Release wurde verschoben. Die Eröffnung der SSB hat die Enttäuschung vergessen lassen. Nach weiteren Verschiebungen, wollte ich zuletzt erst an den tatsächlichen Release glauben, wenn ich es in der Hand halte bzw auf der Platte habe.

Dritter Eindruck, Jetzt

wo ist das FFB? Was man bis jetzt zu diesem Thema liest, wie es zu verbessern wäre, ist ja weder übersichtlich, noch effektiv. Nicht die Tips, sondern die Umsetzung im Spiel
Setup basteln ist nicht meine Stärke, aber wenn man für jedes Fahrzeug erstmal ein Setup finden muss, bevor man sich um die Fahrzeug spezifische FFB Einstellungen kümmern kann, dann wird das Spiel viele viele Stunden Beschäftigung bieten, ob das dann Spass macht ist ne andere Sache.

Ich hoffe sehr, dass das noch was wird und mein vierter Eindruck dann besser ist.

Gruß Frank

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 09.05.2015 10:30

Moin:),

ich möchte jetzt hier auch das eine oder andere zu meinem ersten Eindruck des Games in der Releaseversion schreiben, natürlich mit dem Hintergrund, schon zwei Jahre als Betatester hin und wieder gefahren zu sein.

Die Einstiegsconfiguration gestalten sich scheinbar für die meisten hier sehr schwierig, zugegebenermassen habe ich in den letzten 2 Jahren auch immer darauf gehofft, dass die komplette Menüführung noch umgestaltet wird, dem ist aber leider nicht so. Ich komme soweit ganz gut klar damit, aber natürlich nur dadurch, dass ich 2 Jahre Zeit hatte, zu lernen, damit umzugehen. Durch die Schwierigkeiten mit der Konfiguration scheitern viele am Game, und stellen es leider in die Ecke, oder kaufen erst gar nicht.

Zu den Fahrzeugen kan man sagen, es gibt natürlich Fahrzeuge, die schlicht und einfach zu leicht zu bewegen sind, andere wiederum nicht.

Das hängt zum Teil daran, dass die voreingestellten Werte in der Steuerung bzw auch in den Fahrzeugsetups sehr fahranfängertauglich sind, das bekommt man aber alles hin. Für schnelle Rundenzeiten sind die Basissets nicht geeignet.

Am FFB scheiden sich die Geister, ich finde es soweit gut, es gefällt mir besser als bei AC, denn dort hat man oft das Gefühl in Fred Feuersteins Familienfahrzeug (Sichwort Reifengefühl) unterwegs zu sein. Aber alles Geschmackssache.

Die Achillesverse ist ganz klar der Multiplayer, von dem ich bis dato nicht wirklich angetan bin. Es verschwinden Server, dann tauchen sie wieder auf. Ständig wechselt der Host. Welche Auswirkungen hat es, wenn der momentane Host einen schwachen Rechner hat?

Negativ aufgefallen ist mir auch, dass ein Großteil der Server ständig mit allen Fahrhilfen gefahren wird, das nervt bei der Serversuche.

Starre Server finde ich viel besser.

Zu Sounds und Grafik aus meiner Sicht:

Über die Grafik braucht man nicht zu reden, klar besser als AC, obwohl die Gesamtrechnerleistung weniger beansprucht wird, zumindest bei mir.

Die Sounds finde ich zum größten Teil auch besser, einzig das Bonusfahrzeug zum Release (Lykan) ist irgendwie für den Müll, auch grafisch scheint das Auto irgendwie gewollt, aber nicht gekonnt.

Bis dahin soweit, ich werde sicherlich dabei bleiben, und abwarten wie es sich entwickelt.

Greets East

P.S. @cloverfield: das was du bei drittens schreibst, stimmt so nicht.

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von McStinger - 09.05.2015 10:53

exbrassi schrieb:

So scheiden sich die Geister. AC z.B. ist für mich nicht mehr wie Grand Turismo, allerdings mit Cockpitsicht...

..hätte mich nach einigen Deiner Beiträge auf SBB/AC auch verwundert, wenn hier Du mal was positives zu vermelden hättest anstatt hier (Ähm, Pcars Bude!?) AC so dermaßen runter zu machen... Zitat:

"AC z.B. ist für mich nicht mehr wie Grand Turismo, allerdings mit Cockpitsicht..."

...wow :lol:

das sagt einiges - aber nicht über AC ;)

Grüße B)

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von DABBE - 09.05.2015 11:28

Hi, das man Gran Turismo mit einer Simulation vergleicht ist schon krass. Den G.T. ist keine "Real Simulation" sondern "Real Arcade". Spiele wie GTR/GTR2/RaceRoom/Race07/Asseto Corsa/GT Legends/ R Factor sogar das Spiel "Geoff Crammond's Grand Prix 1-4" ist mehr Simulation wie G.T.! Ich wollte auch mit meinem Beitrag auch P.C. nicht schlecht machen, es ist ein gutes Spiel, doch Shift2 like. Das heißt wer Shift2 gemocht hat wird P.C. lieben, wer aber Shift2 nicht gemocht hat wird P.C. nicht so mögen und Shift2 war keine reine Simulation sondern etwas zwischen Sim und Arcade aber G.T. ist rein Simcade, da kann man auch NFS-Run/Rivals usw oder Burnout spielen:lol: !!!

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von icemanpolo - 09.05.2015 12:01

Hi

Leute hier geht es um Project Cars(die ersten Eindrücke) nicht um euch gegen seitig an zumachen.

Grüß,
icemanpolo

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Hirnquetscher - 09.05.2015 13:29

Ich gebe Icemanpolo recht!
Soll ja hier nur alles zum Spaß sein und sonst nichts!

Mein Senf zu PC:

Habe ein wenig mit den FFB Einstellungen rum geschraubt, aber Curbs und Limitgefühl konnte ich nicht entdecken. :dry:
So viele Einstellmöglichkeiten, aber?

Also wenn die PC-Macher hier Realismus als Aushängeschild anbieten, sollten Sie auf jeden Fall was verbessern!

Die Wagen selber scheinen ja gut und nachvollziehbar zu reagieren!

Online-Modus ist noch ausbaufähig, muss mich wohl erst noch ein wenig mehr damit beschäftigen!

Das erste Rennen nachts auf dem Nürburgring hat mit den Crashkids sogar Spaß gemacht und macht Lust auf mehr.

Also aktuell finde ich Assetto Corsa noch deutlich besser und realistischer!!

Die Grafik ist bei beiden Sims auf dem neuesten Stand und im Detail vermag ich nicht zu sagen, welche jetzt nun etwas besser ist. Habe 3-Monitore und da hat's auf Anhieb funktioniert. Was will ich mehr!?

Abwarten und Bier trinken! ;)
Wird schon werden!

Cu Hirntrinker

PS Das ist meine persönlliche Meinung und muss von niemand zwingend übernommen werden!

=====
Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von JuergenBY - 09.05.2015 13:31

Mit diesen Einstellungen fällt es sich beim G27 garnicht mal so schlecht an:

http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?22122-G25-G27-SETUP-GUIDE&p=887684&viewfull=1#post887684

Abweichend von den Einstellungen, habe ich bei Tire Force 110 eingestellt.

//Edit:

Offline, mit 20 KI, habe ich 130 - 165 FPS.

=====
Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 09.05.2015 13:44

Jo, das sind in etwa meine-:)

=====
Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von F.Cloverfieldt - 09.05.2015 14:07

F.Cloverfieldt schrieb:

Dritter Eindruck, Jetzt

wo ist das FFB? Was man bis jetzt zu diesem Thema liest, wie es zu verbessern wäre, ist ja weder übersichtlich, noch effektiv. Nicht die Tips, sondern die Umsetzung im Spiel

Setup basteln ist nicht meine Stärke, aber wenn man für jedes Fahrzeug erstmal ein Setup finden muss, bevor man sich um die Fahrzeug spezifische FFB Einstellungen kümmern kann, dann wird das Spiel viele viele Stunden Beschäftigung bieten, ob das dann Spass macht ist ne andere Sache.

Ich hoffe sehr, dass das noch was wird und mein vierter Eindruck dann besser ist.

Eastwood schrieb:

Moin:),

ich möchte jetzt hier auch das eine oder andere

zu meinem ersten Eindruck des Games in der Releaseversion schreiben, natürlich mit dem Hintergrund, schon zwei Jahre als Betatester hin und wieder gefahren zu sein.

Die Einstiegsconfiguration gestalten sich scheinbar für die meisten hier sehr schwierig, zugegebenermassen habe ich in den letzten 2 Jahren auch immer darauf gehofft, dass die komplette Menüführung noch umgestaltet wird, dem ist aber leider nicht so.Ich komme soweit ganz gut klar damit, aber natürlich nur dadurch, dass ich 2 Jahre Zeit hatte, zu lernen, damit umzugehen. Durch die Schwierigkeiten mit der Konfiguration scheitern viele am Game, und stellen es leider in die Ecke, oder kaufen erst gar nicht.

.....

Am FFB scheiden sich die Geister, ich finde es soweit gut, es gefällt mir besser als bei AC, denn dort hat man oft das Gefühl in Fred Feuersteins Familienfahrzeug (Sichwort Reifengefühl) unterwegs zu sein. Aber alles Geschmackssache.

.....

P.S. @cloverfield: das was du bei drittens schreibst, stimmt so nicht.

Hallo Eastwood,

was genau meinst du was nicht stimmt? Es sind nun mal meine Eindrücke. ;)

Du sagst ja auch, dass sich am FFB die Geister scheiden und die Einstiegsconfiguration hätte besser gestaltet werden können.

Ich werde das Spiel mit Sicherheit nicht so schnell in die Ecke stellen, aber das FFB ist im Moment meine Baustelle bevor ich den Rest genießen kann.

Vielleicht hast du ja den entscheidenden Tip für uns Fanatec Base V2 Benutzer, ich stehe glaube ich nicht alleine da.

Und zuletzt ganz wichtig, wie schon von anderen erwähnt. Wir haben ein gemeinsames Hobby und das soll Spass machen. Dient hier nur dem Erfahrungsaustausch und der Lösungsfindung, nicht dass ich jemandem an Bein pinkeln möchte. ;)

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 09.05.2015 14:16

Hehe:lol: ,

nene, war auch nicht negativ gemeint, sondern rein sachlich. Ich meinte nur dass man einmal in den Optionen das alles als Basis konfiguriert, und dann nach dem Reinladen das Auto separat noch anpassen kann/muss. Grundsätzlich reicht es, erstmal im fahrzeugspezifischen Menü die FFB-Stärke entsprechend einzustellen.

Was die Fanatecwheels betrifft, würde ich gerne helfen, kann es aber leider nicht, da ich keines besitze, sorry:unsure:

:)

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von exbrassi - 09.05.2015 14:40

McStinger schrieb:

exbrassi schrieb:

So scheiden sich die Geister. AC z.B. ist für mich nicht mehr wie Grand Turismo, allerdings mit Cockpitansicht...

..hätte mich nach einigen Deiner Beiträge auf SBB/AC auch verwundert, wenn hier Du mal was positives zu vermelden hättest anstatt hier (Ähm, Pcars Bude!?) AC so dermaßen runter zu machen... Zitat:

"AC z.B. ist für mich nicht mehr wie Grand Turismo, allerdings mit Cockpitansicht..."

...wow :lol:

das sagt einiges - aber nicht über AC ;)

Grüße B)

Was soll jetzt der persönliche Angriff?

Meine Meinung über AC, darf ich die nicht haben? Außerdem war das hier auf den Post, den ich dazu zitiert hatte, bezogen.

Ich war schockiert, zumal mir das Spiel als "die Zukunfts-Sim überhaupt" versprochen wurde. Und für mich ist es

eben in allen Belangen ein Arcade Rennspiel. Aber jetzt kommts: In KEINEM Post habe ich irgendjemanden persönlich angegriffen, also lass das bitte!

Von Project CARS bin ich bis jetzt ¼beraus begeistert, ich merke schon gleich, dass da der Langzeitspaß ein ganz anderer ist und für mich ist es schon jetzt um Welten besser als AC.

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von rdjango - 09.05.2015 14:54

Hallo,

hier wird ja wieder Simulation und Arcade "sehr subjektiv" verwendet.

Ich zitier mich mal selbst aus dem SBB-Forum

Mal ein bisschen sachliche Klärung der Begriffe:

Simulation: Ein möglichst realitätsnahes Nachbilden von Geschehen der Wirklichkeit.

(Wirtschaftslexikon)

ARCADE-Modus (englisch Arcade Mode) werden Spielmodi in Computerspielen genannt, die sich vom normalen Spielmodus durch schnelles, geschicklichkeitsbetontes Gameplay unterscheiden. Im Arcade-Modus geht es rein um den Spielspaß ohne Rücksichtnahme auf Hintergrundgeschichte oder andere Elemente, wie Realismus oder die wirklichkeitsgetreue Fahrphysik bei einem Rennspiel. (Wikipedia)

Ich denke wenn man Begriffe verwendet sollte man sich ¼ber deren Bedeutung verstndigen.

Gruß
rdjango

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Hirnquetscher - 09.05.2015 17:22

Vielleicht liegt es am voreingestellte Setup der Fahrzeuge?!

Bei AC muss man ordentlich an den Schrauben drehen, bevor sich die Wngen gut hndeln lassen. Bei PC passt das schon eher im voraus. Daher vielleicht der Eindruck eines Arcade-Game?!

FFB für Limitgefühl und Curbs fehlen trotzdem bei PC :unsure:

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von JuergenBY - 09.05.2015 17:30

Bei meinem G27 fhlt es sich jetzt ganz annehmbar an. Nat¼rlich kein Vergleich zu rFactor2...

Die Einstellungen habe ich von dort:

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?22122-G25-G27-SETUP-GUIDE&p=887684&viewfull=1#post887684>

Abweichend habe ich bei Deadzone Removal 110 eingetragen. Immer noch kein Vergleich zu rFactor2, aber ich finde es jetzt durchaus fahrbar.

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von BioForce - 09.05.2015 17:42

Echt? 110 kann man bei Deadzone Removal einstellen?

Hier die vorgeschlagenen Deadzone-Removal-Werte aus dem WMD-Forum. Sie wurden mit dem WheelCheck Utility ausgelesen.

FFB at 100%

Logitech G27: 0.18

Logitech Driving Force GT: 0.40 - 0.50

Logitech Driving Force Pro: 0.00-0.01

Fanatec CSR: 0.00

Fanatec CSW v2: 0.00

Fanatec 911 GT3 RS v1: 0.06

Fanatec GT2: 0.11

Fanatec Turbo S: 0.09 - 0.1

Thrustmaster T300RS: 0.02

SimXperience AccuForce: 0.00

FFB at 60%

Thrustmaster T500RS: 0.00

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von DFAlex - 09.05.2015 20:09

Hallo zusammen,

also, nach dem heute, schneller als befürchtet, die Lieferung von Amazing angekommen ist, macht sich bei mir ein wenig Ernüchterung breit...

Grafisch ist es wirklich Klasse! Auch die Performance sollte soweit ok sein, klar hat es auf meinem Sys ab einem gewissen Punkt Einschränkungen, aber der Phenom II und die GTX 660Ti machen einen guten Job.

Beim Sound muss ich ein wenig Andregeee recht geben, er haut mich nicht vom Hocker, womit ich nicht sagen will das er schlecht ist, nein, aber es gibt bei GTL, GTR2 oder rF1 Autos die da locker mit halten können, wenn nicht sogar besser klingen....

Was das Fahrfeeling an geht will ich mich noch nicht festlegen, dafür hab ich bis jetzt zu wenig Autos gefahren, allerdings bin ich im moment geneigt eher in Richtung Simcade zu tendieren...leider...

Bei Installation und Konfiguration lief es, dank der inzwischen vielen Hinweise hier und im Netz, ohne Zwischenfälle...auch das FFB, oder die Tasten nach meinem Gusto zu belegen, war kein Problem. Wobei mir persönlich das "Standard" FFB zu schwach ist....da werde ich in den Auto spezifischen Einstellungen mal noch etwas spielen müssen...

Soweit mal mein Senf...

stay tuned...

VLG

Alex

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von BladeRunner74 - 09.05.2015 20:23

Hirnuetscher schrieb:

Vielleicht liegt es am voreingestellte Setup der Fahrzeuge?!

Bei AC muss man ordentlich an den Schrauben drehen, bevor sich die Wagen gut händeln lassen. Bei PC passt das schon eher im voraus. Daher vielleicht der Eindruck eines Arcade-Game?!

FFB für Limitgefühl und Curbs fehlen trotzdem bei PC :unsure:

Naja das Spiel wird seit 2 Jahren gefahren und da kommen so setups zusammen von beta usern und alles was nicht passt wird direkt gepostet ect ect.

deswegen läuft Pcars auch recht Rund, ab Erscheinungsdatum.

PS: das machen die bei AC, nun mit dem release Titel.

wir sind im prinzip alles Betauser und nun Tester.

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von BladeRunner74 - 09.05.2015 22:22

Meine Meinung mal von Blau Kopiert...)

"Die einen werden Pcars Lieben die anderen Hassen.

Ich finde WDM hat da ein astreines Rennspiel für den geneigten Feierabend und Konsolen Racer veröffentlicht.

In meinen Augen, was ich bisher so im Single Player probiert hatte(allerdings nicht sehr viel...) hat Pcars die beste KI am Markt und somit auch einen Interessanten Single Player.

Okay , Rene Rast fährt sich auch schon ne Weile mit Pcars ein, aber da spielen viele Aspekte eine Rolle warum er ausgerechnet das fährt (Fahrzeug lizenzen z.b.). Noch ein Grund wird sein, das er noch nicht lange simracing betreibt. Soweit ich weiß... Neuste Hardware vor Auslieferung von Fanatec bekommen , reinsetzen losfahren.

<https://www.youtube.com/user/RastRene/videos>

Das es mal wie heute übliche (300 Runden training) Liegen geben wird bezweifel ich und dennoch wird der ein oder andere "Sim-Profi" hin und wieder mit pcars seine Runden drehen.

Gruß BR74

mal schauen...."

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von JuergenBY - 09.05.2015 22:30

Erste Tweak Files für das FFB gesichtet:

<http://www.pcars-forum.de/thema/2034-ffb-tweaker-files-erstellt-von-jack-spade-initiale-bereitstellung-im-wmd-forum/>

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von F.Cloverfieldt - 09.05.2015 23:49

Hallo liebe Racergemeinde,

nach Eindruck 1-3 folgt nun...

Eindruck die vierte:

nachdem ich sehr viel in den unterschiedlichsten Foren gelesen habe und mich dann nochmal an die Einstellungen gemacht habe, danach mit fremder Hilfe noch ein wenig mehr als nur Feinschliff stattgefunden hat, bin ich nun ganz

anders gestimmt.

Meine Baustelle FFB ist im Groben abgearbeitet. Jetzt kann ich auch die schÄ¶nen Seiten des Spiels mal auf mich wirken lassen.:woohoo:

Deshalb wird es in den nÄ¶chsten Tagen weitere EindrÄ¶cke geben.:)

Ich kann nur sagen, es hat sich gelohnt dem Spiel eine Chance zu geben, allerdings denke ich dass ich die Kurve ohne fremde Hilfe nicht so gut bekommen hÄ¶tte. Jedenfalls hat es nach diesen Einstellungen auch richtig Spass gemacht.
:dance:

Als Nutzer von Fanatec Base V2 werde ich die Einzelheiten im entsprechenden Thread beschreiben. Vielleicht hilft es ja dem Ein oder Anderen

GruÄ¶ Frank

Aw: Erste EindrÄ¶cke Pcars

Geschrieben von JuergenBY - 10.05.2015 01:43

Mit dem FFB Tweak fÄ¶hlt sich das jetzt richtig gut an. Standard FFB Einstellungen zurÄ¶ck auf Default, den DÄ¶mpfungswert, der auf 10 steht, auf 0 setzen, FFB 100, Tire Force 110 und die Tweaks natÄ¶rlich vorher reinkopieren. Im Auto dann eigentlich garnix mehr Ä¶ndern. Untersteuern, Ä¶bersteuern, Curbs etc. kommt gut rÄ¶ber. Wer da nix spÄ¶rt, fÄ¶hrt zu langsam :p

Ich bereue die Investition nicht, habe atm nur das Problem, dass ich mich gewaltsam vom Rig losreißen muss :)

Aw: Erste EindrÄ¶cke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 10.05.2015 10:51

Moin,

das kÄ¶nnte ein dauerhaftes Problem werden:P .

Ich denke man muss einfach nur Geduld haben, und die Verbesserungen abwarten. Wenn ich bedenke , dass zb GTR2 bis heute nicht das Gelbe vom Ei ist.

Aw: Erste EindrÄ¶cke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 10.05.2015 11:27

Hmmm ich habe die Tweaks mal probiert, aber vermutlich irgendwas missachtet, jedenfalls ist das FFB mit den Tweaks schlechter:dry:

Aw: Erste EindrÄ¶cke Pcars

Geschrieben von MichaW - 10.05.2015 12:43

So, 5 Tage spÄ¶ter, mein erstes Fazit von pCars: enormes Potential, macht mir persÄ¶nlich sehr viel SpaÄ¶, feine Steuerung, gutes FFB, schÄ¶ne Autos und Strecken, wobei ich mich bisher ausschlieÄ¶lich auf die DTM, GR5 und LMP konzentriert habe...GT3's interessieren mich nicht so sehr und Streetcars schon mal Ä¶berhaupt nicht. :)

Soweit das positive, aber natÄ¶rlich hadere ich auch mit dem Multiplayer und unzÄ¶hlichen Bugs, mit verschachtelten MenÄ¶s und unlogischer Bedienung (Aufgabe: wÄ¶hlen sie einen anderen Skin fÄ¶r ihr Auto --> Tage spÄ¶ter...:lol:]

Von der KomplexitÄ¶t der EinstellmÄ¶glichkeiten z.B. beim Setup bin ich auch erstmal erschlagen worden, aber das

braucht halt auch Zeit, da werd ich learning by doing praktizieren. :)

Zum Multiplayer mÄ¶chte ich mich momentan nicht weiter Ä¶uÄ¶ern, das kann nur besser werden, wenn's aber mal fehlerfrei lÄ¶uft, dann macht's richtig SpaÄ¶. :)

Also wie gesagt, enormes Potential, aber auch leider wieder Betatester wider Willen geworden, das wird noch dauern bis das alles einigermÄ¶en rund lÄ¶uft...wobei, eigentlich ist ja alles gut, wir stellen uns nur zu sehr an, ich zitiere mal einen Test der Final vom 09.05.2015 von pcgameshardware.de "...Erfreulich dagegen: Project Cars war bei unserem Test absolut stabil, weder AbstÄ¶rze, Verbindungsprobleme noch Bugs trÄ¶bten den Rennspiel-Genuss." Ohne Worte :lol: egal was der Redakteur eingeworfen hat, will ich auch! :lol:

GlÄ¶ck auf!

Aw: Erste EindrÄ¶cke Pcars

Geschrieben von McStinger - 11.05.2015 10:01

MichaW schrieb:

So, ... aber auch leider wieder Betatester wider Willen geworden, das wird noch dauern bis das alles einigermÄ¶en rund lÄ¶uft...wobei, eigentlich ist ja alles gut, wir stellen uns nur zu sehr an, ich zitiere mal einen Test der Final vom 09.05.2015 von pcgameshardware.de "...Erfreulich dagegen: Project Cars war bei unserem Test absolut stabil, weder AbstÄ¶rze, Verbindungsprobleme noch Bugs trÄ¶bten den Rennspiel-Genuss." Ohne Worte :lol: egal was der Redakteur eingeworfen hat, will ich auch! :lol:
GlÄ¶ck auf!

...unterschreibe ich sofort - der Artikel wirft mit diesem Fazit ein erstaunlich schlechtes Licht auf den verantwortlichen Redakteur/Redktion. :woohoo:
GrÄ¶eB)

Aw: Erste EindrÄ¶cke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 11.05.2015 10:33

Moin:),

es ist immer wieder interessant, wie unterschiedliche Erfahrungen man so macht.

Ich habe seit drei Wochen noch keinen Absturz gehabt, lediglich der MenÄ¶bug ist zweimal aufgetreten, aber keine HÄ¶nger, nur ein paar Mikrolags online(Kann auch an meiner schwachen Leitung liegen). Gestern bin ich mal wieder auf der Suche nach einem Server mit vernÄ¶ftigen Einstellungen fÄ¶ndig geworden, welches rein zufÄ¶llig ein Server von der Malzbierbude war:woohoo: .

Ich bin rauf auf den Server, im Quali schnell ein Setup fÄ¶r den Capri zusammengeschnürt, die Kiste auf 1 gestellt, und das Rennen heimgegurkt:cheer: . Ich wusste gar nicht, dass Watkins so eine unruhige Strecke ist, daher musste ich gleichmal das FFB reduzieren, weils zu heftig war:kiss: :P .

Was ich nicht so ganz verstehe, ist dass in der Fahrzeugauswahl die Gruppe 5, der M1, Mustang Cobra, und der DTM CLK vertreten waren.
Aber sonst alles oki.

GrÄ¶e East:)

P.S. auch bei Pcars sind wie auf anderen Rennspielen wie immer jede Menge Spackomaten unterwegs:huh:

Aw: Erste EindrÄ¶cke Pcars

Geschrieben von Druzil - 11.05.2015 11:04

MichaW schrieb:

"...Erfreulich dagegen: Project Cars war bei unserem Test absolut stabil, weder Abstürze, Verbindungsprobleme noch Bugs trübten den Rennspiel-Genuss." Ohne Worte :lol: egal was der Redakteur eingeworfen hat, will ich auch! :lol: Tja was soll ich sagen, das deckt sich aber genau mit meiner Erfahrung. Ich hab keine Abstürze, ich wüsste jetzt keine Bugs die mir den Spielspaß verderben und Abstürze und Verbindungsprobleme habe ich auch nicht. Und das war eigentlich in den 3 Jahren, die ich es schon am zocken bin, fast immer so.

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 11.05.2015 11:08

:lol:

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von JuergenBY - 11.05.2015 12:37

Eastwood schrieb:

P.S. auch bei Pcars sind wie auf anderen Rennspielen wie immer jede Menge Spackomaten unterwegs:huh:+1

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von BadDan - 11.05.2015 17:37

Ich hatte einmal nen Absturz als die Session von Quali zu Rennen gewechselt hat, sonst nie im "Spielbetrieb". Wo es mir regelmäßig absemzelt, ist wenn ich Replays schauen will. Die gehen mal problemlos und dann wieder stürzt schon während der Ladephase das Spiel ab. Da das aber keine negative Auswirkung auf das eigentliche Spiel hat, ist mir das relativ egal.

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von TheStig - 11.05.2015 21:16

Hallo zusammen,

ich habe mich zwischenzeitlich dazu durchgerungen, meinen Eindruck zu Project Cars auch mal niederzuschreiben.

Er basiert allerdings auf der PlayStation 4 Version (bisher).

Ich werde daher auf einen genaueren Grafikvergleich etc verzichten sondern andere Sims herannehmen, um das Spiel im allgemeinen zu vergleichen.

PCars ist das erste Rennspiel auf meiner PS4. Von Sachen wie The Crew oder Driveclub nehme ich grundsätzlich Abstand, von daher habe ich mich damals sehr gefreut, als bekannt wurde dass das ganze auch für PS4 Xbox One kommen soll.

Meine bisherige PCars Spielzeit beträgt rund 10 Stunden, ich habe 3 Rennen Online gefahren, einige Rennen gegen die KI gemacht und mich sehr viel mit dem Freien Training sowie Car-Setupeinstellungen beschäftigt.

Grundsätzlich gefällt mir die Grafik an der PS4 Version sehr gut, auch der Sound ist gut gemacht und es bereitet Freude, gemütlich im 4. oder 5. Gang über den Nring zu cruisen.

Allerdings möchte ich nicht näher auf die Grafik eingehen, da hat jeder seinen eigenen Geschmack.

Toll an PCars ist die KI, ich hatte sehr viel Spaß in den bisherigen Rennen im Singleplayer. Wenn der Schwierigkeitsgrad richtig gewählt ist entstehen schöne spannende Rennen und die KI nutzt auch kleine Verbremser, um sich durch enge Lücken hindurch zu schieben. Super gemacht. Probiert habe ich das bisher mit dem ClioCup und den DTM Kisten.

Die Fahrphysik hat mich die ersten zwei Stunden sehr an besagte Need4Speed "Vorgänger" erinnert. Seitdem ich mich

mit den Carsetups beschäftigt habe allerdings nicht mehr wirklich.

Aus meiner Sicht ist es - wie bereits gesagt - tatsächlich so, dass die Basissetups auf "Fahrbarkeit für Gelegenheitsspieler" ausgelegt sind. Stellt man die Kiste mal scharf so hat man gehäufig zu tun - und macht nebenbei gewaltig Zeit gut. Das geht meiner Meinung nach schon sehr stark Richtung Simulation, schade ist, dass die Basissetups auf Weichspäler eingestellt sind. Bisher habe ich das leider nur mit dem PS4 Controller getestet.

Ich habe hier übrigens die Totzone für Lenkung, Gas und Bremse auf 0 stellen müssen und die Lenkempfindlichkeit erheblich reduzieren müssen um Freude am Fahren zu bekommen. Gottseidank habe ich das aber bereits während den ersten Runden gemacht, Standard-PS4-Controllereinstellungen sind Mist. Übrigens bin ich nach wenigen Runden bereits gut mit dem FFB über den Controller klar gekommen.

Ich werde in den nächsten Wochen sicher auch einen Weg finden, um mein GT3RSv2 vor der PS4 zu befestigen, dann gibt es hierzu einen Nachtrag zu lesen.

Im Vergleich zu Assetto Corsa ist derzeit Project Cars das rundere Gesamtpaket für mich. Warum?

Ganz einfach. In Assetto Corsa musste ich wahnsinnig viel Hand anlegen um es überhaupt mal auf mich zugeschnitten zu bekommen und damit warm zu werden (RealHeadMotion, Apps zusätzlich installieren, FFB Clipping Tool)

All das ist bei der PS4 Version von PCars nicht der Fall (wie es bei der PC Version ist wird sich die Tage auch für mich zeigen!)

Zudem sind die Wettereffekte, Scheinwerferkegel, Setupmöglichkeiten vielfältiger, für Anfänger/Laien besser erklärter. Ein weiteres Thema sind die Penaltys die Kunos bis heute nicht vernünftig gelöst hat. Macht PCars wesentlich besser.

Hinzukommt der unbefriedigende Multiplayerpart von AC, Beispiel das Thema Rennstart oder Rennende, alles so "Kleinigkeiten" die aber über kurz oder lang massiv den Spaß nehmen.

Bitte jetzt nicht falsch verstehen:

Grundsätzlich finde ich AC ein super Spiel mit einem wunderbaren, gut nachvollziehbaren Fahrverhalten (das gibt mir PCars derzeit auf der PS4 auch), schöner Grafik und solidem Sound und ich hotlappe dort echt gerne, aber für weiteres ist es für mich derzeit einfach nicht tauglich, da gehe ich bewusst nicht weiter ins Detail.

Ich warte ja sehnsüchtig auf sein Statement seitens Kunos dass man endlich mal auf die Community zugehen würde und statt neuer DLC's grundlegende Geschichten anpackt... mal sehen, vielleicht darf ich das noch erleben, auch wenn das Kunosteam noch so klein sein mag.

Für Überflieger nochmal kurz zusammengefasst:

Ich finde PCars ein wunderbares Spiel, vom Fahrverhalten her nachvollziehbar, Sound und Grafik sehr schön und KI hervorragend. Die ersten beiden Punkte treffen ebenso auf Assetto Corsa zu, allerdings mangelt es dort leider leider am restlichen Spielumfang, und zwar gewaltig.

Leute, wir sehen und spätestens nach meinem Urlaub dieses Jahr Mitte Juni mit PCars am PC auch hier.

Bei Fragen zur PS4 Version könnt ihr euch gerne melden.

Grüße
Andi

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Mike Hammer - 12.05.2015 01:29

Wahhhhh, was ist denn das?

Da fiebert man der Sim entgegen die endlich nen Tag/ Nachtzyklus und Wetter mit sich bringt und dann das. Gut, AC musste man auch mit viel Wissen und Geduld einstellen, also gehe ich auch bei PCars ins Detail. Damit fängt der Fahrer dann aber so richtig an:

Da wollen gefühlt 100.000.000 Stellschrauben aufeinander Abgestimmt werden :blink: :S :angry: :(

Wie soll denn das gehen? Lenkrad lässt sich in 1.000 Varianten einstellen und dann auch noch für jedes Fahrzeug mit zusätzlich 2.000 Stellschrauben nochmal justieren. Gehts noch? Bei AC sind es glaub 5 oder 6 Regler und 2 für das Fahrzeug. Clippingtool und fertig. Bei PCars braucht man ja ein Studium des Games um zu wissen wo was hin geht.

Fehlender Tripplsupport, schlechtes FFB (oder einfach einen der 3.000.000 Regler falsch gesetzt), AMD R9 290 Gaka

kann selbst auf Singelscreen nicht mit der PS 4 mithalten, es sei denn ich komme auch mit 40 fps klar was im Regen ohnehin der Fall ist, etc....

Also ich bin irgendwie enttäuscht, Fahrzeugauswahl ist o.k. und das Game hat sicher Potenzial. Würde ich kein Fantac Equipment für über 1.000,- und ein Renncockpit mein eigen nennen, so würde das Game auf ner Konsole mit Pad wahrscheinlich laune machen. Würde ich nur Forza kennen wäre Pcars eine echte Offenbarung. Aber als PC-Spieler mit AC als Referenz ist das irgendwie, wie soll ich sagen? Wieder wie Forza. Da fehlt es irgendwie am Gefühl für Auto und Strecke. Es ist krass wenn ich es neben AC halte, da merkt man dann mal so richtig was Kunos gelungen ist. Hammer Physik, hammer FFB. Das feeling für Wagen und Strecke auf den ersten Metern. Und warum darf ich bei Pcars nicht selber aus der Box fahren? Hab ich da auch vergessen was anzuklicken?

So macht das überhaupt keinen Sinn, das Game möchte Sim sein aber dazu muss man es komplett "zerlegen" und alles Einstellen. Aber die Vielzahl an Stellschrauben überfordert mich schlicht. Ich weis ja gar nicht wo ich anfangen soll. Warum braucht es das alles? Gerade am PC wo die meisten eh nicht mit dem Pad unterwegs sind? Warum gibt es keine Voreinstellung für Sim und Arcade wenn das Game schon alle Spieler glücklich machen will, wäre eine solche Vorauswahl super.

Pcars wird erstmal zur Seite gelegt, da muss zuviel gemacht werden ehe man damit ohne stundenlanges Einstellen bruchbare Ergebnisse erzielen kann. AMD Treiber muss eh her, ohne den macht es gar keinen Sinn das Spiel auch nur einzuschalten.

Ich seh auf den AC Servern, gutes Rennen und gute Nacht

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von exbrassi - 12.05.2015 03:28

Ich hab anscheinend ein ganz anderes Project CARS... :huh:

AC ist schon längst von meiner Platte runter, kann die Lobeshymnen darüber echt nicht nachvollziehen.

Es gibt bei Pcars sicher noch einige Baustellen, aber die gibt's bei AC ja heute noch und das nicht zu wenig. Wie ich schonmal schrieb, AC ist für mich - besonders was das Fahrgefühl angeht - nicht mehr wie Gran Turismo, allerdings mit Cockpitsicht.

Wenn ich nur schon offline auf der Ideallinie anhalte und sehe, wie die KI's sich in einer Schlange hinter mir anreihen. :lol:

Ich bin von Pcars absolut begeistert, komme gar nicht mehr vom Lenkrad weg. Hier und da ein paar Dinge die ich noch kapieren muss (z.B. FFB, komme immer näher ran, die ersten Bodenwellen sind zu spärlich).

Bin nur verwundert, dass sich oft über zu viel Realismus in einer Simulation ("zu viel einzustellen" :blink:) beschwert wird...

Die KI's sind der absolute Wahnsinn, sicher auch berechenbar wenn man es will, aber ich finde's einfach nur klasse dass die auch mal Fehler machen, sich gegenseitig bekämpfen und und und.

Oder die Bremsgeräusche, das Bremsgefühl :woohoo: und endlich werden im Gegensatz zu AC die Bremsen und Reifen anständig simuliert, endlich muss ich die Reifen und Bremsen erst mal auf Temperatur kriegen und kann nicht gleich mit kalten Reifen und Bremsen die erste Kurve fahren wie ich will. Das ist SIM.

Jetzt kennt Ihr mich kennen, ich geb Pcars nicht mehr her. Mal schauen, vielleicht findet mein Sohn ja Spaß an AC, der ist eher so der Gran Turismo - Freak...

LG Sascha

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Mike Hammer - 12.05.2015 03:36

AC spielt man auch nicht offline. Das die KI doof ist stört daher nicht. Das FFB ist über jeden Zweifel erhaben. Ein Vergleich mit GT? Da hast entweder nur ein Gamepad zur Hand oder dich nie mit AC beschäftigt. Baustellen sind bei so einem kleinem Team völlig normal. Aber die Basics passen.

PCars hat Potential. Aktuell kann ich damit aber gar nichts anfangen. Elementare Sachen wie AMD-Treiber und Tripple fehlen. Da braucht man gar nicht anzufangen den Rest aufzulisten. PCars is eher wie GT mit Wetter! Bis das alles eingestellt ist um Sim tauglich zu sein, vergeht noch viel Zeit.

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von exbrassi - 12.05.2015 04:38

Mich hat z.B. schon von Beginn an gestört, dass ich die Links am Schwedenkreuz ohne viel Setup zu erstellen mit 275 km/h fahren kann, das Schadensmodell ist so lachhaft, bei der kleinsten Berührung fliegst du ab und und und... Aber es ist doch gut dass man unterschiedliche Ansichten zu SIM's hat. Viele haben sicher auch schon mehrere gespielt, ich zuvor nur 7 Jahre GTR2.

Ach ja, mit G27 z.Z.

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Mike Hammer - 12.05.2015 10:37

AC ist sicher nicht der heilige Gral, aber es weis was es will. Eine Simulation sein. PCars schwankt mir da zu sehr zwischen ernsthafter Sim und nem Feierabendracer hin und her. Und ja, die zahlreichen Einstellungen überfordern schlicht, da ich noch nie was Hutze Knick oder Ähnlichem gehört habe, geschweige denn was darüber finde wie es zu funktionieren hat.

Mir gibt Pcars aktuell sehr viele Rätsel auf. Da hilft es wenig das es an und für sich sehr komplett ist. Die Modi sind super, planbarer Boxenstop, War up, das gefällt mir sehr gut. Aber laufen muss erst mal. (AMD Treiber)

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Skarst - 12.05.2015 10:44

Project Cars macht genau das, was AC nicht kann!

Was mich verdammt glücklich macht:

Bis zu 29 supergeile KI Gegner bei Wind und Wetter und mit Tag/Nacht Wechsel! Eine Bombastische Atmosphäre!!!

Es ist immer so anstrengend ständig das maximale aus sich selber auf die Strecke zu bringen...z.B. trainier ich bei AC ewig auf ein Event hin und es reicht dann auch nur für das untere Mittelfeld... Es gibt irgendwie mehr schnelle -als langsame Simracer und das frustriert mich auf dauer.(Hab ca. 600 h AC Spielzeit und fahre trotzdem meistens hinterher)

Und genau damit trifft Project Cars bei mir voll ins schwarze! :) Ich fuhr jetzt einfach ein Rennen mit optimaler KI Stärke für mich und war im Quali 15. von 30.... Das Rennen war supermegageil spannend! Hab teils vergessen das ich gegen KI's fahre, so toll "unkonstant" fahren die für KI. Ich musste dafür nicht "ewig" hintrainieren, musste keine Angst haben das sich ein Auto wegen einer Streicheleinheit wegdreht. Ebenso musste ich mich nicht wie sonst bei jedem Event, so extrem Konzentrieren das ich nach jedem Rennen total fertig bin... Dazu halte ich die extreme Konzentration meistens eh nicht durch, was dann zu Fehler/Dreher führt...Wenn ich jetzt meine "extreme Konzentration" bei dem KI Rennen abgerufen hätte, die zwar schneller, aber auch deutlich riskanter für einen Dreher ist, hätte ich um den Podium gekämpft! Und genau das will ich! Das ist für mich Rennspaß! Reiß ich mir den Ar... auf kann ich gewinnen, fahre ich nur normal und gediegen ist halt nur Mittelfeld drin. Gegen euch Kollegen verlier ich in AC immer, egal ob Ar... aufreien oder nicht...(Klar geht es ums gemeinsame Fahren, aber oben stehen wäre auch mal nett :P)

Im Multiplayer zu wenig Leute? Kein Problem hauen wir KI's mit rein! Nochmal: Die sind einfach der Oberhammer! Ich weiß oft garnicht ob ich jetzt gegen ein Mensch oder KI fahre...Von fairen bis hin zu A...! Ichern die einen rausboxen ist alles dabei :cheer:

Und die fighten auch untereinander richtig geil :wohoo:

Allein wegen diesen Punkten ist pCARS für mich ein absoluter Megahit B)

Wegen Realität will ich gar nicht anfangen, ich sag nur, das ich bisher einen 6er Golf, Suzuki Swift und meinen Volvo

V40 im Reallife gefahren bin und alle nicht im Gernzbereich auf der Rennstrecke! Tatsache ist: In pCARS kann ich meinen SLS GT3 endlich mal abfangen! Und der GT "Kontaktsport" wie es bei der DTM oder GT Masters auch Ã¼blich ist, ist hier mÃ¶glich! Und ich finde die Autos fahren sich nachvollziehbar und toll! Also auch in diesem Bereich gibt es von mir 100 Punkte :)

FFB ist meiner Meinung nach reine Geschmacksache und ich finde es geil!

Meckern will ich eigentlich nicht, denn das machen ja genug Leute :whistle:
Aber ich finde die MenÃ¼s teils umstÃ¤ndlich, und manche Dinge gehen nicht, oder werden halt nicht Ã¼bernommen.

Ich muss mich noch in vielen Dingen im Spiel reintasten aber wie gesagt: FÃ¼r mich ein MEGAHIT!

Aber mal ehrlich, das Game liefert so eine unglaublich geile AtmosphÃ¤re! Es ist einfach total geil und ich liebe es bereits! Es ist so genial, das ich Ã¼ber die Bugs locker hinweg sehen kann...Project Cars ist einfach super lebendig und das Fahrverhalten und die Physik fÃ¼hlt sich von Fahrstunde zu Fahrstunde "richtiger"/geiler an! :woohoo:

FÃ¼r die Skeptiker:

- Das Kollisionsverhalten ist ein Traum in vergleich zu Ac.
- Die low speed physik sind super, und bei Ac Ã¼berhaupt nicht vorhanden.
- Werte wie OI und wasser Temperaturen haben einfluss auf dein motor
- Die Bremstemperatur im zusammenhang mit der BremskÃ¼hlung haben Einfluss auf deine Bremsen
- Die Wettereffekte und Temperatur unterschiede wirken sich auf die Reifen aus
- Die Fahrwegsfeder Werte konnen angezeigt werden,in cm angabe!
- Die Reifen haben 3 Temperaturen in der normalen Anzeige, die beiden auÃen seiten und die mitte

Jaja es ist eine Simcade... Wenn ihr meint :lol:

MfG Sebastian

Aw: Erste EindrÃ¼cke Pcars

Geschrieben von Tino - 12.05.2015 11:49

Bisher konnte auch noch niemand nachvollziehbar erklÃ¤ren, weshalb cars keine sim wÃ¤re. Die meisten blubbern nur irgendwas von arcade oder simcade aber begrÃ¼nden tut es keiner. Viele erzÃ¤hlen irgendwelche MÃ¤rchen, wie z.B. jemand in der Schwarzbierbude, der mir weis machen mÃ¶chte er wÃ¼rde mit Slicks im Regen vÃ¶llig problemlos fahren kÃ¶nnen. :D

FÃ¼r mich macht cars soviele Sachen besser als alle anderen Sims, ich habs selber nicht glauben wollen. :-) Ich war am Anfang sehr skeptisch, bin seit Anfang 2012 dabei und habe viel geschimpft und gelacht. Irgendwann kam aber nen Punkt, wo auf einmal aus arcade sim wurde. Die Autos fÃ¼hlt sich nachvollziehbar an, es machte auf einmal alles Sinn, was da am Monitor passierte(o.k., fast alles).

Ich fahre auch fast alle anderen Sims (rre, iracing sogar sehr intensiv, AC usw.) aber cars fÃ¼hrt sich in vielen Dingen besser oder absolut vergleichbar.

FÃ¼r mich ist cars die Sim des Jahres und topt z.B. AC in wirklich allen Punkten!

Aw: Erste EindrÃ¼cke Pcars

Geschrieben von Skarst - 12.05.2015 12:38

Tino schrieb:

Bisher konnte auch noch niemand nachvollziehbar erklÃ¤ren, weshalb cars keine sim wÃ¤re. Die meisten blubbern nur irgendwas von arcade oder simcade aber begrÃ¼nden tut es keiner. Viele erzÃ¤hlen irgendwelche MÃ¤rchen, wie z.B. jemand in der Schwarzbierbude, der mir weis machen mÃ¶chte er wÃ¼rde mit Slicks im Regen vÃ¶llig problemlos fahren kÃ¶nnen. :D

FÃ¼r mich macht cars soviele Sachen besser als alle anderen Sims, ich habs selber nicht glauben wollen. :-) Ich war am Anfang sehr skeptisch, bin seit Anfang 2012 dabei und habe viel geschimpft und gelacht. Irgendwann kam aber nen

Punkt, wo auf einmal aus arcade sim wurde. Die Autos fÄ¼hlten sich nachvollziehbar an, es machte auf einmal alles Sinn, was da am Monitor passierte(o.k., fast alles).
Ich fahre auch fast alle anderen Sims (rre, iracing sogar sehr intensiv, AC usw.) aber cars fÄ¼hrt sich in vielen Dingen besser oder absolut vergleichbar.

fÄ¼r mich ist cars die Sim des Jahres und topt z.B. AC in wirklich allen Punkten!

+1

So siehts aus! Ich hÄ¼r auch immer nur Scheisse! Aber richtig sachlich bleiben kÄ¼nnen die wenigsten!
Jeder sollte das Spiel definitiv eine Chance geben, es macht wirklich soviel richtig!!!
Und wirklich Leute, ihr beschwert euch weil es zuviel einzustellen gibt? Euer Ernst? Hinterher behaupten es ist keine Sim? Viele sollten ihre Einstellungen und Wahrnehmungen doch Ä¼berdenken...
Lasst euch auf PC ein und gibt dem eine Chance und tastet euch mit Geduld rein! Es lohnt sich! Ansonsten tut es mir fÄ¼r euch leid, ihr lasst euch was entgehen...

Aw: Erste EindrÄ¼cke Pcars

Geschrieben von icemanpolo - 12.05.2015 12:51

Hi

ich lese hier immer das Project Cars mit Assetto Corsa(habe ich 877 Stunden) oder GTR2,Race07(2730 Stunden eigentlich so ca3500 Stunden weil bei Steam damals was an der Datenbank passiert ist);iRacing usw verglichen wird das ist aber nicht richtig.

Denn Project Cars wurden Entwickelt zu Gran Turismo 6 und Forza Motorsport 5 damit vergleiche sie sich.

Project Cars macht Laune Wettersystem Top,Karriere Modus Top ,Grafik Top,was auch gut ist Anzeigen fÄ¼r Ä¼l,Wasser,Reifen,Bremsen usw ,Multiplayer na ja muÄ¼ man noch auf Verbesserungen warten von SMS(Slightly Mad Studios)
aber da wird schon noch sind ja dran. FFB ist auch gut wenn man sich damit auseinander Setzt bekommt man das auch hin.

GruÄ¼,
icemanpolo

Aw: Erste EindrÄ¼cke Pcars

Geschrieben von Tino - 12.05.2015 13:10

UrsprÄ¼nglich waren rfactor und co das Ziel und das haben sie auch erreicht. Nur macht es keinen Sinn damit Werbung zu machen, da kaum einer diese Spiele kennt.

Aw: Erste EindrÄ¼cke Pcars

Geschrieben von JuergenBY - 12.05.2015 13:14

Tino schrieb:

UrsprÄ¼nglich waren rfactor und co das Ziel und das haben sie auch erreicht. Nur macht es keinen Sinn damit Werbung zu machen, da kaum einer diese Spiele kennt.Zumindest kennen Ä¼ber 18.000 User rFactor/rFactor2. Soviele sind bei ISI im Forum registriert ;)

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 12.05.2015 13:36

So siehts aus! Ich hätte auch immer nur Scheisse! Aber richtig sachlich bleiben können die wenigsten!
Jeder sollte das Spiel definitiv eine Chance geben, es macht wirklich soviel richtig!!!
Und wirklich Leute, ihr beschwert euch weil es zuviel einzustellen gibt? Euer Ernst? Hinterher behaupten es ist keine Sim? Viele sollten ihre Einstellungen und Wahrnehmungen doch überdenken...
Lasst euch auf PC ein und gibt dem eine Chance und tastet euch mit Geduld rein! Es lohnt sich! Ansonsten tut es mir für euch leid, ihr lasst euch was entgehen...

Naja wenn sich das Hirn auch nur im Arcademodus befindet, kann man nicht erwarten, dass auch nur Bruchstücke einer Sim erkannt werden:whistle:

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Tino - 12.05.2015 13:43

JuergenBY schrieb:

Tino schrieb:

Ursprünglich waren rfactor und co das Ziel und das haben sie auch erreicht. Nur macht es keinen Sinn damit Werbung zu machen, da kaum einer diese Spiele kennt. Zumindest kennen über 18.000 User rFactor/rFactor2. Soviele sind bei ISI im Forum registriert ;)

Toll... :blink:

Sony hat bis Ende März über 22 Millionen der PS4 verkauft, die X-One verkaufte sich bisher deutlich über 10 Millionen Mal (auf die schnelle keine aktuellen Zahlen gefunden), merkste was? :whistle:

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von speedjunkie - 12.05.2015 14:08

Ach Jungs..bleibt doch locker - wieso macht ihr euch nur so n Kopf was der eine oder andere zu berichten hat??? Wir reden doch noch über ein Computerspiels oder? ist doch wie mit den Frauen - warum sollen die Mädels aus Brasilien besser sein als die aus Osteuropa? Ich finde die alle toll :P

Ich habe jetzt auch einige Stunden in Project Cars investiert und ich persönlich finde, es fühlt sich irgendwie wie auf Schienen. Habe jetzt auch einiges in den Einstellungen fürs Lenkrad angepasst um eine bessere Rückmeldung vom Fahrzeug/Strecke zu bekommen - naja, etwas besser aber noch lange nicht so wie ich mir das vorstelle.

Also falls jemand noch irgendein TIP zu Lenkradeinstellung T500rs hat - einfach her damit

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von GoDErXi - 12.05.2015 14:23

<https://youtu.be/zrYcgznDbxY>

Guck dir das Video an stell also so ein wie es ist und du hast schon was sehr gutes min Force bei dir auf 0.05 und FFB

Stärke im Spiel auf 60 Im Treiber habe ich 75% teste es mal und Berichte

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Tino - 12.05.2015 14:28

speedjunkie schrieb:

Ach Jungs..bleibt doch locker - wieso macht ihr euch nur so n Kopf was der eine oder andere zu berichten hat??? Wir reden doch noch über ein Computerspiels oder? ist doch wie mit den Frauen - warum sollen die Mädels aus Brasilien besser sein als die aus Osteuropa? Ich finde die alle toll :P

Ich habe jetzt auch einige Stunden in Project Cars investiert und ich persönlich finde, es fährt sich irgendwie wie auf Schienen. Habe jetzt auch einiges in den Einstellungen fürs Lenkrad angepasst um eine bessere Rückmeldung vom Fahrzeug/Strecke zu bekommen - naja, etwas besser aber noch lange nicht so wie ich mir das vorstelle.

Also falls jemand noch irgendein TIP zu Lenkradeinstellung T500rs hat - einfach her damit

Welches Auto mit welchem setup fährt sich wie auf Schienen? Fahr mal den Caterham R500 oder den Ariel Atom V8, da sind die Setups nicht ganz so für Anfänger ausgelegt.

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Skarst - 12.05.2015 15:43

Eastwood schrieb:

Naja wenn sich das Hirn auch nur im Arcademodus befindet, kann man nicht erwarten, dass auch nur Bruchstücke einer Sim erkannt werden:whistle:

Und wieder so ein super sachliches Gegenargument :whistle:

Ich kann auch mehr zusammenzählen als ein paar Bruchstücke, aber warum sollte ich? Mein Text war/ist lang genug, während dir nur ein dummer Spruch einfällt :P

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 12.05.2015 15:57

Da der Wahrheitsgehalt des Inhalts unbewiesen ist,

liegt die Ernsthaftigkeit des Posts bei 0,00001 % maximal.Ich sehe das alles locker, muss oft grinsen,wenn ich mir so manchen Post in den verschiedenen Foren der Buden durchlese:P

Einfach ganz locker durchs Häuschen atmen, die Welt da draussen ist oft ernst genug

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Tino - 12.05.2015 16:51

Schade ist doch eigentlich,dass hier so unsachlich diskutiert wird. Da wird einfach in den Raum geworfen, cars wäre arcade, sich wie auf Schienen fahren und sonst irgendwelcher Blödsinn. Erklärungen kommen nie, auf Nachfragen oder Tipps wird nicht reagiert. Nur dumme Sprüche ohne Verstand und Märchengeschichten.

Ich schreibe doch auch nicht einfach ins AC Forum, das AC Schrott ist und begründe das dann nicht einmal. Wenn jemand Kritik äußern möchte, dann soll er das ja gerne auch tun (gibt ja wirklich noch reichlich Dinge, die zu

verbessern wÄ¶ren)aber doch bitte begrÄ¼nden und erklÄ¶ren, was einem nicht gefÄ¶llt und nicht einfach nur Unruhe stiften (genau das ist ja nur der Sinn der meisten Posts). Das ist kindisch.
Bei vielen hab ich den Eindruck sie sind mit "ihrer" Sim verheiratet und mÄ¼ssen alles andere verteufeln, richtig schlimm wüß dann, wenn dann noch etwas kommt wie cars, was schon auf den ersten Blick deutlich mehr bietet als z.B. das so hochgelobte AC.

Aw: Erste EindrÄ¼cke Pcars

Geschrieben von icemanpolo - 12.05.2015 17:50

Hi

so jetzt mal das wie ich es auch meinte den ich habe das auch als Spass gesagt in meinem Post habe mich da wohl falsch augedrÄ¼ckt.

Laut Gamefront hat Creative Director Andy Tudor dem X-One-Magazin gesagt, dass sich Project Cars als Konkurrent zu Forza Motorsport und Gran Turismo sieht. Spiele wie The Crew, Driveclub und Grid Autosport sieht man dagegen nicht als Konkurrenz, was auch das eher spaÄ¼rig angehauchte Forza Horizon einschlieÄ¼en dÄ¼rfte.

Tudor begrÄ¼ndet die Ansicht damit, dass diese Spiele allesamt im Arcade- und Actionbereich angesiedelt sind. Project Cars indes versteht sich mehr als Rennsimulation, wie es auch Forza Motorsport und Project Cars tun. Dort fÄ¶hrt man nicht offroad, driftet fÄ¼r Punkte durch Kurven und fÄ¶hrt um Preisgelder fÄ¼r neue Autos.

Das ist zwar auch bei Forza Motorsport und Gran Turismo teils der Fall, aber alleine durch das Setup fÄ¼r Autos, dem man sich durchaus im Detail widmen kann, ist hier eher von einer Simulation zu sprechen. Was den Umfang angeht, wird Project Cars allerdings kaum mit Forza und GT mithalten kÄ¶nnen. Das Budget fÄ¼r Lizenzen ist bei Turn 10 Studios und Polyphony Digital deutlich hÄ¶her.

Zu finden hier Project Cars

GruÄ¼,
icemanpolo

Aw: Erste EindrÄ¼cke Pcars

Geschrieben von dongarlits - 12.05.2015 19:53

TheStig schrieb:
Hallo zusammen,

ich habe

GrÄ¼Ä¼e
Andi

Herzlichen Dank fÄ¼r den umfangreichen Beitrag.:)

Aw: Erste EindrÄ¼cke Pcars

Geschrieben von dongarlits - 12.05.2015 20:22

Tino schrieb:

Viele erzÄ¶hlen irgendwelche MÄ¶rchen, wie z.B. jemand in der Schwarzbierbude, der mir weis machen mÄ¶chte er wÄ¼rde mit Slicks im Regen vÄ¶llig problemlos fahren kÄ¶nnen. :D

Wenn ich ALLE Fahrhilfen "ON" mache, dann kann ich bestimmt auch bei pCars auf der NOS im Regen einen Abflug, 180° Kehre in der Luft und danach eine Punktlandung auf der Strecke machen. Ohne Schaden natürlich. :ohmy:
Danach wird Äber eine schlechte Sim geredet.:huh:

Ich bin auch seit März 2012 dabei und habe den Wechsel der Fahrzeugphysik in jeder Hinsicht erleben dürfen und bin fasziniert davon.

....Weiter oben hat jemand geschrieben, dass er oft Abstände beim Replay laden hat. Wurde da nach der Installation ein neues Profil erstellt oder gab es schon eine Version vor dem Final Release mit einem alten Profil? Es könnte sein, dass pCars für ein Replay die Daten einer Vorgängerversion eines Fahrzeugs oder Strecke laden möchte, die nicht mehr findet und abbricht.

Beste Grüße,

Wolfgang

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von dongarlits - 12.05.2015 20:26

Eastwood schrieb:

P.S. auch bei Pcars sind wie auf anderen Rennspielen wie immer jede Menge Spackomaten unterwegs:huh:

Hallo Oli,

ich war doch noch gar nicht online:P

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Matterhorn - 12.05.2015 20:52

Hallo Leut's

meine erster Eindruck ist leider auch so, dass P.Cars in die Richtung Arcade geht.

Ich komme aus dem iRacing und hatte mir mit Cars ein wenig "Farbe" ins Simracing erhofft.

Es ist aber für mich reine Playstation-Ware ohne gehobenen Schwierigkeitsgrad....

Selbst mein Sohn (10 Jahre) kommt ohne Mühe selbst nach wenigen Runden (alle Hilfen auf off) bestens zurecht, das kann er bei iRacing, AC und R3E nicht.

Dann gibt es massenweie Bugs (fertiges Spiel :blink:)

Der Online-Modus ist nicht ernst gemeint...

Die KI mal super mal unberechenbar!

Die Kontrollereinstellungen ein SUPERGAU (was soll das denn?)

Die Physik nicht nachvollziehbar z.B. Regenreifen auf Trocken gleichschnell, mit Trockenreifen im Regen genauso :unsure:

Kiesbett nur im Sound von der Straße zu unterscheiden, unglaubliche Offroad&Kurvengeschwindigkeiten und Bremswege usw. usw.

FFB fühlt sich mit meinem G27-Mod an wie ein wildes gepolter, gehopse und geruckel an... omg

Für mein Sohn ist es DAS Renn-Spiel überhaupt :woohoo:

Ich werde wohl ein Pad kaufen müssen.

Sorry wenn ich so manchen Fanboy verärgere aber es ist derzeit mein Ersteindruck!

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von BioForce - 12.05.2015 21:02

Kennt ihr den schon?

<https://www.youtube.com/watch?v=-EXyVdKtX74>

ist mir eben zugespielt worden :lol:

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Matterhorn - 12.05.2015 21:15

Das erklärt einiges!!

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Tino - 12.05.2015 22:08

Matterhorn schrieb:

Hallo Leut's

meine erster Eindruck ist leider auch so, dass P.Cars in die Richtung Arcade geht.

Ich komme aus dem iRacing und hatte mir mit Cars ein wenig "Farbe" ins Simracing erhofft.

Es ist aber für mich reine Playstation-Ware ohne gehobenen Schwierigkeitsgrad....

Selbst mein Sohn (10 Jahre) kommt ohne Hilfe selbst nach wenigen Runden (alle Hilfen auf off) bestens zurecht, das kann er bei iRacing, AC und R3E nicht.

Dann gibt es massenweise Bugs (fertiges Spiel :blink:)

Der Online-Modus ist nicht ernst gemeint...

Die KI mal super mal unberechenbar!

Die Kontrollereinstellungen ein SUPERGAU (was soll das denn?)

Die Physik nicht nachvollziehbar z.B. Regenreifen auf Trocken gleichschnell, mit Trockenreifen im Regen genauso :unsure:

Kiesbett nur im Sound von der Straße zu unterscheiden, unglaubliche Offroad&Kurvengeschwindigkeiten und Bremswege usw. usw.

FFB fühlt sich mit meinem G27-Mod an wie ein wildes gepolter, gehopse und geruckel an... omg

Für mein Sohn ist es DAS Renn-Spiel überhaupt :woohoo:

Ich werde wohl ein Pad kaufen müssen.

Sorry wenn ich so manchen Fanboy verärgere aber es ist derzeit mein Ersteindruck!

Spielst du was anderes als ich? Im Kiesbett gleichschnell wie auf der Strecke? Ich werde da sofort eingebremst. Mit Slicks im Regen? Ich lach mich weg, will ich sehen! :blink:
Regenreifen auf trockener Strecke funktionieren? Natürlich, super weiche Mischung, warum sollte das nicht funktionieren (zumindest für ein paar Runden)?
Zuviel Grip? Warum dann vergleichbare Rundenzeiten zu iracing (hab nur mal schnell die GT3 verglichen)?

Schonmal auf die Idee gekommen, dass man besser zurecht kommt, weil es einfach nachvollziehbarer als iracing und co ist?

Die Fahrphysik in iracing ist eher solala und wirklich sehr Fahrzeugabhngig. Manche Autos da sind absolut lcherlich schwer zu fahren und haben mit der Realitt nichts zu tun.

=====

Aw: Erste Eindrcke Pcars

Geschrieben von exbrassi - 12.05.2015 22:43

Tino schrieb:

Matterhorn schrieb:

Hallo Leut's

meine erster Eindruck ist leider auch so, dass P.Cars in die Richtung Arcade geht.

Ich komme aus dem iRacing und hatte mir mit Cars ein wenig "Farbe" ins Simracing erhofft.

Es ist aber fr mich reine Playstation-Ware ohne gehobenen Schwierigkeitsgrad....

Selbst mein Sohn (10 Jahre) kommt ohne Mhe selbst nach wenigen Runden (alle Hilfen auf off) bestens zurecht, das kann er bei iRacing, AC und R3E nicht.

Dann gibt es massenweie Bugs (fertiges Spiel :blink:)

Der Online-Modus ist nicht ernst gemeint...

Die KI mal super mal unberechenbar!

Die Kontrollereinstellungen ein SUPERGAU (was soll das denn?)

Die Physik nicht nachvollziehbar z.B. Regenreifen auf Trocken gleichschnell, mit Trockenreifen im Regen genauso :unsure:

Kiesbett nur im Sound von der Strae zu unterscheidenden, unglaubliche Offroad&Kurvengeschwindigkeiten und Bremswege usw. usw.

FFB fhlt sich mit meinem G27-Mod an wie ein wildes gepolter, gehopse und geruckel an... omg

fr mein Sohn ist es DAS Renn-Spiel berhaupt :woohoo:

Ich werde wohl ein Pad kaufen mssen.

Sorry wenn ich so manchen Fanboy verrgere aber es ist derzeit mein Ersteindruck!

Spielst du was anderes als ich? Im Kiesbett gleichschnell wie auf der Strecke? Ich werde da sofort eingebremst. Mit Slicks im Regen? Ich lach mich weg, will ich sehen! :blink:
Regenreifen auf trockener Strecke funktionieren? Natürlich, super weiche Mischung, warum sollte das nicht funktionieren (zumindest fr ein paar Runden)?
Zuviel Grip? Warum dann vergleichbare Rundenzeiten zu iracing (hab nur mal schnell die GT3 verglichen)?

Schonmal auf die Idee gekommen, dass man besser zurecht kommt, weil es einfach nachvollziehbarer als iracing und co ist?

Die Fahrphysik in iracing ist eher solala und wirklich sehr Fahrzeugabhngig. Manche Autos da sind absolut lcherlich schwer zu fahren und haben mit der Realitt nichts zu tun.

Ich verstehe auch nicht was manche da von sich geben... Aber mir egal, ich finde das Spiel einfach nur absolut Hammer!
So macht SIM Racing Spa!

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 12.05.2015 23:45

Hi,

wie ich schon mehrfach festgestellt habe, sitzt das Problem vor dem Rechner, aber auf den Gedanken kommt man natürlich nicht. Daher sind solche Aussagen nicht verwunderlich. Trotzdem hat jeder ein Recht auf seine eigene Meinung, und die bildet sich im Fall PC zu einem gewissen Teil an den gewöhnungsbedingten Einstellungen

Grüße East

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Tino - 13.05.2015 06:41

Darf ja auch jeder seine eigene Meinung haben. Ich glaube aber auch, dass viele Probleme gar keine sind. Die selben Leute, die bei iracing über fehlende FFB Einstellmöglichkeiten schimpfen, meckern jetzt über zuviele Einstellmöglichkeiten bei cars. :D

Trotzdem hat cars ziemlich gut eingeschlagen denke ich. Die Server sind meistens voll und mit reichlich schnellen Leuten belegt. Hatte jetzt doch schon so einige gute Rennen.

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von speedjunkie - 13.05.2015 10:01

@ GoDErXi

Danke das Video kannte ich schon - folgendes hat mich aber etwas weiter gebracht:
{youtube} mOdRTB4njY{/youtube}

Fühlt sich aber immer noch nicht so dolle an :unsure:

@Eastwood

Ich glaube nicht, dass es NUR an der Person vor dem Rechner liegt! So wie ich das Verstanden habe, muss man nach der Erstinstallation erst mal an sehr vielen Reglern drehen (speziell was das Thema Lenkrad/FFB betrifft) um ein Gefühl am Lenkrad zu bekommen. Ich denke mal, es sind noch einige updates/patches nötig...aber Potential ist sicherlich vorhanden.

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 13.05.2015 10:21

Iwo, schau dir den Thread "Korrekte Konfiguration...." an.Alles halb so wild

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Hirnquetscher - 13.05.2015 22:22

Dank Eastwood, der mir eine Lampe für mein G25 gebaut hat, beginnt mir PC richtig Spaß zu machen!
Nun spare ich einwenig die Curbs und fühle was die Reifen treiben! Sound ist gut und Grafik vorallem die Tageszeitwechsel sind klasse!

Leider ist noch die Lobby, bzw. Multiplayer auf dem gleichen Stand wie bei RRE. also ausbaufähig!

Ich war schon fr ein paar Runden auf dem Malz-Server mit dem M1!
Freue mich schon auf die ersten Events hier!

Cu Hirni

Aw: Erste Eindrcke Pcars

Geschrieben von ronrebell - 14.05.2015 16:51

Hallo Leute, nach SBB bin ich nun mal hier gelandet.

Meine Eindrcke habe ich bei SBB auch gepostet, das nehm ich mal hier rein. Vielleicht sind fr den einen oder anderen paar hilfreiche Infos mit bei.

Zu allererst ein dickes Dankeschn an unsere Admins und Initiatoren dieser Buden. Super Job Leute, Ron sagt dankeschn.

Hier mal mein Senf:

Die ersten paar Meter Pcars waren etwas ernchternd, aber klar, wenn man als Assetto Fanboy ber 100 Stunden (fr manche hier klingt das lcherlich ... fr mich ists aber viel) runter hat.

Alles neu bei Pcars und sich vom gewohnten AC zu verabschieden bzw. sich umstellen zu mssen. Ja, das war selbst fr mich eine richtige Hrde.

Aber wenn ich fairerweise zurckdenke, liefen meine ersten Assetto Stunden auch alles ander als rund. Das vergisst man leider zu oft, wenn Neues ansteht.

Nach 5-6 Stunden Pcars und diversen Einstellereien hab ich diese Nacht paar Rennen im SP mit 15 KI bestritten. Tag/Nacht/Wetterwechsel NOS ... ein atmosphrischer Traum.

Sorry, ich habe total vergessen, dass das AC FFB besser ist, da alles andere so geflasht hat.

Mit Medium-Sehr hoch settings ist das hier bei mir @ 5760*1080 3D Vision Surround schlichtweg Heroin fr die Augen.

Die Modder haben einen fantastischen 3D Vision Alpha Fix hinbekommen!

Weiters habe ich in vielen Jahren ber 100 Spiele auf 3 unterschiedlichen SLI Rigs getestet. Kein Spiel hat es ansatzweise hinbekommen, Multi GPU bei drops auf 30 fps nur irgendwie flssig darzustellen.

Keine Ahnung wie das die Developer hinbekommen haben, aber PCars macht diesbezglich einen fantastischen Job!

In Sachen FFB Settings habe ich mich daran gehalten ... der Typ (Video #1) hat davon Ahnung, den "kenne" ich schon lange:

<http://www.isrtv.com/forums/topic/17810-project-cars-force-feedback-tips-and-settings/>

Meine Settings mit T500RS lauten nun:
FFB Power mit 75%, 100,100,0,0 im Treiber.

Ingame 100% FFB Power
Master 36
Fx 100
Fy 60
Fz 60
Mz 110
Unterster Wert 2100

Damit fhrt sich das Ding recht brauchbar, wenn auch nicht auf AC Niveau. Aber nicht nur das FFB macht fr mich eine gute SIM aus.

In Sachen 3D Vision Fix:

<https://forums.geforce.com/default/topic/786977/3d-vision/project-cars-3d-vision/post/4526095/#4526095>

hier meine 3D Vision Screenshots ... falls ihr die Möglichkeit habt, unbedingt angucken!
<https://www.dropbox.com/s/4t9ma1m4eyn0umr/PCars%20new.zip?dl=0>

Ich habe mit Pcars mehr als meinen Frieden gefunden und freue mich auf Abwechslung in der Malzbierbude! Bin wirklich angefixt von diesem schönen Game.

Lg Ron

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von dr.watson - 14.05.2015 17:10

Hi Racer,

nach reichlich überlegen habe ich mir PC doch noch zugelegt. Die Meinungen gehen ja doch weit auseinander. Also ich kann nicht über das FFB meckern, auch nicht das die Fahrzeuge zuviel Grip haben. Sie brechen schon so aus, wie es sein soll. Und komm ich von der Strecke ab gibt es kein halten mehr. Mit der Zeit und ein wenig rumspielen den Einstellungen wird das noch besser, bin ich mir sicher.

Gruß Ralf

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Reto_M - 14.05.2015 19:06

Hallo zusammen

Meine Vorfreude auf PCars war riesengross. Leider war ich aber zu spät sodass ich keinen Zugang zur Beta mehr bekam. Wäre zu gerne da schon gefahren.

Dann kam es endlich vor einer Woche bei mir an.

Da hatte ich aber kein Lenkrad hier weil meins defekt war. Also Xbox360-Pad genommen und damit ein wenig gefahren. Machte so schon riesigen Spass.

Dann als das Lenkrad wieder hier war und ich Zeit hatte fuhr ich Dienstags dann die ersten Runden mit Lenkrad. Ich kann nicht verstehen wo gewisse Leute Probleme beim FFB sehen. Ich finde es so wie es original ist schon sehr gut. Klar könnte man da sicher was verbessern. Aber ich bin zufrieden so. Passt alles wunderbar zur Fanatec Wheelbase V1.

Grafisch ein Hammer. Und auf Tripple-Screen noch mal viel geiler. Hat sich gelohnt dass ich mal 3 Monitore angeschafft habe.

Und da ich gerne noch fahre wie es realistisch ist habe ich meine Bremspedal umgenaut damit ich mit dem rechten Fuss gleichzeitig Bremsen und Zwischengas geben kann. Funktioniert sehr gut.

<http://www.bilder-upload.eu/thumb/45ad15-1431623868.jpg>

Was sicher noch verbessert werden muss ist der Online-Part. Auch vermisse ich einen Schnellchat wie er bei GTL und so vorhanden ist. Habe das jetzt über Makros mit Xpadder gelöst. Was auch noch fehlt sind Anzeigen wenn man zum Beispiel ABS aktiviert. Man sieht überhaupt nichts wenn man etwas aktiviert oder eben deaktiviert.

Ansonsten bin ich sehr zufrieden mit dem Game. Physik passt, FFB passt, Sound klingt gut und Grafik ist der Oberhammer obwohl ich nicht auf Max fahre.

Gruss Reto

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von ronrebell - 14.05.2015 19:13

Dem gibts nichts hinzuzufügen. Habs damals auch verpasst und mich nun monatelang darauf gefreut.

Out of box ist man (wenn FFB 100% im Treiber des T500) stark im Clipping Bereich. Aber mit den oben geposteten Settings klappt das jetzt ohne lange Frickelei schon sehr gut.

In Sachen Performance muss ich auf medium-sehr hoch gehen, da mir sonst die 3Gb Vram des 780 SLI überlaufen. 5760*1080@3D Vision = 12 Mio Pixel und das fordert natürlich entsprechend. Sieht aber wie erwünscht selbst @ mittleren Settings zum Niederknien aus.

Naja, und jetzt habe ich sogar einmal die Karriere ausprobiert. Macht irre Spass mit den Karts rumzuheizen. Hätte ich vorher nicht gedacht.

Paar Sachen wie erwünscht noch verbessern, einen stabilen Multiplayer und gut ist.

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Matterhorn - 14.05.2015 21:05

Echt krass wie die Meinungen auseinander gehen!

Tripplescreen

Hier herrscht scheinbar die Meinung das alles super aussieht... bei mir sind die Fernseher links rechts total scheiße, also nicht korrekt dargestellt. Da kann ich nichts schneinreden, es sieht total auseinandergezogen aus.

Die Autos fahren sich viel einfacher als in iR oder AC im Grenzbereich, so PS like! Das ist aber definitiv geschmackssache/skillevel

Die hochgelobte KI ist TOTAL berechnbar, immer die gleichen aktionen an gleichen Stellen, oh man!

Sorry aber auch kritik sei erlaubt sein!
Das Game soll besser werden!

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 14.05.2015 21:17

Hmmm, also die KI interessiert mich eigentlich gar nicht. Was den Schwierigkeitsgrad angeht, kommt es natürlich auch drauf an, welche Fahrzeuge du fährst. Den CLK zb schau auch nicht mit dem A.... an, und die LMP sind Geschmackssache.

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von ronrebell - 14.05.2015 21:47

Stell mal für die Cockpitperspektive 118 Grad ein. Das passt halbwegs, wenn du 27 Zoll Peripheriemonis im 45 Grad Winkel stellen kannst.

Klar ist's nicht so schön perfekt wie bei AC mit extra gerenderten Monis und App, aber an dem Feature ist Pcars dran. Das wird schon noch nachgereicht.

Nur Geduld und nicht zu früh die Flinte ins Korn schmeißen. Außerdem ist doch gut wenn Meinungen differieren, genau das macht uns zu Individuen.

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Tino - 14.05.2015 21:58

Matterhorn schrieb:
Echt krass wie die Meinungen auseinander gehen!

Tripplescreen

Hier herrscht scheinbar die Meinung das alles super aussieht...
bei mir sind die Fernseher links rechts total scheiße, also nicht korrekt dargestellt. Da kann ich nichts schäffelnreden, es sieht total auseinandergezogen aus.

Die Autos fahren sich viel einfacher als in iR oder AC im Grenzbereich, so PS like!
Das ist aber definitiv geschmackssache/skilllevel

Die hochgelobte KI ist TOTAL berechnbar, immer die gleichen aktionen an gleichen Stellen, oh man!

Sorry aber auch kritik sei erlaubt sein!
Das Game soll besser werden!

Der Triple Support fehlt wirklich, das nervt mich auch gewaltig. Wollen wir mal hoffen, dass es nicht mehr lang dauert, bis da der patch für kommt.
Einfacher fahren sich die Autos im Grenzbereich auch nicht, es fehlen nur die unkontrollierbaren Rutscher und Dreher, die man aus z.B. ir kennt. In Cars sind viele Situationen einfach besser kontrollierbar und nachvollziehbarer, das hat auch nix mit fehlendem "skill" zu tun.

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Mike Hammer - 15.05.2015 08:46

Ich finde man merkt dem Spiel an das es auf der Konsole zuhause ist. Mit dem Pad gemütlich am TV sitzend ein paar Rennen gegen die, imho sehr gute KI fahren und ein paar wunderschöne Autos bewundern. Ist wie Forza immer sein sollte als ich noch an der Konsole aktiv war.

Stelle ich an der X-Box one und der PS 4 die Wettbewerber klar in den Schatten, so schaffe ich es am PC nicht mehr da hier einfach ein völlig anderes Publikum angesprochen wird. Offline fahre ich nur zu trainings zwecken, KI is mir egal. Moduntestung wäre aber Prio! Man sieht es bei anderen Games, gern auch kostenpflichtig aber auch hier, auf der Konsole nicht machbar und deshalb nur Content über den von mir so gehassten DLC. Einer der Gründe die Konsolen zu verlassen. An den Konsolen ist es sicher DAS Rennspiel aber für den PC fehlt leider einfach zuviel auf die Konkurrenten. Es sieht äberragend aus und die Atmo is der Knaller. Ende.

Fahrverhalten ist nicht auf dem Niveau wo eine moderne Autosimulation sein kann, FFB schon mal gar nicht. Es ist nicht schlecht, aber eben auch nicht gut. Das Tripple und Co. erst nachgereicht werden müssen, zeigt mN nur, das hier der Focus ganz klar auf der Konsole liegt. Der PC und die Ansprüche dort werden jetzt erst nach und nach befriedigt. Nun ja. Das Spiel hat Potenzial, aber ich zweifel daran das es das am PC jemals erreichen wird. Man wird die Kohle mit den Konsolen und den DLCs machen wie es auch GT und Forza schon sehr erfolgreich vormachen.

Schade finde ich es auch, das man bei Cars zwar ein sehr breites Angebot an Autos hat, aber eben kein tiefes. So ein schönes GT Feld wie in AC bekomme ich nicht hin. Kein Camaro, kein Porsche, kein Ferrari nix. Bei AC immerhin als gute Mods zu bekommen. So bleibt für mich erst mal abwarten wie das Spiel in ein paar Wochen aussieht, wenn der AMD Treiber da ist, der Tripplesupport kommt, der Reifenverschleiß funktioniert....

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von JuergenBY - 15.05.2015 09:18

Nach dem letzten Update habe ich jetzt das Phänomen (100% reproduzierbar), dass nach Beendigung von pCars, sich Steam nicht mehr schließen lässt "Beenden Sie zuerst Project Cars" ...obwohl kein Prozess von pCars mehr im Taskmanager vorhanden ist. Jemand eine Idee, was das sein könnte?

//Edit:

nach mehreren System-Neustarts, lässt sich Steam jetzt wieder beenden...

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Reto_M - 15.05.2015 11:29

Hallo Matterhorn

Matterhorn schrieb:

Echt krass wie die Meinungen auseinander gehen!

Tripplescreen

Hier herrscht scheinbar die Meinung das alles super aussieht...

bei mir sind die Fernseher links rechts total scheiße, also nicht korrekt dargestellt. Da kann ich nichts schönreden, es sieht total auseinandergezogen aus.

Das es die äusseren Monitore verzieht ist ganz normal. Vor allem bei Spielen die nicht für 3 Monitore optimiert sind. Und optimiert sind die wenigsten. Kannst du mir glauben.

Das kommt daher dass im 3 Monirbetrieb eigentlich nur 2 berechnet werden damit es weniger Leistung braucht. Der mittlere Monitor wird dabei normal berechnet. Für die äusseren ist es dann je nur ein halber wodurch es dann doppelt so breit gemacht werden muss als es eigentlich ist.

Hoffe es ist so verständlich. Ansonsten müsste ich irgendwie was zeichnen. Und das "kann" ich nicht wirklich ;-)

Gruss Reto

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Hirnquetscher - 15.05.2015 16:26

Hirnquetscher schrieb:

Dank Eastwood, der mir eine Lampe für mein G25 gebaut hat, beginnt mir PC richtig Spaß zu machen!

Nun spare ich einwenig die Curbs und fühle was die Reifen treiben! Sound ist gut und Grafik vorallem die Tageszeitwechsel sind klasse!

Leider ist noch die Lobby, bzw. Multiplayer auf dem gleichen Stand wie bei RRE. also ausbaufähig!

Ich war schon für ein paar Runden auf dem Malz-Server mit dem M1!

Freue mich schon auf die ersten Events hier!

Cu Hirni

korrektur meiner Aussage bei Lobby:

die ist schei...ee !!

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Hirnquetscher - 15.05.2015 18:15

ronrebell schrieb:

Stell mal für die Cockpitperspektive 118 Grad ein. Das passt halbwegs, wenn du 27 Zähler Peripheriemonis im 45 Grad Winkel stellen kannst.

Klar ist's nicht so schön perfekt wie bei AC mit extra gerenderten Monis und App, aber an dem Feature ist Pcars dran. Das wird schon noch nachgereicht.

Nur Geduld und nicht zu früh die Flinte ins Korn schmeißen. Außerdem ist doch gut wenn Meinungen differieren, genau das macht uns zu Individuen.

Gut Ding braucht Weile B) !!
Bei AC war es am Anfang auch nicht rosig :cheer:

Bin gespannt wie's weiter geht!

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Tino - 15.05.2015 18:37

Reto_M schrieb:
Hallo Matterhorn

Matterhorn schrieb:
Echt krass wie die Meinungen auseinander gehen!

Tripplescreen

Hier herrscht scheinbar die Meinung das alles super aussieht...
bei mir sind die Fernseher links rechts total scheiße, also nicht korrekt dargestellt. Da kann ich nichts schönreden, es sieht total auseinandergezogen aus.

Das es die äusseren Monitore verzieht ist ganz normal. Vor allem bei Spielen die nicht für 3 Monitore optimiert sind. Und optimiert sind die wenigsten. Kannst du mir glauben.

Das kommt daher dass im 3 Monirbetrieb eigentlich nur 2 berechnet werden damit es weniger Leistung braucht. Der mittlere Monitor wird dabei normal berechnet. Für die äusseren ist es dann je nur ein halber wodurch es dann doppelt so breit gemacht werden muss als es eigentlich ist.

Hoffe es ist so verständlich. Ansonsten müsste ich irgendwie was zeichnen. Und das "kann" ich nicht wirklich ;-)

Gruss Reto

Da wird nur einer berechnet zur Zeit, wie kommst du auf zwei? Die Spiele können einfach ohne richtigen Triple Screen Support nicht vernünftig mit der Auflösung umgehen und berechnen ein Bild für einen einzelnen Monitor mit der eingestellten Auflösung (im Triple ja meist 3xFHD zzgl. evtl. Rahmenkorrektur).

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Reto_M - 15.05.2015 18:54

Das ist eben das schwierige zum Erklären.

Wenn du 3 Monitore hast wird das Bild in der Breite für nur 2 Monitore berechnet.

Der Mittlere bekommt FullHD. Während die äusseren sich ein FullHD teilen müssen wodurch das Bild in die doppelte Breite gestreckt wird.

Aber wie gesagt. Das ist in den meisten Spielen so.

Gruss Reto

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Tino - 15.05.2015 19:49

F4rs Spiel ist das ein einzelner Monitor mit einer Aufl4sung von z.B. 5760x1080. Da wird auch nix geteilt oder so. Keine Ahnung, wo du das her hast.

=====

Aw: Erste Eindr4cke Pcars

Geschrieben von Reto_M - 15.05.2015 20:22

Hallo Tino

Klar werden die 3 Monitore f4r Windows per Treiber zu einem gemacht. Und genau da ist dein Problem.

Der Treiber t4uscht also nur einen Monitor vor. Sprich Windows weiss nicht mal dass da 3 dranh4ngen. Und dadurch wird es halt so berechnet.

Ich weiss auch nicht mehr wo. Aber ich hab das mal gelesen. Und wenn man das Bild der 4usseren Monitore ansieht kann das schon stimmen.

Glaub es oder glaub es nicht.

Die Verzerrung wird bleiben bis SMS einen richtigen Multimonitorsupport haben. Mich st4rkt es nicht. Kenne es von GTL her nicht anders. Auf jeden Fall sieht man rechts und links ein gutes St4ck mehr und das Geschwindigkeitsgef4hl ist viel besser.

Gruss Reto

=====

Aw: Erste Eindr4cke Pcars

Geschrieben von Tino - 16.05.2015 05:58

Du sagst es ja selber, das Spiel (Windows wei4 sehrwohl, wieviele Monitore am PC h4ngen, es sei denn du f4gst diese zu einem per Grafikkartentreiber zusammen) erkennt nur einen Monitor, nicht zwei. Wie schon gesagt, wird da nichts geteilt. Es wird ein Bild gerendert.

Davon abgesehen bin ich aber gespannt, wieviel Performance richtiger Triple kosten wird. Ich rechne mit locker 30% FPS Verlust (hoffentlich kommt die 980Ti rechtzeitig).

=====

Aw: Erste Eindr4cke Pcars

Geschrieben von Hirnquetscher - 16.05.2015 09:55

Habe auch 3 Monitore am Start, die mit einer GTX980 befeuert werden.

Die Verzerrung auf den seitlichen Bildschirmen scheinen normal und k4nnen ausser bei AC auch bei RRE, GTA5 oder Race07 nicht separat eingestellt werden.

Ich gehe auch davon aus, dass Windows, je nach einstellung, von nur einem Bildschirm aus geht.

Bei PC, wie auch bei GTA5 hat das gleich ohne Rumgefummle funktioniert :lol:

CU Hirnzerrer

=====

Aw: Erste Eindr4cke Pcars

Geschrieben von B1rGER - 17.05.2015 19:43

Hallo zusammen,

Ich bin jetzt auch mit Project Cars am Start.

Meine ersten Eindr4cke sind etwas gemischt. Grafik ist top und auch ziemlich Ressourcen schonend. Selbst auf meiner

betagten Maschine läuft es einwandfrei.

Online komm ich auf keinen Budenserver,na das wird wohl noch:)

Beim FFB bin ich noch völlig zwiespältig. Bei manchen Wagen ist es gut, aber gerade bei den älteren fehlt mir etwas. Irgendwie viel zu leichtgängig, als wenn überhaupt kein Gewicht auf der Vorderachse ist. Da muss noch viel eingestellt werden.

Im großen und ganzen bin ich zufrieden. Anders als AC, aber auch gut. Das ganze mit GTL zu vergleichen wäre unfair. Die Grafik ist schon ein anderer Schnack, aber bei GTL läuft es online einfach besser, Strecken Wechsel usw. Da muss man bei Pcars und AC sich nicht zu schade sein, gute Dinge zu übernehmen.

Gruss Birger

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von MrHardrock - 18.05.2015 20:48

Irgendwo hörte ich das Gerücht das das Echtzeitwetter nicht funzt ???

Also nur zur info

Bei mir klappt es Nordschleife im Regen gefahren Kumpel angerufen der in der Nähe wohnt und es war regnerisch.

Gruß Hardy

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von EBJAW - 19.05.2015 07:46

Arcade? zu leicht?, ich bin jetzt auch seit 2 Jahren dabei, von leicht kann keine Rede sein,, dann wären alle Simulationen die auf dem Markt sind Arcade-Spiele

Re:Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Ash - 19.05.2015 16:27

Sorry it's in English.

I've been addicted to car sims/games since 1989 with papyrus indianapolis 500 on a commodore amiga 500 and nearly every sim/game since. Now comes Project cars, how times have changed!!!!

played Pcars for 30 hours total now with 10 hours on career mode and 20 hours on-line and I can honestly say this is a great Sim not simcade or arcade. You have to drive with all driving aids turned off then the cars become very difficult to drive on the limit with frequent spins and total loss of control with me saying "what the hell happened there" and this alone tells me how good it is! Easy to drive but hard to master. I haven't crashed so much since Grand Prix Legends back in 1998. Yes the sim has a long way to go with many bugs and FFB needs a lot of playing around with to get it right but the overall experience with dynamic weather, crash damage, tyre rubber and leaves flying off the track into the windscreen can't be beaten. This game is a wonder to your senses. I think you need a power PC to appreciate it fully, for me it runs faultlessly and fortunately I have a powerful

AMD FX8350 eight core pc running @ 4.5ghz, 16gb 1866mhz ram, nvidia 780GTX with G-sync 144HZ 2560x1440 Asus swift PG278Q 27" gaming monitor, OCZ 480GB revo 3x2 1.5GB/s SSD and a G27 wheel

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von copacabana - 19.05.2015 16:39

EBJAW schrieb:

Arcade? zu leicht?, ich bin jetzt auch seit 2 Jahren dabei, von leicht kann keine Rede sein,, dann wären alle Simulationen

die auf dem Markt sind Arcade-Spiele

ich bin gestern den ford mustang boss auf road america gefahren, das war schwerarbeit ;)

Wenn man sich mit dem Spiel beschäftigt wird man es lieben.
Ist zwar nicht alles komplett Hardcoresim (wie ZB rf2) aber es macht einfach Bock!

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von exbrassi - 19.05.2015 16:50

copacabana schrieb:

EBJAW schrieb:

Arcade? zu leicht?, ich bin jetzt auch seit 2 Jahren dabei, von leicht kann keine Rede sein,, dann wären alle Simulationen die auf dem Markt sind Arcade-Spiele

ich bin gestern den ford mustang boss auf road america gefahren, das war schwerarbeit ;)

Wenn man sich mit dem Spiel beschäftigt wird man es lieben.
Ist zwar nicht alles komplett Hardcoresim (wie ZB rf2) aber es macht einfach Bock!

Ich komme nicht mehr los davon. :woohoo:

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 19.05.2015 17:30

Hi,

witzig finde ich nur, dass bei anspruchsvollen Fahrzeugen wie zb historische Openwheeler oder auch die starken Strassenfahrzeuge kaum jemand auf den Server kommt, werden aber GT3 oder die 90er DTM gefahren, ist die Hälfte ruckzuck voll :silly:

Grüße East

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von exbrassi - 19.05.2015 17:43

Naja, das mit den Servern der Bude krieg ich nicht hin... Hat sich wohl erledigt... :(

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 19.05.2015 17:52

Wo ist das Problem?

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von exbrassi - 19.05.2015 17:55

Ich kann malzbierbude1 usw. so oft schreiben wie ich will, finde nie einen Server...

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Eastwood - 19.05.2015 17:57

Das hängt damit zusammen, dass die Server quasi ruhen, wenn keiner drauf ist und eine Session gestartet hat. Ich schick eine PM mit Anleitung, weil ich nicht weiss ob ich es hier posten darf.

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von exbrassi - 19.05.2015 18:31

Ok, danke!

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von Hirnquetscher - 19.05.2015 19:43

schau mal hier:

http://www.malzbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/catid,3/id,675/lang,de/#675

damit hat's bei mir eben auch endlich geklappt!!

Thx !

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von exbrassi - 20.05.2015 02:58

Hab's auch hinbekommen. Jetzt kann es richtig rund gehen. :cheer:

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von EBJAW - 10.06.2015 22:56

ich versuche schon seit gestern das DLC Pack zu bekommen, die vorgegebene Vorgehensweise ausgeführt, Zahlung per PayPal, aber ich bekomme keine Bestätigungsmail. Habe nochmals bei Steam meine e-Mail Adresse geändert die auch sofort bestätigt wurde, trotzdem funktioniert der Kauf nicht:woohoo:

=====

Aw: Erste Eindrücke Pcars

Geschrieben von mr.daddy.cool - 11.06.2015 11:41

Ich habe das DLC gleich zweimal gekauft, einmal für mich und als Geschenk. Bisher hatte ich keine Probleme beim kauf bei Steam.

Ich weiss jetzt auch nicht warum es bei dir nicht geht, wende dich doch mal an den Support von Steam.

=====