
Automobilista

Geschrieben von derDumeklemmer - 31.08.2016 23:00

Hallo zusammen,

in meinen Augen ist Automobilista derweil den Kinderschuhen entwachsen und eine ernst zunehmende SIM geworden...

Technisch (Dedis / MODs (OK, Encryption, aber "so What?" / Reporting) ist ja nu' "nur" rF.
Wir haben mal ne Bockbierbude auf die Kette bekommen, Automibilista ist nix Anderes ...
..daher wÄ¼rden wir schon Bude dafÄ¼r schon realisieren kÄ¼nnen...

Ich hÄ¼tte irgendwie echt Lust dafÄ¼r ne Bude zu bauen, aber gibt es daran Ä¼berhaupt Interesse ?

Gibt es Leute die dafÄ¼r ne Bude haben mÄ¼chten und sich ggf. dafÄ¼r auch engagieren mÄ¼chten (Events planen und Co.)?

Ä¼ber RÄ¼ckmeldung per PN / Mail wÄ¼rde ich mich freuen ...

Viele GrÄ¼Äe,
Uwe

Aw: Automobilista

Geschrieben von DFAlex - 01.09.2016 12:14

Moin Uwe,
jaa!

Bin ja schon seit geraumer Zeit (EA 0.8x) mit dabei....

Das einzige was ich z. Z. noch als "Nachteil" sehe ist der Dedi...man muss immer noch eine Steam Version auf dem Host Installieren, mit einer User ID, das kann man dann zwar Offline stellen, aber ist ein Gefummel... Dedi via Steam CMD (wie bei pCars) soll kommen, habe aber noch nicht von einem Release gehÄ¼rt....

Es gibt schon viele, z.T. richtig Gute MODS im RD Forum...

1:1 von rF nach AMS ist zwar mÄ¼glich (glaube ich...) aber da AMS speziell bei Strecken einiges Anders macht, sollte man der Optik und FunktionalitÄ¼t zu liebe erst die Neuen AMS Features einbauen...

VLG
Alex

Aw: Automobilista

Geschrieben von Ecky - 01.09.2016 13:28

Moin Alex.

Ich meine im Reiza Forum mal gelesen zu haben, das es schon einen cml Client gibt. Bekommt man wohl auf nachfrage/pn in deren Forum.

GruÄ¼
Ecky

Aw: Automobilista

Geschrieben von BadDan - 01.09.2016 19:23

Meins isses nicht, alles zu altbacken. Und am Schlimmsten, das selbe Problem, wie mit allen "alten" Spielen (oder eben Spielen, die alte Engines benutzen): Zu wenig EingabegerÄ¼te mÄ¼glich.

Aw: Automobilista

Geschrieben von DFAlex - 01.09.2016 21:52

Ecky schrieb:
Moin Alex.

Ich meine im Reiza Forum mal gelesen zu haben, das es schon einen cml Client gibt. Bekommt man wohl auf nachfrage/pn in deren Forum.

Gruß
Ecky
Moin,
Echt? muss ich mir übersehen haben...
In welchem? Dem "Normalen" oder dem Beta Forum?

Muss ich gleich mal schauen...

Danke für den Tipp!

VLG
Alex

Aw: Automobilista

Geschrieben von winkie - 02.09.2016 20:23

BadDan schrieb:
Meins isst nicht, alles zu altbacken. Und am Schlimmsten, das selbe Problem, wie mit allen "alten" Spielen (oder eben Spielen, die alte Engines benutzen): Zu wenig Eingabegeräte möglich.

6 Eingabegeräte sind aktuell in Automobilista möglich. Siehe Bild.

http://www2.pic-upload.de/img/31609603/20160902201250_1.jpg

Ich habe mit Lenkrad, Pedale und Schalthebel, derzeit 3 Eingabegeräte in Verwendung.
Bleiben immernoch 3 übrig.
Wieviel sollte eine Simulation denn haben?

Grüße,
winkie

Aw: Automobilista

Geschrieben von rdjango - 02.09.2016 21:12

Hi,

1 Controller für links, einen für rechts, je einen für die Bremse, die Kupplung, Gas, Buttenbox, Schaltung, Motec ... da kommt schon was zusammen :woohoo:

Ne, die Zahl der Controller muss ja nicht an der Engine hängen, da kann man ja an der Schnittstelle sicher anders programmieren. Ist mit 6 Controllern ja anscheinend auch passiert. Ich weiss nicht ob Dan das ausprobiert hat.

Klar die Grafik ist altbacken - RF1 - aber ehrlich für mich machen pcars und auch AC aufgrund der "weniger gelungenen" online-Bedingungen einfach weniger Spaß als die alten Engines mit ausgefeilten Onlinemodi.

Klar die Grafik von pcars mit dem onlinemodus von GTL wäre schon recht optimal :whistle: gibt es aber nicht-welches FFB das beste ist mag ich garnicht beurteilen.

Zu Automobilista - hab ich angetestet. Die Fahrzeugauswahl ist jetzt nicht so sehr nach meinem Geschmack, aber es hat Potential.

Auf jeden Fall rechtfertigt es den ein oder anderen Testserver der Buden. Ob ne eigene Bude sich lohnt - schwer zu sagen....

Gruß

rdjango

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von Boandlgramer - 02.09.2016 22:11

Mahlzeit, bin wieder aus dem Urlaub zurück, jetzt gehts wieder in die Vollen.
Hatte das game noch gar nicht auf dem Schirm, scheint potenzial zu haben, muss mich aber da noch mehr informieren.
Ich würde nicht gleich eine neue Bude hochziehen, eher mal hier einen Testbereich (dann wirds vielleicht wieder voller) oder einen Testserver laufen lassen.

Edit: Hat jetzt schon Car-Mods und vor allem Strecken-Mods, das könnte das Spiel werden das ich mir von PCars erhofft hatte :woohoo:

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von Ecky - 03.09.2016 09:56

Hi,

ich finde den Post gerade nicht mehr. Es gibt jetzt allerdings eine eigene Instanz für den Server.
Vielleicht kann Uwe mal schauen, ob er den hier zum laufen bekommt?

Gruß
Ecky

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von winkie - 03.09.2016 13:11

Dieses Tool braucht man nicht zwingend zum hosten.
Im eigentlichen Game ist ja auch eine Dedicated exe vorhanden.
Damit funzt es momentan besser als mit dem Dedi Tool.
Meine 4 Server laufen alle über die Dedicated exe des Games.

Liveview

Ich bin da ganz optimistisch, der Uwe bekommt das locker hin.

Grüße,
winkie

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von BadDan - 03.09.2016 21:40

Dann haben die wohl aufgestockt, was die Eingabegeräte angeht. Als ichs in ner früher Phase getestet hab, wars

zumindest noch nicht so. Da hats schon nicht sauber funktioniert, wenn ich meinen SLI mit dran hatte.
Vielleicht schau ich doch mal wieder rein, eventuell haben die ja noch mehr ausgebessert, was mir nicht gefallen hat.

Aw: Automobilista

Geschrieben von BadDan - 06.09.2016 21:07

Ok, die Eingabegeräte funktionieren nun alle, wie sie sollen. B)

Aber mehr Spaß machts mir leider immer noch nicht.

Aw: Automobilista

Geschrieben von aelbler271 - 17.09.2016 09:34

Salute,

auch mal angetestet. Schon sehr altbacken, Grafik max. Einstellungen, da finde ich P&G deutlich besser.
Geld hätte ich lieber spenden sollen.

Gruß
Aelbler271

Aw: Automobilista

Geschrieben von derDumeklemmer - 18.09.2016 17:10

Hallo zusammen,

nachdem die Wortmeldungen zum Thema "eigene Bude für AMS" in allen Buden sehr kontrovers aussehen, werden wir das Thema AMS wie folgt behandeln:

- eine eigene Bude wird es für AMS z.Zt. zunächst nicht geben.
- AMS bekommt in Absprache mit DF Alex auf der Malzbierbude einen eigenen Forenbereich.
Hier werden alle Informationen zum Thema AMS in den Buden ausgetauscht und sich zu (Event-)Rennen verabredet
- Sobald sich in drei aufeinander folgenden (Event-)Rennen mehr als zwanzig Fahrer zusammenfinden wird eine eigene Bude für AMS gebaut.

Ich hoffe diese Regelung ist im Sinne aller Beteiligten und bitte darum das Thema AMS ab sofort hier in der MBB zu diskutieren.

Viele Grüße,
Uwe

Aw: Automobilista

Geschrieben von winkie - 19.09.2016 20:52

Hallo zusammen,

Wer Lust und Laune hat, derzeit laufen 2 Bierbuden Server.

www.1bierbuden.de - Copa Petrobras de Marcas

www.2bierbuden.de - Stock Car V8

Einen Liveviewer findet man derzeit hier.

<http://bierbuden.liveracers.com/Live>

Grüße,
winkie

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von derDumeklemmer - 19.09.2016 20:54

Hi Karsten,

winkie schrieb:
Hallo zusammen,

Wer Lust und Laune hat, derzeit laufen 2 Bierbuden Server.

www.1bierbuden.de - Copa Petrobras de Marcas

www.2bierbuden.de - Stock Car V8

Einen Liveviewer findet man derzeit hier.

<http://bierbuden.liveracers.com/Live>

Grüße,
winkie

hey super!
Vielen Dank für Deinen Einsatz!

Viele Grüße,
Uwe

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von winkie - 01.10.2016 11:41

Hi zusammen,

Im Forum von Reiza Studios, gibt es ein paar Informationen, über das, was in Zukunft auf uns zu kommen wird.

<http://forum.reizastudios.com/threads/automobilista-september-development-update.1520/>

Sieht doch recht vielversprechend aus. Mal abwarten.

Grüße,
winkie

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von Ecky - 01.10.2016 12:53

Sieht nicht nur so aus, ist es auch;)

Der Ultima GTR macht richtig Spaß. Mit dem Oulton Park gibt es dann auch den ersten Lasergescanten Track.

Gruß
Ecky

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von DFAlex - 01.10.2016 14:46

Oh ja, vor allem auf den Britpack bin ich schon Feuer und Flamme!

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von BioForce - 04.10.2016 21:14

Funktioniert eigentlich der Driver-Swap? Weiss das jemand?

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von DFAlex - 05.10.2016 08:26

BioForce schrieb:

Funktioniert eigentlich der Driver-Swap? Weiss das jemand?

Moin,
ganz Ehrlich? Hab ich noch gar nicht getestet...:blush:
...würde gerne Ja sagen, da ich noch nirgends von Problemen dazu gelesen habe, kann aber auch bedeuten das es noch nicht eingebaut ist...:whistle:

VLG
Alex

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von BioForce - 05.10.2016 17:35

Hi,

war eben mal auf dem Bierbudenserver. Dort ist Fahrerwechsel nicht erlaubt. Konnte jetzt aber auch im lokalen Dedi keine entsprechende Einstellung finden. Aber implementiert ists (wohl wie bei Rf1). Man kann auch die Buttons dafür mappen.

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von winkie - 05.10.2016 18:20

BioForce schrieb:

Hi,

war eben mal auf dem Bierbudenserver. Dort ist Fahrerwechsel nicht erlaubt. Konnte jetzt aber auch im lokalen Dedi keine entsprechende Einstellung finden. Aber implementiert ists (wohl wie bei Rf1). Man kann auch die Buttons dafür mappen.

Hi,

Ich werde nachher mal die Multiplayer ini durchschauen, ob es so eine Einstellmöglichkeit gibt.
Wenn ja, werd ich dies mal auf den Servern zulassen.

Grüße,
winkie

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von winkie - 05.10.2016 18:44

So,

habe da etwas in der multiplayer ini gefunden und mal laut Anleitung aus dem Netz konfiguriert.

Spectator Mode="0" // Join games in spectator mode (rather than with a separate vehicle)
Show Seating="1" // Show vehicle seating and status (driver/passenger/spectator) when vehicle labels are on

Allow Spectators="1" // Whether to allow spectator clients to join the server.
Allow Passengers="1" // Whether to allow spectators to join a car as a co-driver/passenger. If set to 1 and Allow Spectators is set to 0, spectators will be kicked from the game during the Race Session.
Allow Hotswaps="1" // 0=drivers can only change at pitstops using the pit menu, 1=Drivers can switch at anytime with the Driver Hotswap key
Allow Spectator Chat="1" // Whether to allow spectators to send chat messages
Allow Passenger Chat="1" // Whether to allow passengers to send chat messages

Damit sollte es theoretisch klappen.

Versuch macht klug.

Grüße,
winkie

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von BioForce - 05.10.2016 19:01

Goil :) Danke!

Jetzt müssten sich nur ein paar Leutchen finden um es mal auszuprobieren. Wer hat Lust und Zeit?

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von vjjeonlsa - 08.10.2016 09:28

hallo :),

wäre schön mal die v8 supercars auf dem server zu sehen, eventuell mit der road atlanta strecke.:whistle:

wenns nicht geht auch nich so wild. ;)

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von winkie - 08.10.2016 10:50

Servus,

habe auf Server2 die Stockcar v8 gegen die Super V8 getauscht. Allerdings mit Standartstrecken.
Road Atlanta ist ja nicht original, momentan laufen die Server aber alle mit Standart Content.

Grüße,
winkie

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von vjjeonlsa - 08.10.2016 15:38

supi danke :cheer:

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von opal - 18.10.2016 13:19

Irgendwie komme ich nicht auf alle 3 bierbudenserver, nur auf einen, den mit der Strecke Velo... Bei den anderen läßt das Game und meint:; Track not found ; Connection lost. Hm, habt ihr eine Erklärung.
Ich habe auch den "Automobilista - Season Pass for all DLCs" und Automobilista Beta

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von winkie - 18.10.2016 19:29

Servus Opal,

Also Server 1 und 2 laufen eigentlich mit Standart Content. Damit sollte das Joinen normalerweise problemlos sein.

Auf Server 3 laufen derzeit die Strecken von Patrick Giranthon.

Siehe hier

http://www.malzbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/catid,76/id,6467/lang,de/#6458

Wenn es Probleme gibt, dann mach doch mal eine Überprüfung der Installation durch Steam. Vielleicht fehlen einfach nur einige Dateien.

Ich denke mal nicht ,das Du die Beta Version verwendest, um auf die Server zu kommen. Wenn das überhaupt möglich ist.

Grüße,
winkie

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von opal - 18.10.2016 20:07

Danke Winkie, für die schnelle Antwort. Werde erstmal überprüfen lassen und sehen, was dabei herauskommt. Den Mod lade ich mir gerne herunter, es sei denn, ihr plant solche Mods für die Zukunft über einen Autoupdater bereitzustellen. Für mich ist das Neuland, Mods selber zu installieren, aber probieren geht über ...

Sollte ich, wenn ich schon dabei bin, dann auch andere Mods laden? Gibt es evtl. schon eine Liste mit brauchbaren funktionierenden Mods.

Sehr viele Fragen, ich weiß ...

Edith ->guter Tipp,

1 fehlerhafte Datei wurde erneut angefordert 64kb

Aw: Automobilista

Geschrieben von opal - 21.10.2016 16:26

Ich schon wieder, sollte ich die Beta besser wieder IÄ¶schen?

Aw: Automobilista

Geschrieben von DFAlex - 21.10.2016 18:46

opal schrieb:

Ich schon wieder, sollte ich die Beta besser wieder IÄ¶schen?

Moin,
Ä¶hm, warum? Ich fand das recht cool, da ich in der den Boxercup fahren konnte bevor er in die Release gekommen ist...

VLG
Alex

Aw: Automobilista

Geschrieben von Ecky - 22.10.2016 07:34

opal schrieb:

Ich schon wieder, sollte ich die Beta besser wieder IÄ¶schen?

Moin,

die Beta und AMS sind in verschiedenen Verzeichnissen. Solange du nicht aus der Beta versuchst auf die Server zu gehen, sollte es funktionieren. Schau mal ob dein Antivirus Probleme macht. Bei mir schiebt er die AMS.exe gerade dauernd in die QuarantÄ¶ne...

GruÄ¶
Ecky

Die Edit sagt noch es kÄ¶nnte hiermit zu tun haben :cheer:

Aw: Automobilista

Geschrieben von Ecky - 06.11.2016 11:43

Hi,

hier gibt es das "October Development Update" inkl. Ausblick auf die nÄ¶chsten DLC's

GruÄ¶
Ecky

Aw: Automobilista

Geschrieben von DFAlex - 06.11.2016 13:58

Moin,
ja, schaut Klasse aus!
Nur leider ist das mit dem Logi Treiber/Software sehr verwirrend...
Meine Gaming Software hat eine Version 8.83.85...
In den Posts steht was von 5.10.127... also bin ich denen weit voraus! :lol:
Wenn ich aber in den Profiler schaue Passt die Versions- Nummer wieder...schon Komisch...

VLG
Alex

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von Ecky - 18.11.2016 09:07

Die Jungs von Reiza waren wieder fleißig.
AMS hat jetzt das Update auf Version 1.1.5 bekommen. Imola kann jetzt auch erworben werden(5,99€, -).

Gruß
Ecky

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von vjjeonlsa - 18.11.2016 17:24

Hi :cheer: ,

bekomme eine Virusmeldung beim Download. SteamLibrary\steamapps\downloading\..\AMS.exe
TR./Crypt.Xpack.Gen

Hat das eventuell noch jemand.

Denke aber das Reiza keine Viren verteilt, sondern das Virenprogramm falsch erkennt.

Was meint Ihr ?

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von Ecky - 19.11.2016 08:57

vjjeonlsa schrieb:

Hi :cheer: ,

bekomme eine Virusmeldung beim Download. SteamLibrary\steamapps\downloading\..\AMS.exe
TR./Crypt.Xpack.Gen

Hat das eventuell noch jemand.

Denke aber das Reiza keine Viren verteilt, sondern das Virenprogramm falsch erkennt.

Was meint Ihr ?

Hi,

hatte ich leider auch schon. Habe meinen Virenschanner für das update kurz deaktiviert. Allerdings hat er bei mir noch den Schreibzugriff für den Download entzogen, was zu Problemen mit Steam geführt hat. Musste den erst mal über Umwege entfernen...

Gruß

Ecky

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von vjjeonlsa - 19.11.2016 10:01

Hi,

ja habe ich auch schon probiert. aber wie kann ich das jetzt trotzdem aktualisieren?
Habe Avira Antivirus.

Danke

=====

Aw: Automobilista

Geschrieben von DFAlex - 19.11.2016 10:04

vjjeonlsa schrieb:

Hi,

ja habe ich auch schon probiert. aber wie kann ich das jetzt trotzdem aktualisieren?
Habe Antivir.

Danke

Moin,

bei Antivir weiß ich es nicht Sicher, aber bei Panda, was ich verwende, kann ich Dauerhaft den Ordner von der
Überwachung Ausschließen...

Schau doch mal durch die Einstellungen, ich könnte mir Vorstellen das Antivir so was auch hat...

VLG

Alex

=====