Pcars 2
Geschrieben von Martin - 08.01.2017 10:30

Was "neues" zum Release von Pcars2 ?
http://www.pcgameshardware.de/Project-Cars-2-Spiel-55773/News/Release-im-September-2017-1217531/

http://www.pcgamer.com/project-cars-2-will-probably-be-out-this-fall/
mfg

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 08.01.2017 13:32

Martin schrieb:
Was "neues" zum Release von Pcars2 ?
http://www.pcgameshardware.de/Project-Cars-2-Spiel-55773/News/Release-im-September-2017-1217531/

http://www.pcgamer.com/project-cars-2-will-probably-be-out-this-fall/
mfg

Nein. Laut Ian Bell ist "Septemberish" angepeilt. Und in den nÃ¤chsten Wochen soll allmÃ¤hlich die Werbetrommel angeschoben werden. Also wird es wahrscheinlich bals erste Bilder und ein paar Infos zu den Neuigkeiten geben.

EDIT: Ian Bell himself hat sich heute Nacht noch zum Thema Reifensimulation zu Wort gemeldet. WerÂ´s lesen mag:
http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?49473-Project-CARS-2-What-we-are-99-certain-about&p=1318748#post1318748

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 08.06.2017 19:34

Neuer Trailer und offizielles Release Date:

https://www.youtube.com/watch?v=EcJR5d-DJzs

EDIT: Auf Youtube-Link geÃ¤ndert.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von DFAlex - 09.06.2017 10:28

PostBox981 schrieb:
Neuer Trailer und offizielles Release Date:

{youtube}EcJR5d-DJzs{/youtube}

EDIT: Auf Youtube-Link geÃ¤ndert.

....wenn es ok fÃ¼r dich ist...schaut eingebunden schÃ¶ner aus....

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 09.06.2017 16:00

DFAlex schrieb:
....wenn es ok fÃ¼r dich ist...schaut eingebunden schÃ¶ner aus....

Na aber sowas von! Ich bin in sowas manchmal etwas unbeholfen. Also: danke! :)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von DFAlex - 09.06.2017 20:00

PostBox981 schrieb:
DFAlex schrieb:
....wenn es ok fÃ¼r dich ist...schaut eingebunden schÃ¶ner aus....

Na aber sowas von! Ich bin in sowas manchmal etwas unbeholfen. Also: danke! :)

Och das war einfach...wir haben sogar ein Tutorial dafÃ¼r ^^

>>>klick

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 11.06.2017 19:09

Kuck an! :P Beim nÃ¤chsten Mal versuche ichÂ´s.

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 13.07.2017 20:28

Ab heute ist es den WMD2-Mitgliedern offiziell erlaubt, Screenshots und Videos zu verÃ¶ffentlichen. Also schÃ¤tze ich mal, dass es ab morgen so einiges auf youtube zu sehen geben wird.

Bildchen gibtÂ´s zum Beispiel hier: https://www.flickr.com/photos/53153983@N03/sets/72157686218165785/

Viel SpaÃŸ!

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 13.07.2017 22:05

Darf man dann endlich auch Infos erfragen?

Kann man mehrere Setups speichern/laden?
Kann man im Setup jetzt Einstellungen fÃ¼r links und rechts "spiegeln", also man stellt links ein und rechts Ã¤ndert sich der Wert gleich?
Sind die ForceFeedback Einstellungen einfacher?
Gibt es animierte Boxencrews?
Kann man selber in der Box fahren?
Sind die Einstellungen in jeweils eigenen Dateien abgelegt, oder alles wieder in einer einzigen Datei "versteckt"?

Hoffentlich darfst du darauf Antworten geben. B)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 14.07.2017 17:03

Die Tatsache, dass jetzt Videos und Bilder erlaubt sind, heiÃŸt nicht, dass ab heute alles offen gelegt werden kann. Es wird Bilder und Videos von fahrenden Autos geben, aber vorerst wohl kaum von irgendwelchen in-game-MenÃ¼s und solchen Sachen. Auf der offiziellen Homepage gibt es Ã¼brigens mittlerweile auch eine Strecken- und eine Fahrzeugliste (Letztere mit ein paar Fragezeichen zum Raten versehen).

Wenn ich dÃ¼rfte, wÃ¼rde ich die meisten Deiner Fragen wahrscheinlich mit einer vertikalen Kopfbewegung beantworten, manchmal aber auch mit den Schultern zucken. Horizontales Kopfzucken wÃ¤re nicht dabei. Darf ich aber nicht. :whistle:

EDIT: Vieles ist inzwischen in den Interviews von Andy Tudor gesagt worden und damit kein Geheimnis mehr. Ich weiÃŸ aber so langsam nicht mehr, was bekannt gegeben wurde und was nicht. Wer mag, kann den Herrn bei YouTube suchen, und er wird erleuchtet.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 14.07.2017 19:51

Antworten auf 3,4 und 5 hab ich schon in Videos gefunden und mir gefÃ¤llt, was ich gesehen hab. :D

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 14.07.2017 22:52

Mir gefÃ¤lltÂ´s auch. Optisch verbessert und vor allem ein viel besseres FahrgefÃ¼hl. Das zusammen mit LiveTrack 3.0 und den Jahreszeiten ist schon richtig klasse. Ich wÃ¼rde pCars1 noch heute von der Platte putzen und durch 2 ersetzen, aber noch brauche ich es ja. :P

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 31.07.2017 21:37

Mal so in die Runde gefragt:
Wenn die technischen Voraussetzungen gegeben sind (also wenn das Spiel einen Dedi anbietet und Uwe so freundlich ist und hier noch einen Server aufsetzen kann), sollen wir dann zum Release am 22.9. einen frei konfigurierbaren Server fÃ¼r erste Testsessions einbauen?

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von rdjango - 01.08.2017 17:13

Hallo,

mich wÃ¼rde ja der MP-Modus interessieren. Der hÃ¤lt mich u.a. davon ab pcars zu fahren - mÃ¼ssen wir ja nicht neu diskutieren B)

Ist halt die Frage nochmal minimal 50 â‚¬ rauszuhauen fÃ¼r das xte Rennspiel was dann doch nicht genutzt wird ... sind schon zuviele auf meiner Platte. Aber neugierig macht es schon.Pcars hat mir am Anfang gut gefallen, aber da ich fast nur online fahre ... s.o.

GruÃŸ

rdjango

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 01.08.2017 18:48

Moin Dan,

ich halte das fÃ¼r eine klasse Idee! Vorausgesetzt, dass ich meinen Game-Key rechtzeitig bekomme, die voraussichtliche Neuinstallation schnell genug funktioniert und ich privat nichts dazwischen kriege, wÃ¤re ich auf jeden Fall dabei.

Ich hoffe instÃ¤ndig, das Teil 2 beliebter wird als Teil 1. In letzter Zeit schiele ich immer neidisch auf unser Portal. Da sind am Nachmittag, wenn ich noch im BÃ¼ro sitze, schon 20-30 Leute auf den Assetto Corsa-Servern unterwegs, wÃ¤hrend wir am Freitag Abend zu fÃ¼nft unsere Kreise ziehen.

Ich halte den Schritt von pCARS zu pCARS2 fÃ¼r einen Ã¤hnlich groÃŸen, wie seinerzeit den von Grand Prix zu Grand Prix 2, falls jemandem noch der Name Geoff Crammond was sagt. Es gibt Verbesserungen in allen Bereichen und noch neuen Content obendrauf. Und nun nicht mehr nur Wetter und Tageszeiten, sondern auch fÃ¼nf Jahreszeiten (nein, nicht Karneval, sondern Schnee ;)).

Also hoffen wir das Beste.

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 01.08.2017 20:29

BadDan schrieb:
Antworten auf 3,4 und 5 hab ich schon in Videos gefunden und mir gefÃ¤llt, was ich gesehen hab. :D

Hier kÃ¶nnte noch die eine oder andere Frage beantwortet werden. ;)

http://www.projectcarsgame.com/project-cars-2-faq.html?lang=en

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 01.08.2017 22:24

Geil, Boxenstrategie wÃ¤hrend der Fahrt anpassen. Das habe ich sehr vermisst in Teil 1.
Viele interessante Punkte in der Liste. Danke. B)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 02.08.2017 20:38

Neues offizielles Video:

{youtube}qpP1qJeVMNA{/youtube}

Ich hoffe, ich hab das EinfÃ¼gen hingekriegt... :P

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von jkens - 03.08.2017 05:29

Sehr gut: "Save and share setups per car - online", leider steht da nichts dazu, ob man in der Boxengasse diesmal selber fahren darf (habe jedenfalls nicht gesehen) - das stÃ¶rt bei mir in PC regelmÃ¤ÃŸig das Racefeeling.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Boandlgramer - 03.08.2017 14:52

In diesem YouTube Video sieht es so aus, als ob der selbst in die Box fÃ¤hrt.
Ab 2:26 sieht man wie er in die Box abbiegt.

{youtube}iC1waZU2TWo{/youtube}

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 03.08.2017 19:01

Jepp, kann man einstellen, ob man selber in die Box fahren will, oder das wieder automatisch machen mÃ¶chte. Dann kann man sogar einstellen ob wÃ¤hrend des Pitstops die Fahrerperspektive bleibt, oder ob man den Pitstop quasi wie im Fernsehen sehen will.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 03.08.2017 19:33

Bingo! Und einen Speed Limiter gibt es auch. So, Jens, Du kannst jetzt vorbestellen. :P

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von eispfogel - 05.08.2017 09:03

Wie sieht es denn mit den ForceFeedback Einstellungen aus?
Ist das wieder so ein Albtraum wie in Teil 1, oder hat sich da was verbessert?

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 05.08.2017 10:51

Was ich so in Videos gesehen habe, ist das nun deutlich Ã¼bersichtlicher und entschlackt.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 05.08.2017 12:42

---

eispfogel schrieb:
Wie sieht es denn mit den ForceFeedback Einstellungen aus?
Ist das wieder so ein Albtraum wie in Teil 1, oder hat sich da was verbessert?

Yep, FF ist entschlackt. Es gibt drei Grundeinstellungen, optimiert fÃ¼r so ziemlich alle gÃ¤ngigen LenkrÃ¤der, in denen man jeweils ein paar Eigenschaften mehr oder weniger betonen kann. FÃ¼r die harte Tour kann immer noch eine Datei editiert werden, aber das ist nicht fÃ¼r mich.

Also wÃ¼rde ich mal sagen: Der Albtraum hat ein Ende.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von eispfogel - 05.08.2017 14:27

Das hÃ¶rt sich doch schonmal gut an!
Deswegen finden wohl auch einige das neue FahrgefÃ¼hl so Klasse.

Am war es ja mit den Jack Spade FFB Einstellungen nacher recht einfach...aber das auf die PS4 zu Ã¼bertragen...boah...furchtbar.

Das ist auf jeden Fall ein Grund mehr sich auf PC2 zu freuen :)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von aelbler271 - 05.08.2017 16:22

Hi,

na da bin ich mal gespannt, FFB habe ich Standard.
Nie was geschraubt.
Bin mal auf die Leistungsperformance gespannt, wird bei mir eng werden.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Boandlgramer - 05.08.2017 17:29

Wird PCars 2 auch endlich auf AMD Karten vernÃ¼nftig laufen oder ist das wieder nur auf NVidia zugeschnitten??

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 05.08.2017 18:44

---

eispfogel schrieb:
Das hÃ¶rt sich doch schonmal gut an!
Deswegen finden wohl auch einige das neue FahrgefÃ¼hl so Klasse.

Nee, das liegt vor allem daran, dass die Simulation von Reifen/Fahrwerk/Antriebsstrang viel detaillierter geworden ist.
Das FahrgefÃ¼hl war schon viel besser, als an der FFB-Front noch nichts passiert war.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 05.08.2017 18:46

Boandlgramer schrieb:
Wird PCars 2 auch endlich auf AMD Karten vernÃ¼nftig laufen oder ist das wieder nur auf NVidia zugeschnitten??

Ich habe keine Klagen gesehen. Bis auf die Tatsache, dass die aktuellen nVidia-Karten nun mal einfach schneller sind. :evil:

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Boandlgramer - 05.08.2017 21:19

Na ja, ich finde Nvidia ist rotzfrech seinen Kunden gegenÃ¼ber, denen schmeiÃŸ ich kein Geld in Rachen!

Mit Vulkan werden die Karten eh neu gemischt.

Meine Karte ist fÃ¼r alles andere schnell genug aber Pcars hat sich angefÃ¼hlt als wenn es Nvidia exklusiv ist und die mit AMD Karten dÃ¼rfen Standbilder geniessen :S

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 05.08.2017 22:06

So war das wohl anfangs auch. Bin nVidia-Fan und kann zu AMD nichts sagen. Ja, sie ziehen einem das Fell Ã¼ber die Ohren. Aber ja, es ist das Beste, was man fÃ¼r Geld kaufen kann. Noch.

Wie war das denn damals, nachdem SMS mit einem Patch nachgebessert hatte? Deutlich besser oder immer noch lahm?

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Boandlgramer - 07.08.2017 13:47

Ja wurde schon besser und unterm rennen hat man dann schon auch seine 60-90 frames aber am start kann es schon mal sein das man fps im einstelligen bereich hat.
Das ist nicht tragbar!

Mein cousin hat auch ne nvidia, ne schwÃ¤chere Karte als meine und der hat keinerlei probleme.

Selbst andere spiele die nvidia optimiert sind, laufen mit amd karten flÃ¼ssig. Das entwickler nvidia so unterstÃ¼tzen ist meiner meinung nach schlecht fÃ¼r die spieler, da nvidia amd immer mehr ausm markt drÃ¤ngt und wenn die mal ein monopol haben, dÃ¼rfen sich ihre nicht sehr hoch geschÃ¤tzten Kunden sehr warm anziehen.

Na ja, schau mer mal ob sie das bei pcars 2 vernÃ¼nftig lÃ¶sen, alle anderen schaffen es ja auch.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 08.08.2017 21:14

Mal was zu lesen:

http://www.pcgameshardware.de/Project-Cars-2-Spiel-55773/Specials/Hands-On-Test-1235129/

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Ted Thrash - 09.08.2017 21:39

Also ich werd schon ein bisschen Nass im SchlÃ¼pfer, wenn ich mir die Auto- und Streckenliste zu GemÃ¼te fÃ¼hre, vor allem da ich wohl zu den wenigen gehÃ¶re die mit Asetto Corsa z.B. einfach nicht klar kommen.Ich freu mich auf die GTE`s, den X-BowGT4, Ferrari GTO (YEAH)die ganzen Nissan, den Porsche935 den Rothmanns Porsche.....und...und...und

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von aelbler271 - 15.08.2017 16:59

Hi,

da ich fÃ¼r pcars 2 neue PC-Hardware benÃ¶tige, andere vielleicht auch, wÃ¤re es sehr nett die Erfahrungen bzgl. fps hier zu dokumentieren.

1) BildschirmauflÃ¶sung
2) CPU
3) GPU
4) grob die Grafikeinstellung im Spiel

Die empfohlene Hardware finde ich bzgl. GPU seltsam,
GTX1080 oder RX480. Sind preislich(800â,¬ oder 270â,¬) und in der Leistung kaum vergleichbar.

Danke im voraus

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 15.08.2017 20:16

---

aelbler271 schrieb:
Hi,

da ich fÃ¼r pcars 2 neue PC-Hardware benÃ¶tige, andere vielleicht auch, wÃ¤re es sehr nett die Erfahrungen bzgl. fps hier zu dokumentieren.

Das macht im Moment noch recht wenig Sinn, da derweil noch Optimierungen stattfinden. Wenn ich heute meine Erfahrungen hinschreiben wÃ¼rde, kÃ¶nnte das bis zum Release total Ã¼berholt sein.

Abgesehen davon fahre ich seit 9 Monaten nur noch in VR, insofern wÃ¤ren meine Aussagen sowieso fÃ¼r die meisten (auÃŸer wohl Dan ;)) wenig hilfreich.

Meine Empfehlung wÃ¤re: Abwarten und Teetrinken. Wer einen PC hat, der PC1 ganz brauchbar gewuppt kriegt, der sollte pCARS2 nach dem Release erst mal ausprobieren. Und vielleicht dann auch mal mit etwas niedrigeren Einstellungen. Erst wenn das alles nichts nutzt, wÃ¼rde ich ein Hardware-Update in Angriff nehmen.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 16.08.2017 12:39

In einer der Previews auf Youtube wurde erwÃ¤hnt, dass beim entsprechenden "Tester" Teil 2 besser gelaufen ist, als Teil

1. Selbst wenn das vielleicht Ã¼bertrieben war, aber die Performance muss wohl gut Ã¼berarbeitet worden sein, was man so hÃ¶rt.
Und die meisten der Youtuber haben eine 2 Monate alte Presseversion, die noch nicht so optimiert ist, wie die gegenwÃ¤rtige und hoffentlich auch die finale Version.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von aelbler271 - 16.08.2017 16:29

Dann warte ich mal mit der Budgetanfrage bei meiner Frau.
Mit meinen AMD 6300 und der R9 290 Grafikkarte habe ich
selten weniger wie 60fps.
Unter 60fps sind einfach die Reaktionszeiten zu langsam.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 17.08.2017 20:49

BadDan schrieb:
In einer der Previews auf Youtube wurde erwÃ¤hnt, dass beim entsprechenden "Tester" Teil 2 besser gelaufen ist, als Teil 1.
Das halte ich allerdings -bisher- fÃ¼r einen Irrtum. Wahrscheinlich hat er andere Grafikeinstellungen genommen.

aelbler271 schrieb:
Dann warte ich mal mit der Budgetanfrage bei meiner Frau.
Mit meinen AMD 6300 und der R9 290 Grafikkarte habe ich
selten weniger wie 60fps.
Unter 60fps sind einfach die Reaktionszeiten zu langsam.
Zockst Du an einem einzelnen HD-Monitor? Dann wÃ¼rde ich die Chancen grundsÃ¤tzlich mal als gar nicht so schlecht einstufen. Allerdings muss ich zugeben, dass ich beide AMD-Komponenten nicht wirklich einschÃ¤tzen kann. Meine Denke funktioniert eher in Intel- und nVidia-Typenbezeichnungen.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Ralf Bauer - 17.08.2017 22:24

Ist schon bekannt, ob es in PCars2 einen echten Fahrerwechsel an der Box geben wird? Die Option war ja schon fÃ¼r Teil1 angedacht, wurde aber nie umgesetzt. Ich hÃ¤tte voll Bock auf mehrstÃ¼ndige Teamrennen mit Fahrerwechsel.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Ted Thrash - 17.08.2017 22:39

Ralf Bauer schrieb:
Ist schon bekannt, ob es in PCars2 einen echten Fahrerwechsel an der Box geben wird? Die Option war ja schon fÃ¼r Teil1 angedacht, wurde aber nie umgesetzt. Ich hÃ¤tte voll Bock auf mehrstÃ¼ndige Teamrennen mit Fahrerwechsel.

Ja das wÃ¤re traumhaft...mal ein richtiges Endurance-Rennen mit Fahrerwechsel und eventuell Multiclass :-)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 20.08.2017 12:43

Ralf Bauer schrieb:

Ist schon bekannt, ob es in PCars2 einen echten Fahrerwechsel an der Box geben wird?

Ganz ehrlich? Keine Ahnung. Ich hÃ¤tte bei PC1 nicht so recht gewusst, wie es gehen soll, und ich weiÃŸ es im Moment auch bei PC2 nicht. Habe auch noch nie danach gesucht. :blush:

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Andregee - 24.08.2017 00:33

Wenn ich das in einem DEV Stream richtig verstanden habe, wird es das nicht geben, da wohl zu kompliziert in der Umsetzung. Wer das will, muss Automobilista oder Rfactor2 fahren. Eine perfekte Sim wÃ¤re ja auch langweilig.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 24.08.2017 19:08

Es muss ja auch bei jeder Sim ein Alleinstellungsmerkmal vorhanden sein. :D

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Matterhorn - 09.09.2017 12:11

Optisch wenig unterschied grob betrachtet:
https://www.youtube.com/watch?v=YODRXbLXhGw

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von aelbler271 - 09.09.2017 13:00

Hi,

das Bild bei Pcars 2 ist deutlich ruhiger.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 09.09.2017 16:34

Jepp, den Eindruck hatte ich auch gleich, bei den ersten Videos von Teil 2. Das Bild ist deutlich flÃ¼ssiger und die Beleuchtung finde ich auch deutlich besser.

Zum Rest kann man ja eh nur sagen, viel Luft zum verbessern ist bei der Optik ja auch nicht mehr. ;)

Bei Teil 3 sieht dann hoffentlich auch der Regen so gut aus, wie der Rest. Da ist nach wie vor Driveclub Referenz.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von jerzem - 10.09.2017 20:31

naja, das mit dem Ruckeln bzw. der Ruhe im Video der beiden Teile kann auch von der Aufnahmetechnik bzw.

Verarbeitung kommen. Darauf gebe ich nicht viel.

InGame ist das Bild bei mir beim jetzigen Teil auch total ruckelfrei, also fÃ¼r mich vom dem Video her kein Indikator fÃ¼r Teil 2.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 14.09.2017 09:08

BadDan schrieb:
Mal so in die Runde gefragt:
Wenn die technischen Voraussetzungen gegeben sind (also wenn das Spiel einen Dedi anbietet und Uwe so freundlich ist und hier noch einen Server aufsetzen kann), sollen wir dann zum Release am 22.9. einen frei konfigurierbaren Server fÃ¼r erste Testsessions einbauen?

Moin Dan,

darf ich davon ausgehen, dass diese Idee mangels Begeisterung gestorben ist? :S

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 14.09.2017 20:34

Also ich schÃ¤tze, es wird nicht gleich am 22.9. klappen, aber ich bin mir doch recht sicher, dass wir zukÃ¼nftig beide Teile hier fahren werden.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 14.09.2017 20:55

BadDan schrieb:
Also ich schÃ¤tze, es wird nicht gleich am 22.9. klappen, aber ich bin mir doch recht sicher, dass wir zukÃ¼nftig beide Teile hier fahren werden.

Das freut mich zu hÃ¶ren. Mit all den Verbesserungen, glaube ich, wird es nicht allzu lange dauern, bis die meisten Leute nichts anderes mehr fahren wollen. Und ich hoffe auch, dass wir die Bude damit voll kriegen und der Schwarzbierbude "Paroli bieten" kÃ¶nnen.

Noch nicht ganz fertig, aber das offizielle Forum fÃ¼r ProjectCARS 2 ist erÃ¶ffnet und es gibt bereits einige interessante Threads:

http://forum.projectcarsgame.com/

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von DFAlex - 15.09.2017 23:01

Moin,
hab in Zandvoort kurz mit Uwe geredet...
Er ist auch der Meinung wir sollten erst mal Parallel fahren....

Was wir aber beide noch nicht wissen ist wie der Dedi funktioniert und ob es Ã¼berhaupt einen gibt...
Wird es eine Version fÃ¼r Linux geben? Da unsere pC1 Dedis auf einer Ubuntu Maschine laufen....
Gibt es dazu schon eine Info?

VLG
Alex

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 15.09.2017 23:51

WeiÃŸ ich nicht, ich frage mal im Forum nach. Vielleicht weiÃŸ da einer mehr.

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 16.09.2017 13:42

Ein WMD-Kollege hat seinen Admin befragt, und der benutzt die Linux-Version. Es scheint der gleiche Download-Prozess zu sein wie in PC1-DS userguide.pdf dokumentiert. Ã„ndere einfach die Game-ID.

Ich hoffe, das hilft Dir. Ich habÂ´s nur Ã¼bersetzt, aber ich habe da keine Ahnung von. :S

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 18.09.2017 21:19

Jepp, hab auch mal bei Uwe angefragt und er meinte es wÃ¤re kein Problem, da mal 1 oder 2 Server im Parallelbetrieb mit rein zu nehmen, wenn es die Software zulÃ¤sst.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von DFAlex - 19.09.2017 15:08

BadDan schrieb:
Jepp, hab auch mal bei Uwe angefragt und er meinte es wÃ¤re kein Problem, da mal 1 oder 2 Server im Parallelbetrieb mit rein zu nehmen, wenn es die Software zulÃ¤sst.
Ja, hatten wir in Zandvoort auch so besprochen, war/ist nur noch unklar ob es Ã¼berhaupt eine Linux Version gibt, habe geflÃ¼stert bekommen, das bis lang alle Versuche dahin gehend gescheitert sind...

VLG
Alex

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 19.09.2017 19:35

Wie wÃ¤rÂ´s denn, wenn wir ganz unkompliziert ein Einzelrennen (oder zum Schnuppern auch mal mehrere kurze) ohne den Dedi planen? WÃ¼rde doch auch gehen, wenn einer den Horst macht und die anderen dazu stoÃŸen. Hat jedenfalls in

pCARS1 bei mir immer ganz brauchbar funktioniert.

Ich wÃ¼rde dann aber mal den Samstag-Abend vorschlagen, um Alex nicht gleich in seine neue Rennserie reinzugrÃ¤tschen, falls die am Freitag schon beginnen soll. So hÃ¤tte auch jeder genug Zeit, um alles runterzuladen, sich mal in Ruhe in den MenÃ¼s umzusehen, die Tasten zuzuordnen und mal ein paar erste Schnupperrunden zu drehen.

Interesse?
Meinungen?
VorschlÃ¤ge?

Viele GrÃ¼ÃŸe aus Schwanewede
Frank

==========

Aw: Pcars 2

Geschrieben von BadDan - 19.09.2017 19:42

Klar, bis das in geordneten Bahnen lÃ¤uft, kÃ¶nnen wir uns ja einfach ungezwungen im Teamspeak absprechen und selber hosten. :)

==========

Aw: Pcars 2

Geschrieben von PostBox981 - 20.09.2017 18:46

Hallo Leute,

vielen Dank fÃ¼r die zahlreichen Meinungen und VorschlÃ¤ge. Dann sind wir ja schon mal zu zweit. B)

In dem Fall wÃ¼rde ich (wenn denn trotzdem Lust da ist) vorschlagen, dass wir ein offenes Rennen veranstalten, in welches auch andere Leute frei einsteigen kÃ¶nnen. Mir wÃ¼rde Ã¼brigens auch der Samstag-Nachmittag zusagen.

@Dan: mach mal bitte einen Vorschlag fÃ¼r Uhrzeit, Teamspeak, Servername und vielleicht auch gleich Strecke/Wagen/Wetter/Jahreszeit...

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2

Geschrieben von BadDan - 20.09.2017 20:38

Uhrzeit wÃ¼rd ich mal sagen wieder so ab 20 Uhr. Teamspeak kÃ¶nnen wir ja hier die Boxengasse nehmen.
Servername vielleicht MBBtest oder sowas.
Alles andere dann am Besten im Teamspeak oder der Lobby besprechen.

==========

Aw: Pcars 2

Geschrieben von PostBox981 - 20.09.2017 20:58

Alles klar, ich werde da sein. Und viele andere hoffentlich auch. :woohoo:

Teamspeak mit Oculus klappt hoffentlich, habe ich noch nie probiert.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Ted Thrash - 21.09.2017 00:04

PC2 soeben vorbestellt :cheer: Weiss nur noch nicht ob ich am Samstag Ã¼berhaupt da bin, weil ich eventuell Ã¼bers Wochenende nicht zu Hause bin. Aber lÃ¤uft ja nicht davon, wenn nicht dieses mal, dann sicher das nÃ¤chste mal :woohoo: Ick freu mir ;)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Boandlgramer - 21.09.2017 13:59

Ich hab PCars 2 auch, wenn es die Zeit zulÃ¤sst komme ich natÃ¼rlich auch on um ein paar Testrunden zu drehen.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 21.09.2017 18:45

Na da freu ich mich doch! Sieht aus, als wÃ¤ren Dan und ich doch nicht allein unterwegs. :woohoo:

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von jkens - 21.09.2017 20:04

Habe PCars zwei auch seit einiger Zeit vorbestellt, werde morgen aber erst mal noch ein paar Runden mit dem RUF auf Hockenheim drehen, Setup passt mir noch gar nicht.
Samstag fahre ich aber PCars zwei, wenn ich was gebacken bekomme, komme ich Abends auch gerne mit online.
CU

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 21.09.2017 21:06

Welcome! :)

Mein Pre-Download lÃ¤uft, kÃ¶nnte gerade eben fertig sein. Spielen geht aber erst morgen.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 22.09.2017 18:25

Jetzt kam mein Paket endlich an. Schaffe die Installation gerade noch so bis zum Porsche Event nachher. Danach wirds dann etwas eng mit Testen, da ich morgen arbeiten muss. Aber morgen wird dann auf jeden Fall virtuell Gummi verbrannt. B)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 22.09.2017 18:48

Wenn technisch nichts dazwischen kommt und ich zwischenzeitlich nicht von der Dampfwalze Ã¼berfahren werde, bin ich auf jeden Fall morgen um 20 Uhr im Teamspeak Boxengasse und freue mich auf jeden, der mitfÃ¤hrt.

Viel SpaÃŸ gleich!

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Boandlgramer - 22.09.2017 19:29

Jo mein Download is auch fertig, freu mich schon auf morgen. Dann sind mehr oder weniger ALLE noobs :P. GroÃŸes Testen mit viel spaÃŸ dabei

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 22.09.2017 19:48

Yep. Ich schlage vor, wir nehmen uns "neue" Autos auf "neuen" Strecken vor. Dann noch einen lustigen Wetterverlauf und eine halbe Stunde Rennen. Und dann vielleicht nochmal eine andere Kombi. Nur meine Idee. Alles kann, nichts muss. :P

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Ted Thrash - 22.09.2017 20:41

---

erstes Rennen heute morgen im X-Box GT4 hat tierisch Laune gemacht. Mir gefÃ¤llts, aber mein PC kommt an die Grenzen...uiuiuiui
So wie es aussieht bin ich das Wochenende daheim und morgen am Start...Geilomat B)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von derDumeklemmer - 22.09.2017 20:47

Hi Alex&Daniel,
DFAlex schrieb:
BadDan schrieb:
Jepp, hab auch mal bei Uwe angefragt und er meinte es wÃ¤re kein Problem, da mal 1 oder 2 Server im Parallelbetrieb mit rein zu nehmen, wenn es die Software zulÃ¤sst.
Ja, hatten wir in Zandvoort auch so besprochen, war/ist nur noch unklar ob es Ã¼berhaupt eine Linux Version gibt, habe geflÃ¼stert bekommen, das bis lang alle Versuche dahin gehend gescheitert sind...

VLG
Alex

ich komm gerade von ner Woche Malle zurÃ¼ck und lade pCARS2 gerade herunter.

Einen Dedi fÃ¼r Linux hab ich schon gefunden und seoben testweise in Betrieb genommen. Wenn der tut mÃ¼sste er unter "pCars2.malzbierbude.de" zu finden sein...

Viele GrÃ¼ÃŸe,
Uwe

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 22.09.2017 21:17

Das klingt spitze! Werde ich morgen mal Ausschau nach halten. Danke!

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 22.09.2017 22:02

Uwe, kannst Du bitte auf dem Server VAC aktivieren? Ich habe gerade gelesen, dass es heute einige Probleme gab, einem MP Event beizutreten. Wie es scheint, klappt es z.Zt. nur bei Dedis mit aktiviertem VAC. Es kann sich auch noch rausstellen, dass es was anderes ist, aber falls doch VAC, dann wÃ¤re es schade, wenn deswegen der Samstag-Abend den Bach runter ginge. Danke. ;)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Michaele39 - 22.09.2017 22:02

Hallo,

Koffer sind noch nicht ausgepackt und schon wieder an der Front.:) :)

Vielen Dank, werd ich nachher mal testen

LG Michael

edith sacht: Meine Signatur ist weg.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von derDumeklemmer - 22.09.2017 22:06

Hi,

PostBox981 schrieb:
Uwe, kannst Du bitte auf dem Server VAC aktivieren? Ich habe gerade gelesen, dass es heute einige Probleme gab, einem MP Event beizutreten. Wie es scheint, klappt es z.Zt. nur bei Dedis mit aktiviertem VAC. Es kann sich auch noch rausstellen, dass es was anderes ist, aber falls doch VAC, dann wÃ¤re es schade, wenn deswegen der Samstag-Abend den Bach runter ginge. Danke. ;)

also wenn es dieser Parameter hier ist dann ist es eigentlich eingeschaltet:

// Authenticate users with Steam to check VAC ban when set to true.
secure : true

Viele GrÃ¼ÃŸe,
Uwe

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von derDumeklemmer - 22.09.2017 22:07

Hi,

Michaele39 schrieb:
Hallo,

Koffer sind noch nicht ausgepackt und schon wieder an der Front.:) :)

jau, so ist das ;-)

Viele GrÃ¼ÃŸe,
Uwe

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von DFAlex - 22.09.2017 23:19

War so frei und hab den Fred ins pC2 Verschoben...

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Michaele39 - 22.09.2017 23:38

Hallo,

Server lÃ¤ÃŸt sich finden, Spiel schmiert aber beim joinen sofort ab.

Hat noch jemand den Fehler?

...Liegt bestimmt an Pcars2.B)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Ted Thrash - 22.09.2017 23:55

also bei mir ging es...leider wa das rennen aber schon am laufen:unsure:

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Paul a.D. - 23.09.2017 01:28

eben kam ein ~22MB fix raus

Patch 1.1.2.0 - Multiplayer fix

We're rolling out Patch 1.1.2.0, to fix the problems we've been having with joining multiplayer lobbies.
Lobbies between versions are incompatible, so if there's a mixture of pre- and post-patch participants in a lobby, the multiplayer session will never start. Please be sure to patch your game to the latest version as soon as possible, and help spread the word to your pals. See the Project CARS forums for more details.

eventuell geht nun besser

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 23.09.2017 11:45

derDumeklemmer schrieb:
Hi,

also wenn es dieser Parameter hier ist dann ist es eigentlich eingeschaltet:

// Authenticate users with Steam to check VAC ban when set to true.
secure : true

Viele GrÃ¼ÃŸe,
Uwe

Sieht so aus. Ich wollte nur sicher gehen. Aber gemÃ¤ÃŸ PaulÂ´s Post direkt hier drÃ¼ber wird das wohl bis nachher behoben sein. Werde heute Nachmittag mal ein wenig rumprobieren.

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 23.09.2017 16:56

Mal ein kurzes "Ersteindrucksreview". Das Forcefeedback (ich habs im rawmodus laufen) ist sehr gut, man spÃ¼rt super wie sich das Auto bewegt und warum es sich so bewegt. Man kann den Wagen (bin im Ginetta Junior Cup gestartet) super Ã¼ber die Strecke manÃ¶vrieren und auch mal mit Schwung um die Kurven schmeiÃŸen. Man spÃ¼rt wunderbar das Gewicht des Wagens.
Das Livetracksystem ist wirklich grandios. Bei Regen merkt man von Runde zu Runde, wie der Grip nachlÃ¤sst. Und im Laufe der Zeit muss man wegen der PfÃ¼tzenbildung seine Rennlinie anpassen, da man bei Vollgasfahrt durch die PfÃ¼tzen Ã¼bles Aquaplaning bekommt. Sehr geil gemacht. Auch die Soundeffekte, wenn man durch die PfÃ¼tzen fÃ¤hrt und das Wasser mit Karacho ans Auto klatscht, sind toll.
Ein ebenfalls cooler Effekt, wenn die Strecke schon wieder am Abtrocknen ist und man hinter einem anderen Fahrzeug unterwegs ist, welches noch eine der PfÃ¼tzen trifft, dann spritzt einem auch wieder Wasser auf die Scheibe, obwohl es schon lange nicht mehr regnet.

An die MenÃ¼s muss ich mich noch gewÃ¶hnen, die sind doch extrem anders aufgebaut jetzt, aber an sich klar strukturiert. Ist also wirklich nur eine EingewÃ¶hnungssache.

Jetzt bin ich mal auf unseren Multiplayertest heute abend gespannt.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 23.09.2017 17:25

SchÃ¶ner erster Eindruck. :)

Ich hab vorhin von 13 bis 17 Uhr nix anderes als Multiplayer getestet. Habe so einige Porbleme gehabt, aber auch tolle Rennen. Ich erwarte fÃ¼r heute Abend, dass es nicht ganz ohne Probleme (Ã¼berwiegend bekannte Probleme, die wohl nach und nach von SMS gelÃ¶st werden) abgehen wird, aber wennÂ´s erst mal lÃ¤uft, dann kÃ¶nnte es auch richtig gut werden. :woohoo: Bis nachher.

EDIT: Unseren Server habe ich nicht gefunden. WeiÃŸ aber auch nicht, ob der Ã¼berhaupt schon aktiv ist.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von derDumeklemmer - 23.09.2017 18:17

Hi,

der Server ist Online, bin gerade drauf gefahren ;-)
..Circuit of the Americans mit dem Ferrari 488 GT3 im Dunkeln ... echt Zucker!

Servername:

pCARS2.malzbierbude.de

@Daniel: Wenn Ihr heue Abend den Server umstellen mÃ¶chtet, die Zugangsdaten stehen im Adminforum

Viele SpaÃŸ,
Uwe

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 23.09.2017 21:17

Also es nervt ja schon genug, dass man gefÃ¼hlte 20 Mal den Serverbrowser aktualisieren muss, um mal den Server zu finden. Aber wenn dann auch noch nahezu jedes Mal das Spiel abschmiert, wenn man dann endlich mal den Server gefunden hat, dann warte ich lieber, bis zum nÃ¤chsten Patch, bevor ich mich wieder an den Onlinemodus wage.

Solange fahre ich halt Singleplayer, der funktioniert wenigstens gut.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Ted Thrash - 23.09.2017 22:08

---

hat von euch jemand PC2 noch auf windows7 laufen. Mein Compagnon Lutz will auch umsteigen auf 2 hat aber ben win7. Google schon wie ein Weltmeister, find aber nichts. Offiziell heiss es "vielsagend" Windows 10 (+ specific versions of 7)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 23.09.2017 22:21

Ich wÃ¼ÃŸte jetzt nicht, warum es nicht unter Win7 laufen sollte. Wenn er es Ã¼ber Steam holt, kann er es ja zurÃ¼ck geben, wenns nicht geht.

HÃ¶chst inoffizielle Aussage folgend: Oder er holt es sich zum Testen Ã¼ber Steam und wenn es geht, gibt er es zurÃ¼ck und holt es sich in nem Keystore. :whistle:

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 23.09.2017 23:01

Das lÃ¤uft unter Win7. Ich selbst hab 10, aber PC2 lÃ¤uft unter DX11, da seh ich jetzt nicht, wieso es denn Win10 sein mÃ¼sste. Soweit ich mich erinnere, gibt es bei WMD so einige, die Win10 verweigern, solange es geht.

@Dan: Da hast Du aber echt Pech gehabt. Ich musste leider auch 3x oder 4x aktualisieren, bis ich den Dedi sehen konnte. Danach lief aber alles wie geschmiert.

Uwe hat uns da eine feine Rennabfolge zusammen gestellt, vielen Dank dafÃ¼r. FÃ¼r die KÃ¼rze der Zeit war so einiges geboten. Unter anderem GT3 bei Nacht, ein Ovalrennen und ein RX-Rennen im Schnee. :cheer:

Dabei habe ich gemerkt, warum ich mich noch nie fÃ¼r Ovalrennen begeistern konnte. Ich hab die ganze Zeit auf dem

Gas gestanden und die Karre durch die Linkskurven gedrÃ¼ckt. Sonst war nichts zu tun. Naja, ich versteh da aber auch weder was von der richtigen Fahrweise noch vom nÃ¶tigen Setup. B)

Im Eisrennen hatte ich nicht den Hauch einer Chance, es fÃ¼hlte sich an wie auf Slicks. KÃ¶nnte aber auch meine unangepasste Fahrweise gewesen sein. :blink:

Die anderen Rennen haben mir alle einen HeidenspaÃŸ gemacht.Vor allem wohl deshalb, weil die Fahrzeuge bei pCARS2 doch deutlich besser beherrschbar und weit weniger zickig zu fahren sind. Das macht einfach mehr SpaÃŸ. Und die Auswahl ist deutlich besser. AuÃŸer Frage steht aber auch, dass noch ein paar Patches nÃ¶tig sind, bis alles rund lÃ¤uft. Das war bei PC1 nicht viel anders. Obwohl damals viele gemeckert haben, ist PC1 nach kurzer Zeit bei mir sehr stabil gelaufen.

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: Pcars 2

Geschrieben von BadDan - 23.09.2017 23:53

Ich glaube ja auch, dass die das mit ein paar Patches soweit hinbekommen. Mich Ã¤rgert nur, dass die genau die gleichen Fehler wieder gemacht haben und sogar den Lobbybrowser noch verschlechtert haben. Wer hÃ¤tte gedacht, dass das Ã¼berhaupt mÃ¶glich ist?

Aber ich freu mich schon drauf, wenn man Server vernÃ¼nftig finden und ihnen auch beitreten kann. Das FahrgefÃ¼hl haut mich nÃ¤mlich echt aus den Socken. B)

==========

Aw: Pcars 2

Geschrieben von Â®iÂ©iâ„¢ - 24.09.2017 01:16

Nabend Leute,
hab das ganze heute auch mal angetestet und bin von der Optik und vom FahrgefÃ¼hl echt positiv Ã¼berrascht.
Nur eine Sache stÃ¶rt mich...
Ich fahre auch sehr gerne mal mit der AuÃŸenkamera, und dort sieht das bei mir wie Zeitlupe aus. Hab schon alles mal umgestellt und auch die Kameraeinstellung von PC1 Ã¼bernommen,aber immer das selbe Ergebnis.
Bei 300km/h Fliegen die Schilder am Rand nur mÃ¤ÃŸig vorbei...sieht echt komisch aus.
Wenn ich aber zurÃ¼ckschaue, oder in der Innenansicht, da sieht es normal aus.
Ist das schon mal jemanden bei sich aufgefallen?

==========

Aw: Pcars 2

Geschrieben von aelbler271 - 24.09.2017 10:04

Salute,

den Effekt habe ich nicht.
Negativ, zwei Bugs:
- speichern, plÃ¶tzlich Name weg
- Spiel hÃ¤ngte zweimal
- Reifen Rennstrecke, was soll den so eine Bezeichnung, jedenfalls langsamer wie Semislick

sehr gut:
- Regen, steht immer mehr Wasser auf der Strecke abhÃ¤ngig von den Dauer, somit wird die Strecke immer schlechter
- Performance null Probleme
- fahren im Schnee, echt cool, erinnert mich an meine realen Zeiten in Arjeplog

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 24.09.2017 10:23

Â®iÂ©iâ„¢ schrieb:
Nabend Leute,
hab das ganze heute auch mal angetestet und bin von der Optik und vom FahrgefÃ¼hl echt positiv Ã¼berrascht.
Nur eine Sache stÃ¶rt mich...
Ich fahre auch sehr gerne mal mit der AuÃŸenkamera, und dort sieht das bei mir wie Zeitlupe aus. Hab schon alles mal umgestellt und auch die Kameraeinstellung von PC1 Ã¼bernommen,aber immer das selbe Ergebnis.
Bei 300km/h Fliegen die Schilder am Rand nur mÃ¤ÃŸig vorbei...sieht echt komisch aus.
Wenn ich aber zurÃ¼ckschaue, oder in der Innenansicht, da sieht es normal aus.
Ist das schon mal jemanden bei sich aufgefallen?

Das klingt aber sehr merkwÃ¼rdig. Wie kann das sein, wenn alles in Realtime ablÃ¤uft? Hat es vielleicht was mit Deinem Blickwinkel (FOV, Field of View) zu tun?

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 24.09.2017 10:25

---

aelbler271 schrieb:
- Reifen Rennstrecke, was soll den so eine Bezeichnung, jedenfalls langsamer wie Semislick

Bei welchem Auto war das?

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von aelbler271 - 24.09.2017 11:39

Hi,

Caterham 620r. Bin mit den sogenannten "Rennstrecke" Reifen 8sec langsamer wie Semi Slick.
Reifenauswahl ist ja groÃŸ, aber sollte eindeutig bezeichnet werden.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 24.09.2017 11:42

Danke, werde ich berichten. ;) Wir sind leider mit der Ãœbersetzungskontrolle bis zum Release nicht fertig geworden. Da kann es schon mal sein, dass aus einem "track tyre" ein "Rennstrecke Reifen" geworden ist. ;)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Martin - 24.09.2017 13:06

---

wie sieht es an sich mit den EingabegerÃ¤ten aus, gibt es da irgendwelche Probleme ?
Ich fahre mit 4 controllern und habe zb. bei Dirt rally keine Probleme im gegensatz zu Dirt 4.
Bei Pcars muÃŸ ich auch immer einen controller erst nach dem Spielstart einstecken weil sonst immer automatische

einstellungen geladen wurden die alles kaputt machen.
mfg

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Â®iÂ©iâ„¢ - 24.09.2017 13:40

Ist auch sehr merkwÃ¼rdig.. kann eig nur an meiner AuflÃ¶sung liegen (3440*1440 21:9).
Wenn ich das Sichfeld anpasse wirkt es extrem verzerrt. Desto weiter ich vom Auto weg bin, desto nÃ¤her ist die Umwelt.
Ich glaube es wÃ¤re besser wenn man wie frÃ¼her bei GTR die Kamera einfach mit dem Num block anpassen kÃ¶nnte.
http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/Gif.gif

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Â®iÂ©iâ„¢ - 24.09.2017 13:43

---

http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/2.gif

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von aelbler271 - 24.09.2017 14:19

PostBox981 schrieb:
Danke, werde ich berichten. ;) Wir sind leider mit der Ãœbersetzungskontrolle bis zum Release nicht fertig geworden. Da kann es schon mal sein, dass aus einem "track tyre" ein "Rennstrecke Reifen" geworden ist. ;)

Hi,

danke, bei anderen Fzg das gleich Reifenthema.
Ich habe im HUD den virtuellen Spiegel
eingestellt. Sehr ich beim Fahren nicht.

Idee?

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 24.09.2017 14:22

Martin schrieb:
wie sieht es an sich mit den EingabegerÃ¤ten aus, gibt es da irgendwelche Probleme ?
Ich fahre mit 4 controllern und habe zb. bei Dirt rally keine Probleme im gegensatz zu Dirt 4.
Bei Pcars muÃŸ ich auch immer einen controller erst nach dem Spielstart einstecken weil sonst immer automatische einstellungen geladen wurden die alles kaputt machen.
mfg

Ganz ehrlich? Keine Ahnung. Ich habe ein Lenkrad. Wenn ich nicht vergesse, es vor dem Spielstart einzuschalten, dann funktioniert alles einwandfrei. Ich habe auch noch einen Ã¼ber Funk verbundenen XBox-Controller, aber der ist derweil immer ausgeschaltet.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 24.09.2017 17:50

@ aelbler FÃ¼r den Virtuellen Spiegel musst du das HUD durchschalten, bis der mit angezeigt wird.

@ Martin also ich hab noch nen Shifter, ein 360 Pad und nen HOTAS mit dran und keine Probleme.
StÃ¶pselst du die gelegentlich um? Das hat bei mir bei Teil 1 gerne Probleme gemacht, weil sich dann die Inputdevicenummer Ã¤ndert.
Also eigentlich einmal alles einstecken, dann alles so konfigurieren, wie es sein soll und danach mÃ¼sste dann alles klappen. Eben zumindest, bis mal eines der GerÃ¤te woanders angestÃ¶pselt wird.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von aelbler271 - 24.09.2017 18:09

BadDan schrieb:
@ aelbler FÃ¼r den Virtuellen Spiegel musst du das HUD durchschalten, bis der mit angezeigt wird.

Hi,

ist leider ein Bug.
Hab den Spiegel weiter nach unten geschoben.
Mal sichtbar oder auch nicht.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 24.09.2017 18:52

Es gibt zwei HUD-Ansichten, dioe volle und die reduzierte Ansicht. In der Vollansicht verschwindet der Spiegel immer wieder, ist ein Bug. Workaround: die reduzierte Ansicht mit Spiegel konfigurieren.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von aelbler271 - 25.09.2017 16:44

Hi,

pcars 2 hat tolle neue Features.

Was ich nicht verstehe, dass ich nach ca. 3 Std spielen einige Fehler finden kann in einer Verkaufsversion.

Ist vielleicht old fashion mein Einstellung.
Ich bin im Vertrieb und wÃ¼rde mich nur trauen so etwas als beta Version zu verkaufen.
(Beta hÃ¤tte ich nicht gekauft!)

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Diluvian - 25.09.2017 18:05

Keiner will eine Fehlerhafte Version aber SMS war gezwungen dazu, das Spiel zu dem Zeitpunkt zu releasen (Bandai Namco) und man darf schlichtweg nicht vergessen, dass das ein nur kleines Team mit vergleichsweise geringem Budget

ist. FÃ¼r dass die so ein kleines Entwicklerteam sind hauen die ordentlich auf die Kacke. Und selbst bei AAA Titeln gibt es schwarze Schafe drunter, welche stark fehlerhaft sind. :)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Martin - 25.09.2017 18:54

@ Dan
Das hat bei mir eher was damit zu tun das ich einen selbstgebauten Adapter benutze an meinem DD Wheel mit dem ich meine alten Fanatec Rims daran nutzen kann.
Dieser Adapter wird als Clubsport Base von Fanatec erkannt und dann stellt sich leider Pcars selber um.
Wenn ich den erst nach dem Intro dranstecke funzt es normal ;)

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 25.09.2017 18:57

Ja, Software reift heutzutage leider beim Kunden. Beim letzten Mal wurde SMS dafÃ¼r angeprangert, dass sie wieder und wieder verschoben hatten. Das wollte man nicht noch einmal haben.

Trotzdem konnte ich mich Ã¼ber pCARS1 nach kurzer Zeit nicht mehr beklagen und ich gehe davon aus, dass das dieses Mal wieder so sein wird. GrÃ¶Ÿtes Manko aus meiner Sicht ist derzeit der fehlerbehaftete Multiplayer und dessen ist man sich seit Freitag bewusst. Freitag-Nacht hat es noch einen Patch gegeben und mehr wird folgen.

Ich bin Ã¼brigens auch im Vertrieb. ;) Und wenn das hier ein Produkt wÃ¤re, das nicht nur aus Nullen und Einsen besteht, sondern aus fester Materie, an der man nichts mehr Ã¤ndern kann, wÃ¼rde ich Deine Sorge teilen.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 25.09.2017 19:35

@Martin: Ah ok, sowas hatte ich natÃ¼rlich nicht auf dem Schirm.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Sp4wN - 25.09.2017 20:44

Hallo zusammen, also ich bin jetzt seit knapp 4 std in ner online lobby, hatte bisher keine abstÃ¼rze, disconnects oder Ã¤hnliches, lÃ¤uft einfach klasse bei mir.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 25.09.2017 21:26

Als ich am Samstag einmal auf dem Server war, liefÂ´s fÃ¼r mich auch ganz prima. Das einzige Problem war es, ihn zu finden, danach war bei mir alles gut. Ich hab aber auf anderen Servern auch schon ein paar Probleme entdeckt. Naja, wird bald einen Patch geben.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von Sp4wN - 25.09.2017 21:51

ja, in der lobby werden immer nur so 50 Server angezeigt. ein Favoriten System fehlt auch, hoffentlich kommt das noch...

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 29.09.2017 23:13

Ist der Testserver eigentlich noch an, ich finde den immer noch nicht. :(

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von jkens - 30.09.2017 12:22

BadDan schrieb:
Ist der Testserver eigentlich noch an, ich finde den immer noch nicht. :(

so geht es mir auch...:(

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von PostBox981 - 30.09.2017 18:24

Ich hab ihn auch nicht gefunden, obwohl die BeschrÃ¤nkung auf 50 Treffer seit dem Patch aufgehoben zu sein scheint.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von DeepBlue550 - 03.10.2017 18:57

Hallo Leute,

ich bin ja nur sporadisch mal hier und mit PCars2 kÃ¶nnte es wieder hÃ¤ufiger sein. Allerdings hab ich noch so meine liebe Not mit dem Game.

Zum einen steige ich noch oft ungewollt aus einer Onlinesitzung aus, einmal Enter zuviel und schon ist man im MenÃ¼.

Zum zweiten werde ich mit den MÃ¶glichkeiten noch nicht ganz glÃ¼cklich. Bin gestern dann endlich ein vernÃ¼nftiges Rennen gefahren, mit Training und anschlieÃŸendem Qualy.

Geht's nur mir so oder sehe ich nirgendwo den aktuellen Verbrauch pro Runde? Und die Info, wie lange das Rennen nun dauert? Klar, beim Einsteigen stehts schon da, aber ob das nun 8 oder 10 Runden sind, sehe ich erst, wenn das Rennen losgeht? Ich fahre prinzipiell mit einem Vielfachen an Sprit, ws ich eigentlich brauchen wÃ¼rde. ^^

Ansonsten aber war es schon eine sehr nette Erfahrung, mir kommt es auch so vor, als ob sich die Fahrer deutlich mehr MÃ¼he in der ersten Kurve geben als frÃ¼her.

==========

Aw: Pcars 2
Geschrieben von BadDan - 03.10.2017 19:41

Stimmt, die Infos fehlen leider. Hoffentlich wird das wieder rein gepatcht.

==========

Aw: Pcars 2

Geschrieben von PostBox981 - 03.10.2017 21:36

DeepBlue550 schrieb:
nur mir so oder sehe ich nirgendwo den aktuellen Verbrauch pro Runde? Und die Info, wie lange das Rennen nun dauert? Klar, beim Einsteigen stehts schon da, aber ob das nun 8 oder 10 Runden sind, sehe ich erst, wenn das Rennen losgeht? Ich fahre prinzipiell mit einem Vielfachen an Sprit, ws ich eigentlich brauchen wÃ¼rde. ^^

Beide Punkte wurden schon reichlich in anderen Foren angesprochen. Der Verbrauch pro Runde wurde in PC1 auch erst spÃ¤ter reingepatcht. Keine Ahnung, warum das wieder rausgenommen wurde. Und die Anzahl der Runden... muss man sich im Moment leider beim Einstieg merken.

Ich gehe aber davon aus, dass beides in zukÃ¼nftigen Patches wieder nachgeliefert wird.

==========

Aw: Pcars 2

Geschrieben von Mvgnus - 03.08.2018 15:51

Finde das Spiel an sich super jedoch spiele ich gerne auch Rennspiele ab und zu lieber mit Controller statt mit Lenkrad und in der Beziehung find ich ist PC2 doch schon eher schlecht. Wollte mal wissen ob jemand wirklich gute Einstellungen fÃ¼r den Controller kennt ich persÃ¶nlich habe zwar einiges probiert aber bisher war das doch immer eher schlecht als recht.

==========

Aw: Pcars 2

Geschrieben von BadDan - 03.08.2018 23:20

Ich denke hier sind zu 99% Lenkradpuristen unterwegs. Aber wer weiÃŸ, vielleicht hat ja doch jemand brauchbare Einstellungen fÃ¼r die parat.

==========