pCars 2
Geschrieben von DFAlex - 22.09.2017 23:15

Moin,
pÃ¼nktlich zum Release habe ich euch mal einen Provisorischen Platz geschaffen wo ihr alles zum pCars 2 Posten kÃ¶nnt...

Sobald wir uns Ã¼ber die ZukÃ¼nftige Struktur "Einig" sind, werden die Posts entsprechend dem Thema in das Neue Forum einsortiert...daher am Besten in den Titel eindeutige Themen eintragen...

VLG
Alex

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von aelbler271 - 23.09.2017 09:38

Hi,

so mal die Grafik und den Rest eingestellt.
Bei Umgebungsbewegung = 0, tritt bei mir der Effekt
auf das ich aus dem Fzg hebe in der O'Rouge.
Mit Caterham getestet, da dreht sich bei mir der Magen um.
Jetzt auf 50 gestellt ist gut.
Mit CPU 6300 und R290 Grafikkarte bisher ausreichend Performance, entgegen der Empfehlung.
Ca. 80% CPU Auslastung und zw. 80 und 140fps.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Boandlgramer - 26.09.2017 21:01

Also ich komm mit dem Spiel Ã¼berhaupt nicht klar, komm mir wie der grÃ¶ÃŸte AnfÃ¤nger vor. Bei jedem anbremsen blockieren meine reifen, in den Kurven brechen die Autos gnadenlos aus :blink:
Keine Ahnung was ich falsch mache.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Devillord666 - 27.09.2017 11:01

@Boandlgramer: Ich weiss ganz genau was Du meinst. Ich komme mir vor wie der grÃ¶sste AnfÃ¤nger, wie als ob ich noch nie nen Rennspiel gespielt hab.

Ich hab die Bremsempfindlichkeit auf 0 runtergestellt, seitdem habe ich zumindest nicht mehr unkontrolliertes Reifen blockieren, wegdrehen tue ich mich trotzdem noch oft genug.

Aber fÃ¼r mich spielt sich das Game, als wÃ¤re ich ein AnfÃ¤nger.

@All: Habt Ihr auch so KI unterschiede?

Beispiel: Brand Hatch fÃ¤hrt die KI auf 40 mit wenig fehlern 46,5er im Durschnitt in der GT3

Im Kart kommen bei 40 - 3 von 16 Fahrern Ã¼berhaupt an.

Geht das noch jemand so?

@All: Wie bekommt man die Delta Zeit im Hub-Layout zum laufen? Ich hab die eingestellt, aber Sie wird mir partout nicht

angezeigt. Egal welches Layout ich verwende? Jemand nen Tipp?

GruÃŸ Devil

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Andregee - 27.09.2017 15:36

Wenn das Auto Ã¼berbremst dreht man die Bremsbalance nach vorn. 46 hinten ist meist standard und etwas viel, 40 reicht.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von BadDan - 27.09.2017 15:51

Wegen der Deltaeinblendung. Du musst drauf achten, dass du die auch in der richtigen Kamera positionierst und dann eben die verschiedenen Anzeigemodi durchschalten. Du kannst ja fÃ¼r jede Kamera das HUD anders anpassen, das Ã¼bersieht man leicht mal.
AuÃŸerdem wird die Anzeige auch nur eingeblendet, wenn die Runde davor sauber war. Also nach einer Outlap und einer Runde die nicht gewertet wurde, gibts auch keine Deltaeinblendung.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von aelbler271 - 27.09.2017 16:21

Boandlgramer schrieb:
Also ich komm mit dem Spiel Ã¼berhaupt nicht klar, komm mir wie der grÃ¶ÃŸte AnfÃ¤nger vor. Bei jedem anbremsen blockieren meine reifen, in den Kurven brechen die Autos gnadenlos aus :blink:
Keine Ahnung was ich falsch mache.

Hallo,

ich habe Pedale mit Load Cell, also Bremse Ã¼ber die Pedalkraft. Funktioniert super, keine Probleme.

Je realer die Bremse im Spiel wird (z.B. KraftverÃ¤nderung Ã¼ber Bremsentemperatur), desto weniger werden die Leute glÃ¼cklich die nur Ã¼ber den Pedalwinkel bremsen, z.B. beim G27-Pedal.

Ist eine UmgewÃ¶hnung, aber dann super. Wie beim realen Fzg ohne ABS. Da spÃ¼rt man im Schnee auch die Grenze.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Andregee - 27.09.2017 16:26

Das ist alles eine Frage der Gewohnheit und AnpassungsfÃ¤higkeit. Ich komme z.b mit Loadcellbremsen nicht klar , da ich nie wirklich den Endanshclag gespÃ¼rt habe und so nicht wuÃŸte, ob ich nun noch weiter den Druck erhÃ¶hen muss oder nicht. Da ist mir eine schwergÃ¤ngige Potibremse mit nicht linearer Abstimmung deutlich lieber und letztendlich ist es eh egal welche Technik die Bremse benutzt, man erhÃ¤lt nie eine wirkliche RÃ¼ckmeldung vom Geschehen zwischen Reifen und Asphalt und muss sich dabei immer nur auf sein GefÃ¼hl verlassen, der Pedaldruck oder Weg welcher nÃ¶tig ist, ist je nach Fahrzeug, Fahrzustand und Gripwert eh jedes mal unterschiedlich. Stand jetzt ist bei vielen Fahrzeugen die Bremskraft recht weit nach hinten verlagert, so das beim spÃ¤ten bremsen mit maximaler VerzÃ¶gerung die HinterrÃ¤der trotz ABS massiv an SeitenfÃ¼hrungskraft einbÃ¼0en was dann spÃ¤testens beim Turn In in einem Dreher endet. Mit 60-40 oder 62-38 ist das Problem behoben, auch mit G27 Pedalen.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Sp4wN - 27.09.2017 17:56
_____

Hat denn wer Lust auf ein paar Rennen mit den Touringcars?

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von PostBox981 - 27.09.2017 19:32
_____

Die Autos fÃ¼hlen sich schon deutlich anders als in pCARS1 an, wohl wahr. FÃ¼r mich war das allerdings von Anfang an ein riesen Vorteil, weil ich sie jetzt viel besser beherrschbar finde. Sie sind nicht mehr so zickig wie vorher, man kann sie viel besser abfangen, wenn mal das Heck auf Wanderschaft geht. AuÃŸerdem ist das Einlenken ("initial bite") deutlich verbessert worden, was man auch ganz klar merkt.

Klar, daran muss man sich auch erst gewÃ¶hnen und die ersten Runden sind komisch. Aber nach ein paar Stunden mÃ¼sste das doch dann klappen, oder?

Ohne jemanden verscheiÃŸern zu wollen: Kann es sein, dass jemand pCARS1 auf "authentische Fahrhilfen" stehen hat und in pCARS2 ist alles abgeschaltet? Nur so Â´ne Idee...

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von aelbler271 - 27.09.2017 20:10
_____

Hi,

fÃ¼r mich sind die Fzg im Teil 2 schwieriger zu fahren.
Interessant wie da die EindrÃ¼cke auseinander gehen. Hab die auth. Fahrhilfen eingeschalten, wirkt deutlich realer wie im Teil 1.
Noch nicht zufrieden bin ich mit der Grafik.
Deutlich nervÃ¶ser wie im Teil 1, hab jetzt V Sync eingestellt. Leider noch nicht die richtige Schraube gefunden.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Boandlgramer - 27.09.2017 21:26
_____

Also jetzt kommt langsam meine Begeisterung.

Ich habe eure Tipps beherzigt und die Bremsbalance nach vorne gestellt und BremsstÃ¤rke auch etwas reduziert.
Schon sind meine Zeiten gepurzelt, aber wie! Erst war ich letzter mit 13 Sek rÃ¼ckstand, am schluss war ich erster mit 2 Sek Vorsprung in der Laptime :woohoo:

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von PostBox981 - 27.09.2017 21:41
_____

aelbler271 schrieb:
Hi,

fÃ¼r mich sind die Fzg im Teil 2 schwieriger zu fahren.
Interessant wie da die EindrÃ¼cke auseinander gehen. Hab die auth. Fahrhilfen eingeschalten, wirkt deutlich realer wie im Teil 1.
Noch nicht zufrieden bin ich mit der Grafik.
Deutlich nervÃ¶ser wie im Teil 1, hab jetzt V Sync eingestellt. Leider noch nicht die richtige Schraube gefunden.

GruÃŸ
Aelbler271

Eine der Empfehlungen lautet MSAA medium, um das Aliasing loszuwerden. Ich bin in VR unterwegs, keine Ahnung, was man auf dem Monitor braucht. ;)

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von aelbler271 - 28.09.2017 16:38
_____

Hi,

ist bei mir so eingestellt. An dem liegt es leider nicht.

Danke

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von McLane - 28.09.2017 17:48
_____

Hallo Leute,

nach langer Zeit in Raceroom kehre ich nun wieder hierher zurÃ¼ck. Project Cars 2 hat echtes Potential, finde ich. Wenn die KI gepatcht wird, kann man vielleicht sogar Offline fahren. :-) Im Moment fehlen mir nur vernÃ¼nftige Online Server zum gemeinsamen Fahren. Meist sind die alle Lokal gehostet.

Wird es denn in absehbarer Zeit wieder Gameserver der Malzbierbude wie in Teil 1 geben?

VG an Alle hier - Stephan

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von PostBox981 - 28.09.2017 18:43
_____

Hallo Stephan,

ich habe gelesen, dass es heute Mittag einen Zwischendurch-Patch gegeben haben soll. Der hat u.a. AI-Verbesserungen mitgebracht. Verbesserungen in der ersten Kurve in Monza (Schikane) wurden schon bestÃ¤tigt.

Offizielle Release-Notes habe ich leider noch nicht gefunden.

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von McLane - 28.09.2017 18:49

Jup, hab schon upgedated. Bin gespannt.... Werde heute Abend mit nem Kumpel ein paar Tests Online mit KI machen. Wir sind ab etwa halb 9 online. Falls von euch wer lust hat. Server Name: JustForFun Mein Steam Name: McLane (der mit dem Minion als Profilbild) Leider hab ich zur Zeit nur eine 6000er Leitung, ich hoffe es gibt nicht zu viele Lags.

VG

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von McLane - 28.09.2017 18:51

Wir werden Strecken und Autoklassen immer mal wechseln. Wisst ihr, wie es sich mit dem Rating System verhÃ¤lt? Wie kommt man hoch. Wodurch sinkt man ab? Ich habe im Moment F1445. Kein Plan, was das aussagt....

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Sp4wN - 28.09.2017 18:57

---

ich hÃ¤tte 40 mbit upload, wenns is, wÃ¤re ich dabei und ich kÃ¶nnte auch hosten. Hab dir ne Anfrage auf Steam geschickt.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von PostBox981 - 28.09.2017 20:25

Der Buchstabe steht fÃ¼r "sicheres" Fahren, also ohne UnfÃ¤lle usw. FÃ¤ngt mit U an und geht Ã¼ber F, E, D, C, B, A zu S. Die Zahl sagt aus, ob Du z.B. gegen bessere Fahrer gewonnen oder verloren hast. Je mehr, desto besser.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von BadDan - 28.09.2017 20:38

McLane schrieb:

Wird es denn in absehbarer Zeit wieder Gameserver der Malzbierbude wie in Teil 1 geben?

VG an Alle hier - Stephan
Ist schon in Arbeit. Ein Testserver lÃ¤uft schon (oder lief zumindest). Ich mache gerade schon Screenshots fÃ¼r die Streckenliste damit Uwe das wieder so gewohnt klasse hier einarbeiten kann. Wird aber noch eine Weile dauern, bis wir da alles zusammen haben.
Aber frÃ¼her oder spÃ¤ter wird Teil 2 hier auf jeden Fall auch offiziell angeboten. B)

Bis dahin kann man sich ja noch mit Absprachen Ã¼ber Wasser halten. :cheer:

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von aelbler271 - 29.09.2017 16:22

Boandlgramer schrieb:
Also ich komm mit dem Spiel Ã¼berhaupt nicht klar, komm mir wie der grÃ¶ÃŸte AnfÃ¤nger vor. Bei jedem anbremsen blockieren meine reifen, in den Kurven brechen die Autos gnadenlos aus :blink:
Keine Ahnung was ich falsch mache.

Hi,

mal ein paar Fzg getestet.
"Authentische" Hilfen finde ich gut, aber warum an alten Fzg hochmoderne Differential EinstellmÃ¶glichkeiten da sind finde ich nicht gut.
Die Standardsetups sind leider mit viel weniger MÃ¼he gemacht worden wie im Teil 1.
Am alten DTM Audi gibts einen Slick, dafÃ¼r auch Eis- und Universalreifen, Absicht? WÃ¼rde verschiedenen Slicks erwarten.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Sp4wN - 29.09.2017 17:29

Ich hab jetzt mitlerweile alles bissl durchgetestet und muss sagen, das ich mit den meisten Fahrzeugen ganz gut zurecht komme. Das ein oder andere Fahrzeug benÃ¶tigt natÃ¼rlich noch ein wenig setup-arbeit. Die Eis / schneereifen sind fÃ¼r jedes Fahrzeug verfÃ¼gbar, soweit ich gesehen habe, denk mal liegt halt an den eistracks und an den mÃ¶glichen wetterszenarien (Wer wÃ¼rde denn nicht mal gerne nen LMP auf Spa durch den Schnee jagen). Das viele autos nicht die mÃ¶glichkeit geben verschiedene Slicks auszuwÃ¤hlen finde ich auch etwas eigenartig, hoffentlich kommt das noch.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von PostBox981 - 29.09.2017 17:56

Die Eisreifen ("Spikes") sind fÃ¼r den SpaÃŸfaktor. So kann man auch mit einem Formel A mal Ã¼ber die verschneite Nordschleife braten.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Sp4wN - 29.09.2017 18:03

---

hmm jemand lust auf WRX auf normalen Strecken? :D

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von aelbler271 - 01.10.2017 09:01

Hi,

mÃ¶chte ja nicht kleinlich sein, aber ein Porsche GT3RS angegeben mit 299, lÃ¤uft 296 Bergab im Begrenzer und die Ãœbersetzung ist fix.
Ist doch Mist, bin die alte Spa Strecke gefahren.
Le Mans oder so etwas macht doch dann keinen SpaÃŸ.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von PostBox981 - 01.10.2017 14:19

Schalte mal in den 7. Gang, dann gehtÂ´s frÃ¶hlich weiter. Hatte gerade 304, aber da geht noch mehr. ;)

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von aelbler271 - 01.10.2017 15:08
_____

Hi,

hab mich verschrieben, die Rennfzg GTR3R, beide 6 Gang.
Begrenzt auf 296km/h bergab.
Die StraÃŸenvariante hat 7 GÃ¤nge, schaffe 350km/h.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Paul a.D. - 02.10.2017 10:49
_____

Wie schauts den nun mit den Servern aus? WÃ¼rde gern mal 1 2 RÃ¼ndchen mit euch fahren wollen :/

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Martin - 02.10.2017 18:08
_____

bekomme ich irgendwo die Jackspade files fÃ¼r Pcars 2 ohne mich anzumelden ???

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von PostBox981 - 02.10.2017 18:26
_____

Martin schrieb:
bekomme ich irgendwo die Jackspade files fÃ¼r Pcars 2 ohne mich anzumelden ???

Kannst Du hierauf zugreifen?

http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?51628-Jack-Spade-Custom-FFB-Files&p=1358152&viewfull=1#post1358152

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von PostBox981 - 02.10.2017 18:33
_____

aelbler271 schrieb:
Hi,

hab mich verschrieben, die Rennfzg GTR3R, beide 6 Gang.

Begrenzt auf 296km/h bergab.
Die StraÃŸenvariante hat 7 GÃ¤nge, schaffe 350km/h.

GruÃŸ
Aelbler271

Seh ich auch so. Jetzt. ;) Ich werdÂ´s mal im WMD-Forum kundtun, aber im Moment haben die glaube ich eine andere Aufgabe zu bearbeiten.

SpaÃŸig aber, dass der Erstgenannte tatsÃ¤chlich bei 296 im 6. Gang in den Begrenzer lÃ¤uft.

GruÃŸ
Frank

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Martin - 02.10.2017 19:52
_____

Nur mit anmeldung was ich auch gemacht habe.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von DFAlex - 02.10.2017 19:52
_____

Paul a.D. schrieb:
Wie schauts den nun mit den Servern aus? WÃ¼rde gern mal 1 2 RÃ¼ndchen mit euch fahren wollen :/
Ja, sollte da sein...

>>>klick

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von PostBox981 - 02.10.2017 20:11
_____

Ist der immer noch aktiv? Hab ihn gestern und heute nicht gefunden, habe allerdings auch nicht mehr 5x aktualisiert, weil ich dachte, das Problem hÃ¤tte sich mit dem Patch erledigt. SchlieÃŸlich findet er mittlerweile Ã¼ber 120 Rennen beim ersten Versuch.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von aelbler271 - 03.10.2017 08:48
_____

Hi,

ich kann nix finden, schon ein paar mal geschaut.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Paul a.D. - 03.10.2017 09:15
_____

laut Serverliste, ist die Serverversion veraltet - wenn ich die anderen so anschaue

http://cars2-stats-steam.wmdportal.com/index.php/servers

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von BadDan - 03.10.2017 11:04

Klingt logisch. Uwe hat den vor dem letzten Patch aktiviert und ist diese Woche leider nicht da.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von DFAlex - 03.10.2017 11:59

Moin,
ja, hatte ich auch schon im Verdacht...

Hab Uwe schon angeschrieben...

VLG
Alex

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von DFAlex - 04.10.2017 00:46

Hai,
gerade gesehen, der Server ist geuppt!

Sollte also wieder Sichtbar sein!

VLG
Alex

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Nox - 04.10.2017 16:19

---

gerade gefahren :-)

nur kann man vorm Rennen nichts mehr am Setup Ã¤ndern!
lg.Nox

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Devillord666 - 06.10.2017 20:32

@BadDan: Ich hab alle Layouts-gleich eingestellt und bin jetzt 10 Runden gefahren ohne ein einziges mal ein Delta angezeigt zu bekommen. Woran kÃ¶nnte das noch liegen.

==========

Aw: pCars 2
Geschrieben von Devillord666 - 06.10.2017 21:28

@ALL:

Problem gefunden - Delta Anzeige "an" im HUD-Layout - Wenn keine Delta-Anzeige angezeigt wird.

"TAB"-DrÃ¼cken

Gibt folgende Modi:

Delta zur " "
Potentiellen Rundenzeit
Schnellsten Rundenzeit
Vorherige Runde
AUS

Muss man auch erstmal drauf kommen!!!

==========

Aw: pCars 2

Geschrieben von BadDan - 06.10.2017 23:18

Gut zu wissen, danke. :)

==========