

pCars 2

Posted by DFAlex - 2017/09/22 23:15

Moin,
pÄ¼nktlich zum Release habe ich euch mal einen Provisorischen Platz geschaffen wo ihr alles zum pCars 2 Posten
kÄ¼nnt...

Sobald wir uns Ä¼ber die ZukÄ¼ftige 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

Posted by aelbler271 - 2017/09/23 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.

GruÄ¼
Aelbler271

=====

Aw: pCars 2

Posted by Boandlgramer - 2017/09/26 21:01

Also ich komm mit dem Spiel Ä¼berhaupt nicht klar, komm mir wie der grÄ¼Ä¼te AnfÄ¼nger 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

Posted by Devillord666 - 2017/09/27 11:01

@Boandlgramer: Ich weiss ganz genau was Du meinst. Ich komme mir vor wie der grÄ¼Ä¼ste AnfÄ¼nger, 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 fÄ¼r mich spielt sich das Game, als wÄ¼re ich ein AnfÄ¼nger.

@All: Habt Ihr auch so KI unterschiede?

Beispiel: Brand Hatch fÄ¼hrt die KI auf 40 mit wenig fehlern 46,5er im Durschnitt in der GT3

Im Kart kommen bei 40 - 3 von 16 Fahrern Ä¼berhaupt 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?

Gruß Devil

=====

Aw: pCars 2

Posted by Andregee - 2017/09/27 15:36

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

=====

Aw: pCars 2

Posted by BadDan - 2017/09/27 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 für jede Kamera das HUD anders anpassen, das sieht man leicht mal.
Außerdem 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

Posted by aelbler271 - 2017/09/27 16:21

Boandlgramer schrieb:

Also ich komm mit dem Spiel überhaupt nicht klar, komm mir wie der größte Anfänger 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 über die Pedalkraft. Funktioniert super, keine Probleme.

Je realer die Bremse im Spiel wird (z.B. Kraftveränderung über Bremsentemperatur), desto weniger werden die Leute glücklich die nur über den Pedalwinkel bremsen, z.B. beim G27-Pedal.

Ist eine Umgewöhnung, aber dann super. Wie beim realen Fzg ohne ABS. Da spürt man im Schnee auch die Grenze.

Gruß
Aelbler271

=====

Aw: pCars 2

Posted by Andregee - 2017/09/27 16:26

Das ist alles eine Frage der Gewohnheit und Anpassungsfähigkeit. Ich komme z.b mit Loadcellbremsen nicht klar , da ich nie wirklich den Endanschlag gespürt habe und so nicht wußte, ob ich nun noch weiter den Druck erhöhen muss oder nicht. Da ist mir eine schwergängige Potibremse mit nicht linearer Abstimmung deutlich lieber und letztendlich ist es eh egal welche Technik die Bremse benutzt, man erhält nie eine wirkliche Rückmeldung vom Geschehen zwischen Reifen und Asphalt und muss sich dabei immer nur auf sein Gefühl verlassen, der Pedaldruck oder Weg welcher nötig 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 späten bremsen mit maximaler Verzögerung die Hinterräder trotz ABS massiv an Seitenführungskraft einbüßen was dann spätestens beim Turn In in einem Dreher endet. Mit 60-40 oder 62-38 ist das Problem behoben, auch mit G27 Pedalen.

Aw: pCars 2

Posted by Sp4wN - 2017/09/27 17:56

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

Aw: pCars 2

Posted by PostBox981 - 2017/09/27 19:32

Die Autos fhlen sich schon deutlich anders als in pCARS1 an, wohl wahr. Fr 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. Auerdem ist das Einlenken ("initial bite") deutlich verbessert worden, was man auch ganz klar merkt.

Klar, daran muss man sich auch erst gewhnen und die ersten Runden sind komisch. Aber nach ein paar Stunden msste das doch dann klappen, oder?

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

Gru
Frank

Aw: pCars 2

Posted by aelbler271 - 2017/09/27 20:10

Hi,

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

Gru
Aelbler271

Aw: pCars 2

Posted by Boandlgramer - 2017/09/27 21:26

Also jetzt kommt langsam meine Begeisterung.

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

Aw: pCars 2

Posted by PostBox981 - 2017/09/27 21:41

aelbler271 schrieb:

Hi,

für mich sind die Fzg im Teil 2 schwieriger zu fahren.

Interessant wie da die Eindrücke auseinander gehen. Hab die auth. Fahrhilfen eingeschalten, wirkt deutlich realer wie im Teil 1.

Noch nicht zufrieden bin ich mit der Grafik.

Deutlich nervöser wie im Teil 1, hab jetzt V Sync eingestellt. Leider noch nicht die richtige Schraube gefunden.

Gruß

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

Posted by aelbler271 - 2017/09/28 16:38

Hi,

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

Danke

Gruß

Aelbler271

Aw: pCars 2

Posted by McLane - 2017/09/28 17:48

Hallo Leute,

nach langer Zeit in Raceroom kehre ich nun wieder hierher zurück. Project Cars 2 hat echtes Potential, finde ich. Wenn die KI gepatcht wird, kann man vielleicht sogar Offline fahren. :) Im Moment fehlen mir nur vernünftige 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

Posted by PostBox981 - 2017/09/28 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 bestätigt.

Offizielle Release-Notes habe ich leider noch nicht gefunden.

Gruß

Frank

Aw: pCars 2

Posted by McLane - 2017/09/28 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

Posted by McLane - 2017/09/28 18:51

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

=====

Aw: pCars 2

Posted by Sp4wN - 2017/09/28 18:57

ich hätte 40 mbit upload, wenns is, wäre ich dabei und ich könnte auch hosten. Hab dir ne Anfrage auf Steam geschickt.

=====

Aw: pCars 2

Posted by PostBox981 - 2017/09/28 20:25

Der Buchstabe steht für "sicheres" Fahren, also ohne Unfälle usw. Fängt mit U an und geht über 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

Posted by BadDan - 2017/09/28 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 läuft schon (oder lief zumindest). Ich mache gerade schon Screenshots für 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 früher oder später wird Teil 2 hier auf jeden Fall auch offiziell angeboten. B)

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

=====

Aw: pCars 2

Posted by aelbler271 - 2017/09/29 16:22

Boandlgramer schrieb:

Also ich komm mit dem Spiel überhaupt nicht klar, komm mir wie der größte Anfänger 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 Einstellmöglichkeiten da sind finde ich nicht gut.

Die Standardsetups sind leider mit viel weniger Mühe gemacht worden wie im Teil 1.

Am alten DTM Audi gibts einen Slick, dafür auch Eis- und Universalreifen, Absicht? Würde verschiedenen Slicks erwarten.

Gruß
Aelbler271

=====

Aw: pCars 2

Posted by Sp4wN - 2017/09/29 17:29

Ich hab jetzt mittlerweile alles bissl durchgetestet und muss sagen, das ich mit den meisten Fahrzeugen ganz gut zurecht komme. Das ein oder andere Fahrzeug benötigt natürlich noch ein wenig setup-arbeit. Die Eis / schneereifen sind für jedes Fahrzeug verfügbar, soweit ich gesehen habe, denk mal liegt halt an den eistracks und an den möglichen wetterszenarien (Wer würde denn nicht mal gerne nen LMP auf Spa durch den Schnee jagen). Das viele autos nicht die möglichkeit geben verschiedene Slicks auszuwählen finde ich auch etwas eigenartig, hoffentlich kommt das noch.

=====

Aw: pCars 2

Posted by PostBox981 - 2017/09/29 17:56

Die Eisreifen ("Spikes") sind für den Spa-Faktor. So kann man auch mit einem Formel A mal über die verschneite Nordschleife braten.

=====

Aw: pCars 2

Posted by Sp4wN - 2017/09/29 18:03

hmm jemand lust auf WRX auf normalen Strecken? :D

=====

Aw: pCars 2

Posted by aelbler271 - 2017/10/01 09:01

Hi,

möchte ja nicht kleinlich sein, aber ein Porsche GT3RS angegeben mit 299, läuft 296 Bergab im Begrenzer und die Übersetzung ist fix.

Ist doch Mist, bin die alte Spa Strecke gefahren.

Le Mans oder so etwas macht doch dann keinen Spaß.

Gruß
Aelbler271

=====

Aw: pCars 2

Posted by PostBox981 - 2017/10/01 14:19

Schalte mal in den 7. Gang, dann geht's fröhlich weiter. Hatte gerade 304, aber da geht noch mehr. ;)

Gruß
Frank

Aw: pCars 2

Posted by aelbler271 - 2017/10/01 15:08

Hi,

hab mich verschrieben, die Rennfzg GTR3R, beide 6 Gang.
Begrenzt auf 296km/h bergab.
Die Straßenvariante hat 7 Gänge, schaffe 350km/h.

Gruß
Aelbler271

Aw: pCars 2

Posted by Paul a.D. - 2017/10/02 10:49

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

Aw: pCars 2

Posted by Martin - 2017/10/02 18:08

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

Aw: pCars 2

Posted by PostBox981 - 2017/10/02 18:26

Martin schrieb:
bekomme ich irgendwo die Jackspade files für 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>

Gruß
Frank

Aw: pCars 2

Posted by PostBox981 - 2017/10/02 18:33

aelbler271 schrieb:
Hi,

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

Begrenzt auf 296km/h bergab.
Die Stra  envariante hat 7 G  nge, schaffe 350km/h.

Gru  
Aelbler271

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

Spa  ig aber, dass der Erstgenannte tats  chlich bei 296 im 6. Gang in den Begrenzer l  uft.

Gru  
Frank

=====

Aw: pCars 2

Posted by Martin - 2017/10/02 19:52

Nur mit anmeldung was ich auch gemacht habe.

=====

Aw: pCars 2

Posted by DFAlex - 2017/10/02 19:52

Paul a.D. schrieb:
Wie schauts den nun mit den Servern aus? W  rde gern mal 1 2 R  ndchen mit euch fahren wollen :/
Ja, sollte da sein...

>>>klick

=====

Aw: pCars 2

Posted by PostBox981 - 2017/10/02 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 h  tte sich mit dem Patch erledigt. Schlie  lich findet er mittlerweile   ber 120 Rennen beim ersten Versuch.

=====

Aw: pCars 2

Posted by aelbler271 - 2017/10/03 08:48

Hi,

ich kann nix finden, schon ein paar mal geschaut.

Gru  
Aelbler271

=====

Aw: pCars 2

Posted by Paul a.D. - 2017/10/03 09:15

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

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

Aw: pCars 2

Posted by BadDan - 2017/10/03 11:04

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

Aw: pCars 2

Posted by DFAlex - 2017/10/03 11:59

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

Hab Uwe schon angeschrieben...

VLG
Alex

Aw: pCars 2

Posted by DFAlex - 2017/10/04 00:46

Hai,
gerade gesehen, der Server ist geuppt!

Sollte also wieder Sichtbar sein!

VLG
Alex

Aw: pCars 2

Posted by Nox - 2017/10/04 16:19

gerade gefahren :-)

nur kann man vorm Rennen nichts mehr am Setup Ändern!
lg.No

Aw: pCars 2

Posted by Devillord666 - 2017/10/06 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 könnte das noch liegen.

Aw: pCars 2

Posted by Devillord666 - 2017/10/06 21:28

@ALL:

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

"TAB"-Drücken

Gibt folgende Modi:

Delta zur " "
Potentiellen Rundenzeit
Schnellsten Rundenzeit
Vorherige Runde
AUS

Muss man auch erstmal drauf kommen!!!

=====

Aw: pCars 2

Posted by BadDan - 2017/10/06 23:18

Gut zu wissen, danke. :)

=====