
Server

Geschrieben von MichaW - 07.05.2015 01:15

Hallo, laufen die Server der Malzbierbude schon? Ich kann keinen sehen....unsure:

Glück auf!

=====

Aw: Server

Geschrieben von derDumeklemmer - 07.05.2015 01:31

Hi Micha,

ja eigentlich laufen die:

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

Aber das ist alles noch Neuland, bitte hab ein bisschen Geduld. Ich denk das wird schon ;-)

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Server

Geschrieben von MichaW - 07.05.2015 01:46

Kein Ding Uwe, von denen in der Liste seh ich in der Lobby höchstens ein Viertel...wird schon werden, so langsam muss ich eh in die Heia.

P.S. Weiß jemand wie ich meine Cockpitperspektive wiederbekomme? Plötzlich fahr ich Stange....lol:

Glück auf!

=====

Aw: Server

Geschrieben von winkie - 07.05.2015 06:19

MichaW schrieb:

P.S. Weiß jemand wie ich meine Cockpitperspektive wiederbekomme? Plötzlich fahr ich Stange....lol:

Glück auf!

Hi MichaW,

vermutlich musst Du die Taste für das Ändern der Fahrzeugansicht neu belegen.
War bei mir auch so. Schau dabei gleich noch ob nicht auch noch andere Belegungen weg sind und neu belegt werden müssen.

Sitzverstellung und HUD Wechsel, waren bei mir noch weg und mussten neu belegt werden.

<http://www11.pic-upload.de/07.05.15/f8dwg3she9to.jpg>

Grüße
winkie

=====

Aw: Server

Geschrieben von MichaW - 07.05.2015 08:50

Hallo Winkie, vielen Dank, genau so wird's sein! So ein MenÃ¼ hab ich gestern Nacht gesucht, aber 2:00 Uhr morgens ist echt nicht meine Zeit dafür :lol:
Probier ich später direkt aus! :)

Glück auf!

=====

Aw: Server

Geschrieben von TSR Holzi - 07.05.2015 09:32

und wie findet man die Server im Game weil aktuell sieht man da leider nix außer wohl die ingame gehosteten

=====

Aw: Server

Geschrieben von rdjango - 07.05.2015 11:16

Hallo,

scheint noch nicht zu funktionieren. Hier

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

gibt es eine Liste der Dedis - wie man erkennen kann ist kein Fahrer online. Aber die Malzbierbudenserver stehen schonmal in der Liste. :)

Gruß

rdjango

Update: Official SMS testing server ist der Testserver der Entwickler z.Zt. 1 Fahrer - es ist in Arbeit.

=====

Aw: Server

Geschrieben von TSR Holzi - 07.05.2015 13:36

jetzt gehen aber schon einige wenige

=====

Aw: Server

Geschrieben von TSR Holzi - 07.05.2015 14:13

ok malzbierbude 1 läuft nun sollte zu sehen sein

kann das wer prüfen?

=====

Aw: Server

Geschrieben von mahagoni - 07.05.2015 16:49

Ich sehe keine MBB-Server in der Lobby. Auch nicht, wenn ich nach dem Namen suche.

Aw: Server

Geschrieben von eispfegel - 07.05.2015 17:04

Sehe auch keine Bierbudenserver :/

Aw: Server

Geschrieben von TSR Holzi - 07.05.2015 17:04

ja kommt mal in TS am besten ist ein etwas eigenartige geschichte

Aw: Server

Geschrieben von BadDan - 07.05.2015 17:04

Mal ne blöde Frage, wie finde ich den in der Liste?

Aw: Server

Geschrieben von rdjango - 07.05.2015 17:12

Hallo,

der online-browser ist wohl nicht sehr zuverlässig. Nach jedem refresh zeigt er ein andere Zahl Server an. Von den Dedis sind einige zu sehen, aber nicht mal alle die aktiv sind. Bier ist nicht zu finden bisher :(

Gruß
rdjango

edit: bier-buden.de ist da

Aw: Server

Geschrieben von Galaxiedriver - 07.05.2015 17:37

Hallo, hab mich auch schon mal hier angemeldet.

Konnte auch gleich den Budenserver finden.
Aber wo finde ich das Passwort?:dry:

Gruß und Danke im Voraus
Dirk

Aw: Server

Geschrieben von MichaW - 07.05.2015 17:40

Hallo, also das mit der komischen Anzeige nach jedem Refresh kann ich best tigen, da zeigt er immer mal wieder 2...oder auch 49 Onlinespiele an, momentan noch etwas wie Lotto. Die Malzbierbudenserver seh ich auch nicht, aber da sitzt Uwe bestimmt schon dran, sofern er da Einfluss nehmen kann. Den Bier-buden Server hab ich eben auch zum ersten mal gesehen, warten wir es einfach mal ab. :)

Gl ck auf!

=====

Aw: Server

Geschrieben von MichaW - 07.05.2015 17:41

Galaxiedriver schrieb:

Hallo, hab mich auch schon mal hier angemeldet.

Konnte auch gleich den Budenserver finden.

Aber wo finde ich das Passwort?:dry:

Gru  und Danke im Voraus

Dirk

Hallo, wenn du den Bier-buden.de Server meinst, der ist von der WBB und hat das Passwort Bier.

Gl ck auf!

=====

Aw: Server

Geschrieben von rdjango - 07.05.2015 17:43

Hallo,

Bier-buden.de ist von den "Schwesterseiten"

pilsbierbude.de

weissbierbude.de

Da kannst du das passwort erfragen

Gru 

rdjango

Micha war schneller und kennt das PW B)

=====

Aw: Server

Geschrieben von Galaxiedriver - 07.05.2015 17:44

ja den meine ich.

Achso, das is nicht der von der Malzbierbude.

OK, danke

=====

Aw: Server

Geschrieben von derDumeklemmer - 07.05.2015 17:58

Das ist scheinbar ein bisschen anders in pCARS....

Ein Gameserver ist nur dann sichtbar wenn ein Spieler wenn eine Session darauf erstellt.

Unsere Server "heiÃŸen" momentan

- malzbierbude1
- malzbierbude2
- malzbierbude3
- malzbierbude4

Ihr mÃ¼sst also nur eine Den Search_Parameter auf:

-searchds malz

stellen und dann eine Session mit Namen:

malzbierbude1, malzbierbude2, malzbierbude3 oder malzbierbude4

anstoÃŸen.

Dann wird diese Session fÃ¼r alle Mitspieler in der "Lobby" sichtbar.

Den Parameter findet Ihr wenn Ihr im Steam-Client mit der rechten Maustaste auf "Project Cars" klickt, dann "Startoptionen festlegen" auswÃ¤hlt. (Danke fÃ¼r den Tipp Holzi!)

GruÃŸ,
Uwe

GruÃŸ,
Uwe

=====

Aw: Server

Geschrieben von exbrassi - 07.05.2015 18:08

Versteh ich nicht... :unsure: Searchparameter? hÃ¤? :huh:

Zumindest finde ich mal malzbierbude1. Aber keine 2... 3... 4...

Warum kein Leerzeichen dazwischen und so braucht man nur "malzbierbude" einzugeben und alle Server erscheinen?

=====

Aw: Server

Geschrieben von Johny1337 - 07.05.2015 18:27

Sobald man die Startoptionen(Steam-Bibliothek->Rechtsklick auf Pcars->Eigenschaften->Startoptionen) festgelegt hat ist es eigentlich ganz easy. Man geht auf Erstellen unter Online im Spiel und legt eine Fahrzeug-Streckenkombo fest. Dann findet pcars automatisch die Malzbierbuden-Server und startet mit der Kombo. Hat bei mir eben funktioniert aber bin kein Rennen gefahren weil ich jetzt weg muss.

Werde heute Abend gegen 9 ein par Rennen fahren.

GruÃŸ Johny !

=====

Aw: Server

Geschrieben von derDumeklemmer - 07.05.2015 18:29

...hab mit meinem Spiel eine Session auf dem 1er gestartet, dadurch wird er sichtbar....

Es wird noch ein FAQ dazu geben (mÃ¼ssen) ;-)

GruÃ,
Uwe

=====

Aw: Server

Geschrieben von TSR Holzi - 07.05.2015 18:29

derDumeklemmer schrieb:
Das ist scheinbar ein bisschen anders in pCARS....

Ein Gameserver ist nur dann sichtbar wenn ein Spieler wenn eine Session darauf erstellt.

Unsere Server "heiÃen" momentan

- malzbierbude1
- malzbierbude2
- malzbierbude3
- malzbierbude4

Ihr mÃ¼sst also nur eine Den Search_Parameter auf:

-searchds "malz"

stellen und dann eine Session mit Namen:

malzbierbude1, malzbierbude2, malzbierbude3 oder malzbierbude4

anstoÃen.
Dann wird diese Session fÃ¼r alle Mitspieler in der "Lobby" sichtbar.

Den Parameter findet Ihr wenn Ihr im Steam-Client mit der rechten Maustaste auf "Project Cars" klickt, dann "Startoptionen festlegen" auswÃ¤hlt. (Danke fÃ¼r den Tipp Holzi!)

GruÃ,
Uwe

GruÃ,
Uwe

gerne doch :-)

=====

Aw: Server

Geschrieben von copacabana - 07.05.2015 19:09

ich seh leider in der lobby immer nur gesamt 1-3 server, eigenartig und total nervig

=====

Aw: Server

Geschrieben von TSR Holzi - 07.05.2015 19:24

hast du einen Filter an vl?

du hattest ja die beta version vl ist das mit dem zusammen buggy einmal komplett runterschmeiÃen und neu installieren?

Aw: Server

Geschrieben von TSR Holzi - 07.05.2015 19:41

ok problem gelöst es war die download region in den steam eigenschaften :-)

Aw: Server

Geschrieben von exbrassi - 07.05.2015 19:51

Johnny1337 schrieb:

Sobald man die Startoptionen(Steam-Bibliothek->Rechtsklick auf Pcars->Eigenschaften->Startoptionen) festgelegt hat ist es eigentlich ganz easy. Man geht auf Erstellen unter Online im Spiel und legt eine Fahrzeug-Streckenkombo fest. Dann findet pcars automatisch die Malzbierbuden-Server und startet mit der Kombo. Hat bei mir eben funktioniert aber bin kein Rennen gefahren weil ich jetzt weg muss.

Werde heute Abend gegen 9 ein par Rennen fahren.

Gruß Johnny !

Gut, aber was soll ich da festlegen bzw. eingeben? Schreibe ich searchds "malz" rein, tut sich auch nix...

Aw: Server

Geschrieben von MichaW - 07.05.2015 19:57

exbrassi schrieb:

Johnny1337 schrieb:

Sobald man die Startoptionen(Steam-Bibliothek->Rechtsklick auf Pcars->Eigenschaften->Startoptionen) festgelegt hat ist es eigentlich ganz easy. Man geht auf Erstellen unter Online im Spiel und legt eine Fahrzeug-Streckenkombo fest. Dann findet pcars automatisch die Malzbierbuden-Server und startet mit der Kombo. Hat bei mir eben funktioniert aber bin kein Rennen gefahren weil ich jetzt weg muss.

Werde heute Abend gegen 9 ein par Rennen fahren.

Gruß Johnny !

Gut, aber was soll ich da festlegen bzw. eingeben? Schreibe ich searchds "malz" rein, tut sich auch nix...

Danach gehst du auf Online und legst ein neues Spiel an. Danach sehen dann auch alle anderen den Server in der Lobby...das ist mal mit Sicherheit nicht das gelbe vom Ei, funktioniert momentan aber wohl nur so. Das wird hoffentlich noch geändert, denn wenn man so wie ich eben mitten in der Quali einen Disconnect hat, dann sind davon auch alle anderen 18 auf dem Server betroffen....der ist nämlich dann weg da ich ihn getartet hatte....ohmy:

Glück auf!

Aw: Server

Geschrieben von TSR Holzi - 07.05.2015 20:08

der ist nicht weg der host wechselt und es geht weiter...

also weg war der noch nie bei mir

Aw: Server

Geschrieben von MichaW - 07.05.2015 20:26

TSR Holzi schrieb:
der ist nicht weg der host wechselt und es geht weiter...

also weg war der noch nie bei mir

Bei mir jetzt gerade das zweite mal, diesmal ist mir bei Rennstart das ganze Spiel abgestürzt, bin nach dem Neustart direkt wieder in die Lobby, der Server ist weg...und bei 2 Runden Nos sollte er dann noch laufen.

Glück auf!

Aw: Server

Geschrieben von Diluvian - 08.05.2015 19:56

Also es wechselt der host, wenn der eigentliche hoster den server verlässt. Etwaige abstände, wenn der host unverhofft den server verlässt, sind wohl bugs die noch unbekannt sind oder woran gearbeitet wird. Habe so ein Problem aber noch nie gesehen.

Ich bin mir unsicher, aber wenn ein Rennen aktuell läuft, war es bis vor kurzem noch so, dass die Server dann nicht in der Liste angezeigt werden (da Steam da wohl probleme bereitet (hat)) - möglicherweise hast du deshalb dann den server nicht gesehen?

Aw: Server

Geschrieben von TSR Holzi - 09.05.2015 07:28

was sehr gut ist das man während dem Rennen nicht mehr joinen kann

Aw: Server

Geschrieben von winkie - 09.05.2015 09:43

derDumeklemmer schrieb:

Ihr müsst also nur eine Den Search_Parameter auf:

-searchds "malz"

stellen und dann eine Session mit Namen:

malzbierbude1, malzbierbude2, malzbierbude3 oder malzbierbude4

anstoßen.

Dann wird diese Session für alle Mitspieler in der "Lobby" sichtbar.

Das ist leider nicht ganz richtig.

Ich habe gestern abend es wie oben beschrieben gemacht, aber der Dedi Server wurde in der Liste <http://cars-stats-steam.wmdportal.com/index.php/servers> immer nur als "Available" und nie als "Active" angezeigt.

Ich habe jetzt im Netz eine Anleitung gefunden, mit der es jetzt aber funzt(eben getestet).

Ihr müsst in Steam bei den Startoptionen folgendes eingeben.

-searchds malzbier

Also ohne diese " " Zeichen.

Jetzt geht ihr im Spiel auf Online und erstellt eine Session nach belieben.

Nachdem ihr Fahrzeuge,Strecke etc. ausgewählt habt, geht ihr einfach auf "Erstellen".

Wenn ihr danach diese Meldung bekommt, hat alles geklappt.
<http://www11.pic-upload.de/09.05.15/noefsrn6ddu.jpg>

Jetzt wechselt auch in der Serverliste die Anzeige auf "Active".

Grüße
winkie

Aw: Server

Geschrieben von winkie - 09.05.2015 10:35

Kann es sein, das wenn man auf einem der Dedi Server, die Session gestartet hat, kein Beitritt mehr möglich ist?

Konnte gestern bei Dumeklemmers laufender Session auch nicht mehr beitreten.

Bei der von mir erstellten Session auf dem Dedi Server eben dasselbe.
Die Session lief, auf der rechten Seite war der Countdown auf Null und links, wo man dann einer laufenden Session beitreten kann, war alles schwarz.

Die Leute kamen nur in die Lobby, aber nicht auf die Strecke.

Wenn ich aber ohne Dedi Server hoste, kann man auch laufenden Sessions beitreten.

Grüße
winkie

Aw: Server

Geschrieben von Eastwood - 09.05.2015 10:42

Den Eindruck hatte ich gestern auch, aber vielleicht hängt das daran, dass keine Trainings/Quali/Warmupsessions angegeben waren.

Aw: Server

Geschrieben von Ziguaner - 09.05.2015 11:07

moin.

die frage stell ich mir generell, wann man überhaupt einer laufenden session beitreten kann.
Manchmal ist es möglich wenn dort "rennen" steht noch beizutreten, ein ander mal nicht, ohne bestimmten grund.:huh:

Aw: Server

Geschrieben von Eastwood - 09.05.2015 11:17

Jupp,

das scheint noch nicht optimiert zu sein.

Normalerweise ist es so, dass man eine Meldung bekommt beim Joinen: der Server ist voll oder die Rennsession hat begonnen.

Ob da Rennen steht, ist erstmal wurscht, einfach probieren.

Aw: Server

Geschrieben von BadDan - 20.08.2015 19:51

Hmm, obwohl laut der Anzeige rechts alle 4 Server laufen, kann ich im Browser nur 1 und 2 sehen.

Aw: Server

Geschrieben von Hirnquetscher - 20.08.2015 20:01

geht mir im Augenblick auch so!

So ein Dreck! :(

Aw: Server

Geschrieben von copacabana - 23.08.2015 13:17

ich kann momentan nichts einstellen auf den server, sprich wie lange das Training, Quali Warmup etc ist???

Ist das bei euch auch so?

Edit: Mein Fehler, dürfte eine Kart strecke gewesen sein Nürburg Mühlentbach

Aw: Server

Geschrieben von DfAlex - 23.08.2015 14:20

BadDan schrieb:

Hmm, obwohl laut der Anzeige rechts alle 4 Server laufen, kann ich im Browser nur 1 und 2 sehen.

Hirnquetscher schrieb:

geht mir im Augenblick auch so!

So ein Dreck! :(

Hai,

versucht es mal mit mehrfach Aktualisieren, hat bei mir schon geholfen...

VLG

Alex

Aw: Server

Geschrieben von Tastakrad - 08.09.2015 16:43

Ist es möglich, die ausgewählte Klasse anzeigen zu lassen in der Serverinfo auf der Seite?

Aw: Server

Geschrieben von derDumeklemmer - 08.09.2015 16:56

Jein ;-)

Bis dato konnte das Dedi-API diese Info nicht liefern, nun kann sie es scheinbar, aber unser Reporter hat es (noch) nicht mit drin....

Wird wahrscheinlich kommen, ich bitte da um Geduld.

Viele Grüße,
Uwe

=====

Aw: Server

Geschrieben von Elmoira - 11.09.2015 21:29

Hallo,

ist es möglich, die Dedis so einzustellen, dass man Custom Liveries sehen kann? Hatte da letzts was gelesen, aber ist bei uns auf jeden Fall nicht aktiviert.

LG

Nicole

=====

Aw: Server

Geschrieben von derDumeklemmer - 11.09.2015 21:31

Hi,

soweit ich weiss kannst Du nur einen Skin, die Custom Livery, auf Deinem PC gg. einen eigenen austauschen. Der Dedi sollte da eigentlich nix mit zu tun haben...

Gruß,
Uwe

=====

Aw: Server

Geschrieben von Elmoira - 11.09.2015 21:40

Hm, habe gelesen, das man einstellen könnte, dass der Dedi die dann auch darstellt, sodass die von den Mitfahrern gesehen wird.

LG

Nicole

=====

Aw: Server

Geschrieben von derDumeklemmer - 11.09.2015 21:42

hm, das wÄre mir neu, aber es gibt ja hÄufig Updates ;-)
....hast Du mal nen Link?

GruÄ,
Uwe

=====

Aw: Server

Geschrieben von Elmoyra - 11.09.2015 22:15

Das dumme ist, dass ich es nicht persÄnlich gelesen habe,
sondern ein Freund von mir. Habe jetzt danach gesucht,
Aber finde es nicht. Schade :(

LG

Nicole

=====

Aw: Server

Geschrieben von derDumeklemmer - 11.09.2015 22:17

vll. hat Dein Freund ja auch nur etwas falsch verstanden ?

Viele GrÄÄ,
Uwe

=====

Aw: Server

Geschrieben von Elmoyra - 11.09.2015 22:23

Ka, laut seiner Aussage, mÄsse das in den Dedi-
einstellungen erst erlaubt werden. Aber kein Plan.
Wie gesagt finde es irgendwie nicht. Danke fÄr deine
MÄhe.

LG

Nicole

=====

Aw: Server

Geschrieben von BadDan - 11.09.2015 23:50

Also soweit ich weiÄ, muss jeder den gleichen Customskin fÄrs entsprechende Auto haben, damit ihn alle sehen.
Wenn jeder nen unterschiedlichen hat, sieht auch jeder nur den bei sich selbst installierten Skin, auch wenn der
Customnutzer bei sich eine ganz andere Lackierung hat.

=====

Aw: Server

Geschrieben von DfAlex - 12.09.2015 06:34

BadDan schrieb:

Also soweit ich weiß, muss jeder den gleichen Customskin für entsprechende Auto haben, damit ihn alle sehen. Wenn jeder nen unterschiedlichen hat, sieht auch jeder nur den bei sich selbst installierten Skin, auch wenn der Customnutzer bei sich eine ganz andere Lackierung hat.

Moin,
das klingt für mich Logisch, wie soll der Dedi auch u.u. 32 Verschiedene Custome Skins darstellen, wenn ja alle den gleichen Namen haben?! :blink:

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von Elmoyra - 12.09.2015 19:21

Soll angeblich synchronisiert werden, aber ist wohl im Moment buggy.

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?27957-FAO-Ian-Bell-and-team-%28not-moaning%29-Livery-Licenses&p=947589&viewfull=1#post947589>

LG

Nicole

=====

Aw: Server

Geschrieben von BadDan - 13.09.2015 21:44

Hab jetzt mal nochmal dort im Thread nachgefragt, aber ich bin mir ziemlich sicher daß du (und viele andere dort) Ians Antwort falsch interpretieren.

Meiner Meinung nach bezog sich das "Ja" auf den zweiten Absatz der Frage dort.

=====

Aw: Server

Geschrieben von DfAlex - 14.09.2015 19:37

Hallo zusammen,
ich pack das einfach mal hier mit rein...
Ab heute haben alle vier Gameserver das Buden Standard Passwort.
Ich denke es wird dann um einiges gepflegter umher gehen.

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von BadDan - 14.09.2015 20:26

Dann gleich mal ne Frage dazu:
Ich rate zwar eh jedem, sich hier anzumelden, aber wenn ich mal vertrauenswürdige Leute einlade, die hier (noch)

nicht angemeldet sind, darf ich denen das Passwort dann geben?

Aber an sich auf jeden Fall die richtige Entscheidung.

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 14.09.2015 20:41

BadDan schrieb:

Dann gleich mal ne Frage dazu:

Ich rate zwar eh jedem, sich hier anzumelden, aber wenn ich mal vertrauenswürdige Leute einlade, die hier (noch) nicht angemeldet sind, darf ich denen das Passwort dann geben?

Aber an sich auf jeden Fall die richtige Entscheidung.

Lass es mich mal so sagen...es wird sich nicht vermeiden lassen das auch Fahrer die hier (noch) nicht Registriert sind das PW zugeflüstert bekommen, idR sind das aber die Guten und nicht die Kids die hier teilweise ihre Frühpubertären Hormonschübe ausleben...

Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von rdjango - 25.09.2015 17:24

Hallo,

Der Dedi hat jetzt eine Rotatefunktion, d.h. er kann nach dem eine Session beendet wurde eine andere Konfiguration laden. Damit wäre eine Streckenrotation möglich. Ebenso können Fahrzeugklassen und Fahrzeuge vorgegeben werden.

Gruß

rdjango

=====

Aw: Server

Geschrieben von BadDan - 25.09.2015 19:40

Wird ja schon seit ein paar Tagen getestet. ;) Und ist wohl auch kurz davor, hier offiziell zu laufen.

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 25.09.2015 19:46

Hallo zusammen,

also, der Server #1 hat jetzt eine Testrotation im Bauch...

Diese soll zur Zeit nur zeigen was möglich ist und/oder Aufzeigen was nicht funktioniert...

Ich hab eine Mischung aus Strecken, Autos und Klassen drauf...Achtung für alle mit einem Schwächeren System, es könnte zu Abstürzen kommen, da eine Konfiguration Extreme Wetter und Zeitbeschleunigung hat...

Bei den Rennen mit Klassenvorgabe kann (wenn ich das richtig verstanden habe) der erste Fahrer ein Auto aus der Klasse wählen, wäre schön wenn ihr Feedback geben könntet ob jeder Fahrer ein Anderes Auto aus der Klasse wählen kann...

Probleme jeglicher Art und Fehler bitte hier Posten!

Danke für Eure Unterstützung!

VLG
Alex

Aw: Server

Geschrieben von Tastakrad - 25.09.2015 19:54

Kann man die Option "Mit KI auffüllen" ausstellen auf jeden Server? Das Spiel zeigt eine mindestens 8-stellige Zahl an KI Fahrern an, die das Spiel gerne hinzufügen würde. Beim Start des Servers startet das Spiel dann ab.

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 25.09.2015 19:57

Ähm...ja sollte gehen...mom...
Nicht geht nicht...irgend was mit Zugriffsrechten...
Muss ich mit Uwe reden...sorry...

Aw: Server

Geschrieben von rdjango - 25.09.2015 20:33

Hallo,

freut mich zu hören, das das in Arbeit ist. Ihr macht nen Superjob !

Das neueste Serverupdate ist glaube ich gerade erst herausgekommen incl Doku.

Das lässt ja hoffen, das ein wesentlich besserer Budenserverbetrieb möglich wird.

Wäre ja auch schade bei dem Potential von pcars.

Werde jetzt Server 1 ordentlich testen wenn er da ist.

Gruß
rdjango

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 25.09.2015 20:44

rdjango schrieb:
Hallo,

freut mich zu hören, das das in Arbeit ist. Ihr macht nen Superjob !

Das neueste Serverupdate ist glaube ich gerade erst herausgekommen incl Doku.

Das lässt ja hoffen, das ein wesentlich besserer Budenserverbetrieb möglich wird.

Wäre ja auch schade bei dem Potential von pcars.

Werde jstzt Server 1 ordentlich testen wenn er da ist.

GruÃ
rdjango
Hai,
das Update ist von Gestern, habe eben kein Neues mehr bekommen...
Doku hab ich noch nicht gesehen...war die PDF im DL mit drin?
Muss mal gucken...

VLG
Alex

Edith mein das ich die Doku schon aus dem Forum hatte, aber ist besser so, dann braucht man nicht mehr durch so viele
Freds suchen....

Bin dann auf Arbeit, da ich heute Nacht alleine bin, kann ich vermutlich nicht mitlesen, von daher mal bis morgen frÃ¼h!

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von rdjango - 25.09.2015 21:07

Hallo Alex,

Test auf Server 1 hat funktioniert. Alle Vorgaben konnten nicht geÃ¤ndert werden. Klappt also :)

Nach dem Rennen wollte der Server m.E. rotieren - verschwand dann und war etwas spÃ¤ter mit den vorigen
Einstellungen online. Ist beim neuen Server default - Lua-Erweiterung.

KÃ¶nnte man also mit der Rotationsfunktion z.B. die nÃ¤chste Strecke einstellen.

War Ã¼brigens Sche****wrtter auf der Strecke :woohoo:

GruÃ
rdjango

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 25.09.2015 23:44

rdjango schrieb:
Hallo Alex,

Test auf Server 1 hat funktioniert. Alle Vorgaben konnten nicht geÃ¤ndert werden. Klappt also :)

Nach dem Rennen wollte der Server m.E. rotieren - verschwand dann und war etwas spÃ¤ter mit den vorigen
Einstellungen online. Ist beim neuen Server default - Lua-Erweiterung.

KÃ¶nnte man also mit der Rotationsfunktion z.B. die nÃ¤chste Strecke einstellen.

War Ã¼brigens Sche****wrtter auf der Strecke :woohoo:

GruÃ
rdjango

Hmm...dann klemmt noch was....es sollten schon vier strecken drauf sein und zwei klassen und ein auto...
Schau ich mir morgen frÃ¼h noch mal an...

VLG von der Arbeit

Alex

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 26.09.2015 07:27

Guten Morgen meine Lieben...

schon / noch Wach? ^^

also, ich hab mir das noch mal Angesehen...jetzt sollte er so machen wie ich will....woohoo:

Zur Zeit ist folgendes in der Rotation vom Server #1:

(Reihenfolge kann Anders sein, da der Dedi ein Index setzt bei der letzten gefahrenen Konfiguration...)

Silverstone GP - FC (ist aus der Beispiel Datei und ich finde die Wetter Kapriolen so Geill!)

Brands Hatch GP - FB

Road America - Road B (Achtung! Klassenvorgabe, ihr müsst ein Auto wählen!)

Cadwell GP - Ginetta G55 GT3

...sollte irgend etwas Anderes drauf laufen, sagt bitte Bescheid...gleiches gilt für alle Fehler oder Probleme, egal was...je besser wir jetzt testen je besser laufen dann später die Restlichen Server!

Danke!

Wohl bekomms! :P

VLG

Alex

Ups..vergessen N8 gehe jetzt ins Bett ;)

Aw: Server

Geschrieben von BadDan - 26.09.2015 10:32

Kurzes Feedback nach ner kleinen Testsession.

Los gings bei uns auf Brands mit FormelB.

An sich ne tolle Kombi, aber 60fache Zeitbeschleunigung und später Start führen zu suboptimalen Nachtfahrten mit Autos ohne Scheinwerfer. ;)

Configtuning nötig ;)

Wir haben aufgegeben, aber die Session hat nicht gestoppt. Erst als MB_79 den Server verließ, ist die Session als beendet erkannt worden, obwohl wir beide für Skip Session gevotet hatten und sonst keiner mehr unterwegs war.

Bug oder Configsachen? Keine Ahnung.

Die 2 Settings danach haben wunderbar in der Rotation funktioniert.

Zum Voting:

Immer wenn wir ne Session überspringen wollten und dafür gevotet haben, ist die Zeit zwar vor gesprungen, aber es waren immer noch 4 Minuten Wartezeit.

Kann man das in der Config verkürzen, oder ist das hardcoded?

Zu den Sessions:

Das "Vorspiel" dauert zu lange. 15 bis 30 Minuten Quali, je nach Strecke, dann von mir aus 5 Min Warmup als Raucher- und Klopause und dann ab ins Rennen. 5 bis 10 Runden, je nach Kurs (NOS auch vielleicht nur 3 ;)

Und der Server schmiert immer noch ab, wenn der Host geht.

So, das war dann mal mein Feedback.

Fazit, geil daÃŸ es jetzt auch Rotationen geben kann. Wie die eingestellt werden sollten, findet man sicher im Lauf der Zeit noch raus. :D

=====

Aw: Server

Geschrieben von MB_79 - 26.09.2015 10:47

Hallo,

erstmal ein Danke dafÃ¼r, dass sich die Admins so ins Zeug legen um auf der MBB auch eine Rotation mÃ¶glich zu machen.

An sich hat Bad Dan soweit alles Wichtige, was wir in unserer Testsession erlebt haben, bereits gesagt.

Die VerkÃ¼rzung der einzelnen Sessions wÃ¤re mir sehr wichtig, da wir doch in erster Linie Rennen fahren wollen und das in mÃ¶glichst kurzer Zeit auf vielen Stecken.

Wollte nach dem "Rausschmiss" ohne Host Bad Dan wieder auf Server 1, um die 4.Strecke Cadwell GP erstmalig zu fahren. Musste dann aber feststellen, dass die Rotation wieder mit der 1.Strecke begonnen hat. Lag das am Absturz oder wird immer mit der 1.Strecke begonnen, wenn keiner angemeldet ist?

GrÃÃŸe MB_79

=====

Aw: Server

Geschrieben von rdjango - 26.09.2015 11:08

Hallo,

MB_79 schrieb:

Wollte nach dem "Rausschmiss" ohne Host Bad Dan wieder auf Server 1, um die 4.Strecke Cadwell GP erstmalig zu fahren. Musste dann aber feststellen, dass die Rotation wieder mit der 1.Strecke begonnen hat. Lag das am Absturz oder wird immer mit der 1.Strecke begonnen, wenn keiner angemeldet ist?

Das kÃ¶nnte es auch bei unserem Test gewesen sein - Winkie und ich sind vom Server gegangen. Erst zeigte er ne neue Strecke an und schwups war er weg und die 1. Strecke war wieder da.

GruÃŸ
rdjango

=====

Aw: Server

Geschrieben von rdjango - 26.09.2015 13:13

Hallo Alex,

zum "FrÃ¼hstÃ¼ck" oder besser "SpÃ¼tstÃ¼ck" ein erfolgreicher Schnelltest. Ich habe mich auf dem Server eingeloggt, alle Sessions bis zum Ende gevoted, gestartet und den Server verlassen. Dann wieder eingeloggt - und jedes mal ne andere Serverkonfiguration vorgefunden - Super.

Einzig irritierend war der Server mit der Ginetta. Die war voreingestellt, ich konnte aber ein anderes Auto wählen, das wurde vom Server wieder korrigiert. Schönheitsfehler würde ich sagen ;)

Sieht gut aus :)

Gruß
rdjango

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 26.09.2015 14:06

BadDan schrieb:
Kurzes Feedback nach ner kleinen Testsession.

Los gings bei uns auf Brands mit FormelB.
An sich ne tolle Kombi, aber 60fache Zeitbeschleunigung und später Start führen zu suboptimalen Nachtfahrten mit Autos ohne Scheinwerfer. ;)

Configtuning nötig ;)

Wir haben aufgegeben, aber die Session hat nicht gestoppt. Erst als MB_79 den Server verließ, ist die Session als beendet erkannt worden, obwohl wir beide für Skip Session gevotet hatten und sonst keiner mehr unterwegs war.

Bug oder Configsachen? Keine Ahnung.

Die 2 Settings danach haben wunderbar in der Rotation funktioniert.

Zum Voting:
Immer wenn wir ne Session überspringen wollten und dafür gevotet haben, ist die Zeit zwar vor gesprungen, aber es waren immer noch 4 Minuten Wartezeit.
Kann man das in der Config verkürzen, oder ist das hardcodet?

Zu den Sessions:
Das "Vorspiel" dauert zu lange. 15 bis 30 Minuten Quali, je nach Strecke, dann von mir aus 5 Min Warmup als Raucher- und Klopause und dann ab ins Rennen. 5 bis 10 Runden, je nach Kurs (NOS auch vielleicht nur 3 ;)

Und der Server schmiert immer noch ab, wenn der Host geht.

So, das war dann mal mein Feedback.
Fazit, geil daß es jetzt auch Rotationen geben kann. Wie die eingestellt werden sollten, findet man sicher im Lauf der Zeit noch raus. :D
Moin,
bin wach...
Sooo...also alle Zeiten, Training, Quali und Warmup kann ich beeinflussen, die Wartezeit bei Skip nicht. Da müssen wir mit leben...
Natürlich sind alle Konfigurationen nicht Final!
Ich fand das witzig, mit Formelflitzer bei Nacht^...mach ich kürzer...

Es kann sein wenn er Abschmiert, das er auf "Standard" zurück greift und wieder mit der ersten Strecke anfängt..., wenn z.bsp. durch den Absturz kein Index geschrieben werden konnte...idR sollte es sein wie rdjango geschrieben hat, immer weiter mit der nächsten Rotation/Konfiguration....

Wenn der Server die Ginetta wieder genommen hat, obwohl ein Anderes Auto auswählbar war, ist das zwar ein kleiner Bug (es sollte eigentlich nicht möglich sein ein Anderes Auto zu wählen...) Grundsätzlich hat er aber gemacht was er soll, die Ginetta GT3 ist als Vorgabe eingestellt....

Also dann werte ich das mal als sehr Positiv, die Rotation an sich betreffend, ich versuche mal den eventuellen Fix aus dem pC- Forum wegen dem Absturz bei der Host Weitergabe...ich sag Bescheid, dann könntet ihr mal gezielt als Host von der Session gehen und schauen was er macht...

Vielen Dank an die Tester!

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 26.09.2015 14:52

So ihr Lieben,
jetzt bitte Gezielt mal der Host aus der Session gehen und berichten ob er weiter ab raucht...
Ich habe die Zeiten für Quali und Warmup ein wenig Angepasst und eine weitere Rotation hinzu gefügt....die hab ich
aber auch noch nicht getestet... Es ist eine Klassen Vorgabe, also müsst/düft ihr Euer Auto auswählen...

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von rdjango - 26.09.2015 17:49

Hallo Alex,

erster Test mit BadDan erfolgreich :) - Wir haben beide als Host die Session verlassen - kein Absturz.

Sehr schön

Gruß
rdjango

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 26.09.2015 19:06

rdjango schrieb:
Hallo Alex,

erster Test mit BadDan erfolgreich :) - Wir haben beide als Host die Session verlassen - kein Absturz.

Sehr schön

Gruß
rdjango
Hai,

nur zum Richtigen Verständnis...

Ihr wart zu zweit auf dem Server und der Host hat die Session verlassen ohne das der weitere Fahrer Raus gekegelt wurde!?

Wenn das so war, bin ich Begeistert!
Dann weiß ich ja was ich an den Restlichen Dedis ändern muss!

Danke!

VLG
Alex

Edith meint S#3und4 sind umgestellt...

=====

Aw: Server

Geschrieben von BadDan - 26.09.2015 19:20

Genau, wir waren beide drauf, dann ist der Host runter und der andere ist automatisch Host geworden. Dann der erste wieder rejoin und anschlieÃŸend der 2. Host off und wieder hat das Hosting gewechselt.

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 26.09.2015 19:42

BadDan schrieb:

Genau, wir waren beide drauf, dann ist der Host runter und der andere ist automatisch Host geworden. Dann der erste wieder rejoin und anschlieÃŸend der 2. Host off und wieder hat das Hosting gewechselt.

WUNDERBAR!!

Danke Euch Beiden!

Wenn dann der Server#2 mal frei ist, kann ich den auch noch Ã¤ndern...;)

Soderle, der Server#2 ist dann auch geÃ¤ndert...

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 26.09.2015 21:58

Hallo zusammen,
ich hab dann mal 10 Strecken mit Unterschiedlichen Autos oder Klassen auf den Server#1 gepackt...oh...Wetter spielt auch mit...VerschleiÃŸ auch :whistle:

have more Fun!

VLG

Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von BadDan - 26.09.2015 23:14

Sehr schÃ¶n. Das dÃ¼rfte fÃ¼r nen Haufen Abwechslung sorgen. B)

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 26.09.2015 23:44

Hai,
kleiner Hinweis noch...
Ich konnte den Server in der Lobby auch nach X mal Aktualisieren nicht finden...
Ãœber die Suchfunktion aber schon...
Denkt daran, ihr mÃ¼sst den Vollen Namen eingeben, in dem Fall: www1.malzbierbude.de

VLG

Alex

PS.:Ich fahre gerade die Komplette Rotation durch...

=====

Aw: Server

Geschrieben von aelbler271 - 27.09.2015 08:49

Hallo,

zum Thema Zeitspeicherung.

Mir ist aufgefallen, das zum Teil pers nliche Bestzeiten nicht gespeichert werden.
Gestern im Quali, drei Minuten vor Ende, eine neue schnellste Runde gefahren, Zeit fehlt.
(war Platz zwei in der Startaufstellung, Zeit angezeigt, Le Mans)
Ist das ein Bug, oder werden die Zeiten nur in einem groben Raster gespeichert?
Ist mir in Summe zwei oder drei mal schon so gegangen.

Danke

Gru  Aelbler271

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 27.09.2015 13:51

aelbler271 schrieb:

Hallo,

zum Thema Zeitspeicherung.

Mir ist aufgefallen, das zum Teil pers nliche Bestzeiten nicht gespeichert werden.
Gestern im Quali, drei Minuten vor Ende, eine neue schnellste Runde gefahren, Zeit fehlt.
(war Platz zwei in der Startaufstellung, Zeit angezeigt, Le Mans)
Ist das ein Bug, oder werden die Zeiten nur in einem groben Raster gespeichert?
Ist mir in Summe zwei oder drei mal schon so gegangen.

Danke

Gru  Aelbler271

Moin Aelbler,

es kann schon mal vor kommen, das der Reporter sich verschluckt...

Daher ist Uwe ja auch schon dran eine Neue Version zu schreiben, aber das Gestaltet sich schwieriger als gedacht...

Gib ihm noch etwas Zeit...

Danke!

VLG

Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 27.09.2015 14:04

DFAlex schrieb:

Hai,

kleiner Hinweis noch...

Ich konnte den Server in der Lobby auch nach X mal Aktualisieren nicht finden...

 ber die Suchfunktion aber schon...

Denkt daran, ihr m sst den Vollen Namen eingeben, in dem Fall: www1.malzbierbude.de

VLG

Alex

PS.:Ich fahre gerade die Komplette Rotation durch...

Hai,
ich zitiere mich mal selber...
Also wer die Rotation Komplett durch schafft weiÃ was er getan hat!
Ich hab dann heute Nacht irgend wann zwischen 1 und 2 Uhr nach Rennen 7 von 10 aufgegeben...war einfach zu groggy...

An der Stelle sei mal ErwÃhnt, das ihr fÃ¼r Server#3 dann fleiÃig mit Voten beginnen kÃ¶nnt!

VLG
Alex

Edith meint ich soll mal noch ein ganz besonderes Rennen der Rotation hinzu fÃ¼gen...hab ich doch glatt gemacht ist jetzt auf Server#2 ^^...es sind dann 11 Rennen...

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 28.09.2015 00:14

Hi,
@Time Bandit
Ich hab den Fehler gefunden warum er zweimal Laguna mit dem Ginetta gebracht hat....
In der darauf folgenden Rotation war ein Schreibfehler im Streckenname...
Ist aber jetzt behoben...

Sorry

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von MB_79 - 15.11.2015 08:27

Hallo,

wollte eben auf Server 1 ein paar Runden auf Oulton Park Island fahren. Leider kann ich die Strecke nur offline auswÃhlen. Filter ist auf alle Orte gesetzt. Musste feststellen, dass auch andere Strecken wie z.B. Snetterton oder Cadwell Park fehlen.

Mache ich was falsch oder hat das einen Grund?

GrÃÃe MB_79

=====

Aw: Server

Geschrieben von TheStig - 15.11.2015 08:54

Servus,

wenn die Strecke keine Boxengasse bzw BoxenplÃtze hat liegt es vielleicht da dran!

GruÃ Andi

=====

Aw: Server

Geschrieben von MB_79 - 15.11.2015 08:58

TheStig schrieb:
Servus,

wenn die Strecke keine Boxengasse bzw Boxenplätze hat liegt es vielleicht da dran!

Gruß Andi

Danke für deine Antwort. Auf den Strecken wurden aber schon viele Onlinezeiten gefahren. Also muss es ja grundsätzlich möglich sein.

=====

Aw: Server

Geschrieben von TheStig - 15.11.2015 09:01

Hm, das ist dann richtig, klar.

Alex wird sich das bestimmt mal ansehen wenn er dann wach ist :)

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 15.11.2015 21:53

MB_79 schrieb:
Hallo,

wollte eben auf Server 1 ein paar Runden auf Oulton Park Island fahren. Leider kann ich die Strecke nur offline auswählen. Filter ist auf alle Orte gesetzt. Musste feststellen, dass auch andere Strecken wie z.B. Snetterton oder Cadwell Park fehlen.

Mache ich was falsch oder hat das einen Grund?

Gruß MB_79

Moin,
also einen Fehler konnte ich nicht finden....
Ich weiß aber das nach irgend einem Update einige Strecken nicht mehr wählbar sind, warum auch immer....
Die Runden Zeiten stammen von den Servern mit Rotation, wenn ich sie da rein packe gehen sie.....

Ratlos

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von MB_79 - 16.11.2015 06:20

@DFAlex

Danke für deine Antwort. Trotzdem irgendwie unbefriedigend. Es ist ja nicht so, dass wir hunderte von Strecken zur Auswahl haben.

Vielleicht kann man ja einen Server, für Strecken die nicht manuell auszuwählen sind, dafür verwenden. z.B. Server 4?! Zumindest vorübergehend im Wechsel mit anderen Rotationen. Das Fahrzeug sollte dann frei wählbar sein.

Gruß MB_79

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 16.11.2015 15:35

MB_79 schrieb:
@DFAlex

Danke f  r deine Antwort. Trotzdem irgendwie unbefriedigend. Es ist ja nicht so, dass wir hunderte von Strecken zur Auswahl haben.

Vielleicht kann man ja einen Server, f  r Strecken die nicht manuell auszuw  hlen sind, daf  r verwenden. z.B. Server 4?! Zumindest vor  bergehend im Wechsel mit anderen Rotationen. Das Fahrzeug sollte dann frei w  hlbar sein.

Gr   e MB_79

Moin,
  hm...also einen Extra Server mache ich deswegen nicht, sorry...aber was wir machen k  nnen ist, sie in einer der Rotationen rein packen....entweder S#3, das k  nnte dann auch mit Freier Wahl des Autos gehen, oder zu den GT3 auf Server #4...

Ich fang mal eine Aufstellung an, bitte entsprechend erg  nzen:

Oulton Park Island
Snetterton (welche?, da gibt es mehrere Varianten)
Cadwell Park

VLG
Alex

Aw: Server

Geschrieben von MB_79 - 18.11.2015 14:17

DFAlex schrieb:

Moin,
  hm...also einen Extra Server mache ich deswegen nicht, sorry...aber was wir machen k  nnen ist, sie in einer der Rotationen rein packen....entweder S#3, das k  nnte dann auch mit Freier Wahl des Autos gehen, oder zu den GT3 auf Server #4...

Wenn diese Strecken in die Rotation mit eingebunden werden, w  re das super.

Eine Auflistung der Strecken kann ich gerne nachreichen, werde wahrscheinlich aber erst am Wochenende dazu kommen.

Gr   e MB_79

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 18.11.2015 16:13

Moin,
Ash hat mich auch gerade zu dem Thema angeschrieben, ich hab mir dann mal die Tracklist vom Server #1 gezogen und war   berrascht...

Tracklist Server #1

....hmm....

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 18.11.2015 20:22

Moin,
also ich hab jetzt mal folgende Strecken zusätzlich in die Rotation von Server #3 rein gebastelt:

Cadwell GP
Oulton Park Island
Autodromo Nazionale Monza Short
Snetterton 100
Cadwell Woodland

Alle mit Freier Autowahl...

weitere Wünsche werden gerne angenommen...

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 22.11.2015 12:33

Moin,
zu dem Thema Strecken die nicht mehr gewählt werden können, gibt es eine Stellungnahme...

[http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?22370-Dedicated-Server-HowTo-\(Work-in-Progress\)&p=1174582&viewfull=1#post1174582](http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?22370-Dedicated-Server-HowTo-(Work-in-Progress)&p=1174582&viewfull=1#post1174582)

Ich verstehe das so, es können nicht mehr alle Strecken ausgewählt werden, auch nicht über Dedi oder Rotation, die weniger Grid Plätze haben als im Dedi die Max. Anzahl Fahrer...bei uns und 90% aller verfügbaren Dedis in der Lobby sind das z.Z. 32...

Das würde bedeuten, wir müssten die Max. Anzahl Fahrer der Dedis reduzieren auf ~20 Fahrer damit wieder alle Strecken Auswählbar sind...

Das ist schon doof...oder?

Zum testen ob das wirklich was ändert, stelle ich den Server #3 mal auf 20 Fahrer um...

Bitte mal testen ob die Strecken wieder funktionieren und hier Feedback geben...

Danke!

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von MB_79 - 22.11.2015 15:22

@DFAlex

Habs auf Server 3 getestet. Die Strecken funktionieren jetzt. Liegt also wirklich an der Anzahl der Fahrerplätze.

Grüße MB_79

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 23.11.2015 17:55

MB_79 schrieb:
@DFAlex

Habs auf Server 3 getestet. Die Strecken funktionieren jetzt. Liegt also wirklich an der Anzahl der Fahrerplätze.

Grüße MB_79

Moin,

ok Danke für Feedback...

Das würde bedeuten, wir müssen auf allen Servern die Fahrer auf 20 Begrenzen...

VLG

Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von BadDan - 23.11.2015 18:59

:(Ich finde besser, wenn dann nur ein oder zwei Server auf 20 reduziert werden, oder zumindest Trainings- und Eventserver mit "voller" Teilnehmerzahl bestehen bleiben.

Ich könnte mir z.B. vorstellen, dass man Server 1 und 2 mit 20 laufen lässt, da die ja auch frei belegbar sind und daher dort auch am ehesten die kleinen Strecken mal gefahren werden.

Hab allerdings keine Ahnung, was das für nen Aufwand bedeutet.

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 23.11.2015 19:08

Moin Daniel,
kein Aufwand!

Das mit Server 1+2 ist mir auch schon durch den Kopf gegangen...

Ich denke ich stelle sie morgen früh wenn ich von der Arbeit komme um...

Dann kann ich aus S3 die Strecken wieder aus der Rotation nehmen und den wieder auf 32 stellen...

VLG

Alex

Edith...Server 2 war grad leer, da hab ich ihn schon umgestellt...

Wer mag gerne testen und berichten...

Danke!

VLG

Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von aelbler271 - 25.11.2015 17:17

Hi,

kann keine Server finden, liegt's am Update.

Hat irgendwas geladen bei mir.

Gruß
Aelbler271

=====

Aw: Server

Geschrieben von derDumeklemmer - 25.11.2015 17:52

Hi,

bin noch ne halbe Stunde unterwegs, dann guck ich mir das an....

Bis gleich,
Uwe

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 25.11.2015 18:05

Danke Uwe, es gibt sowohl bei der Steam CMD als auch beim Dedi ein Update...

Server build ist jetzt 77
protocol Version ist jetzt 132

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von derDumeklemmer - 25.11.2015 19:20

Hi,

Oki, alle Server aktualisiert und ich komm auch wieder drauf....

Viel Spaß,
Uwe

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 25.11.2015 20:27

Danke Uwe!

VLG
Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von Tastakrad - 26.11.2015 17:42

Habe gesehen, dass die Buden Server ein VAC Symbol haben. Wenn man hier cheatet wird man durch Steam dauerhaft

gebannt?

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 26.11.2015 20:07

Tastakrad schrieb:

Habe gesehen, dass die Buden Server ein VAC Symbol haben. Wenn man hier cheatet wird man durch Steam dauerhaft gebannt?

Ist mir noch nicht auf gefallen...scheint eine Neue Funktion zu sein...

Ä-hm...wegen Cheat und Ban...brauchen wir uns ja keine Gedanken zu machen...wir sind Ehrliche fahrer...oder?

VLG

Alex

Aw: Server

Geschrieben von Boandlgramer - 26.11.2015 22:57

Wie soll man denn hier cheaten? Wallhack?? Aimbot?

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 27.11.2015 06:47

Boandlgramer schrieb:

Wie soll man denn hier cheaten? Wallhack?? Aimbot?

...der ist Gut! :woohoo:

Aw: Server

Geschrieben von [UDP]Dago - 27.11.2015 09:07

... Warp-Antrieb :P

Aw: Server

Geschrieben von Boandlgramer - 27.11.2015 09:57

HÄ!rt sich gut an aber dann tut man sich mit dem Lenken ein bischen schwer denke ich. :P

Aw: Server

Geschrieben von Tastakrad - 28.11.2015 07:37

Hier gibt es die Notes zu dem VAC Schutz.

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?42446-Project-CARS-PC-Patch-6-2-Release-Notes>

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 28.11.2015 08:48

Tastakrad schrieb:

Hier gibt es die Notes zu dem VAC Schutz.

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?42446-Project-CARS-PC-Patch-6-2-Release-Notes>

Danke f  r den Hinweis, hatte ich noch nicht gefunden...

  ndert aber an unseren Einstellungen nichts weiter...

VLG

Alex

=====

Aw: Server

Geschrieben von aelbler271 - 28.11.2015 09:26

Salute,

bitte die neuen Strecken aus dem DLC aufnehmen.

Danke

Gru  

Aelbler271

=====

Aw: Server

Geschrieben von Boandlgramer - 29.11.2015 13:49

Ich hab die Strecken aufgenommen.

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 29.11.2015 21:17

Boandlgramer schrieb:

Ich hab die Strecken aufgenommen.

Danke Markus!

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 10.12.2015 15:09

Moin,

es gibt ein weiteres Update vom Dedi, aber leider noch kein Wort dazu ob dieses Disco Ding behoben ist...

Build ist jetzt 81

Protocol ist jetzt 133

Stepan Vondrak

SMS Staff

New build 81 is up, now really compatible with patch 7.

It also adds new session property OpponentSkill, with valid values being 0-100. This is the average skill of AI opponents in the race, if AI is enabled.

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?26520-Dedicated-Server-API&p=1188350&viewfull=1#post1188350>

So und da gibts noch ein Post, der Erklärt warum es so schleppend voran geht, zumindest hab ich es so verstanden...

Andy Tudor

Creative Director

Perfect timing Ribo, as I was just about to post up about this in another thread.

Firstly let's deal with the SMS-R Driver Network Championship...

The Championship was first initiated in order to provide an avenue where the most devoted & talented players could shine. Immediately at launch we saw this take off as it garnered the attention of a number of pro players and teams.

With that, we also gained a lot of experience: certain weaknesses within the game were exposed, and we rapidly had to evolve a growing set of rules & regulations in order to maintain the integrity of the season and the trust of the players.

Along the way, there's been equal amounts of excitement and dismay as players fight for valuable Championship Standings points and high representation in the Power Rankings, whilst also we continue to see areas of the game that are susceptible to cheating and rule-breaking.

As we approach the end of the season, and given our new eSports accreditation, we're at a critical point therefore where our priority is in ensuring the remaining rounds operate with as much automation and trust as possible therefore. I.e. with as little need for human post-event verification as possible. If the game penalises you for your driving, then that is the final say. This means addressing two main areas where we see cheating...

- Using the pits to gain a time advantage
- Not getting penalised for more than 2 wheels off-track

We will continue to look at the mechanics of these, as well as the most prominent tracks and adjust where necessary for the remaining rounds.

As you'll have seen, the top of the Championship Standings are getting tighter, and the season is attracting the attention of new eSport teams every week so it's imperative that the remainder of the season sets a good example and creates a great base for the future. With the addition of our dedicated eSports Co-ordinator, Joe, our new regular web feature "DRIVE", and our plans starting to coalesce for the final round it's our intention to double down on the season and getting back to full health.

The roadmap to this is:

- Taking a look at the remaining rounds and their susceptibility to potential cheating, and making adjustments
- Making some tough decisions on current rounds for the benefit of the season long-term (eg.. voiding Round 15)
- Seeing what additional tech can be done for future Feature Updates (eg.. continued work on our Cut Track Detection System)
- Expand and enhance communication of the championship via this forum and a new dedicated eSports website

Actually, let me stop there for this evening as I want it to be clear that we're taking the SMS-R Driver Network Championship very seriously and I believe the participants would appreciate knowing as such before moving on to other topics such as ESL and our live events.

I'll return to this thread subsequently to cover those (will make it easier to quote from smaller posts like this rather than one large one too).

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?39984-Future-of-Project-Cars-as-an-eSport-open-discussion-and-questions-for-SMS&p=1132930&viewfull=1#post1132930>

...der Post ist schon ein paar Tage alt, irgendwie muss ich den Ã¼berlesen haben...aber es gibt noch keine Aktualisierung dazu, von daher gehe ich davon aus das es noch der Letzte Stand ist.

VLG

Alex

Aw: Server

Geschrieben von derDumeklemmer - 10.12.2015 17:05

Hi,

hab die Dedis gerade aktualisiert...

Viele Grüße,
Uwe

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 10.12.2015 17:49

Danke Uwe!

Aw: Server

Geschrieben von BadDan - 10.12.2015 18:40

Erster Test stimmt schonmal vorsichtig optimistisch.

Sonst hatte ich in den letzten Wochen immer nach ziemlich genau 40 Minuten einer Session nen Absturz, jetzt grad ne komplette 60 Minuten Trainingssession ohne Zwischenfälle abgespult.

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 10.12.2015 19:11

Na das ist doch Prima!

Dann hoffe ich Stepan hat das Wetter der Lua Scripten auch wieder gefixt...

Das geht seit dem (vor?)Letzten Update nämlich auch nimmer...statt dem Eingestellten "Echten" Wetter geht alles nur noch auf "Zufällig" = Regen...:unsure:

VLG
Alex

Aw: Server

Geschrieben von Uwe68 - 11.12.2015 16:48

Frage: bekomme nach dem Patch7.0 keine Multiplayersitzungen mehr angezeigt. mach ich was falsch, oder liegt es am Spiel.

Für schnelle hilfe wäre ich Dankbar!!

Aw: Server

Geschrieben von Uwe68 - 11.12.2015 16:56

Danke hat sich erledigt, war nur eine Einstellungssache meinerseits

=====

Aw: Server

Geschrieben von DFAlex - 14.12.2015 13:01

Moin,
ist jemand am Verhalten der Server 3 und 4 beim joinen oder Session Wechsel oder wenn der Host die Session verläßt
etwas auf gefallen?

Hab vor ein paar Tagen (ca. 1 Woche) was umgestellt und würde jetzt gerne wissen ob es Negative Auswirkungen
hatte...

Danke!

VLG
Alex

=====