



DRM REVIVAL MOD 1.3



Inhalt

Willkommen zum DRM REVIVAL MOD für Assetto Corsa.....	2
Installation.....	3
Einstellungen im Spiel	4
Sound	4
Grafikeinstellungen.....	6
Tastenbelegung/Buttonzuweisung.....	7
Lenkradeinstellungen.....	8
FFB-Einstellungen	9
Physikdaten / Hinweise / Tabellen	10
Motorparameter / Schaden	11
Benzinverbrauch.....	12
Zeiten für den Boxenstop.....	12
Reifen	13
Bremsen	15
Shader Patch Dynamic Light.....	16
Screenshots	18
Mitwirkende.....	21
Das Team und die Fahrzeuge	21
Daten.....	22
Changelog V1.1.....	23
Changelog V1.2.....	26
Changelog V1.3.....	27
Bekannte Fehler.....	30

Willkommen zum DRM REVIVAL MOD für Assetto Corsa

Der Ursprung des vorliegenden MODs stammt aus den Jahren 2011/2012 und wurde für die Simulation rFactor erstellt. Er war und ist einer der erfolgreichsten MODs in rFactor.

Im Jahr 2015 beschloss das Team, die Fahrzeuge nach Assetto Corsa zu transferieren und mit dem DRM-REVIVAL MOD einen hoffentlich ebenso erfolgreichen Nachfolger zu erschaffen.

Mit erheblichem Aufwand wurden die 3D-Modelle überarbeitet oder gänzlich neu erstellt. Die Arbeiten erstreckten sich über einen Zeitraum von mehr als 3 Jahren. Es wurden interne Standards für Grafik, Sound und Physik geschaffen, ein riesiges Projekt entwickelte sich aus der anfänglich kleinen „Konvertierung“.

Die Fahrzeuge stammen aus den Jahren 1977 – 1981 und fuhren in der damaligen Deutschen Rennsport Meisterschaft, welche nach dem Reglement der Gruppe 5 ausgetragen wurde. Zu dieser Zeit waren die Turbomotoren das Maß aller Dinge, ohne Turbomotor war kein Sieg mehr einzufahren. Doch die Leistungen und Entwicklungskosten explodierten, so dass bereits 1980 abzusehen war, dass die Meisterschaft daran sterben würde.

Wir holen die Fahrzeuge für euch aus der Vergangenheit zurück und präsentieren unsere Interpretation des DRM REVIVAL MOD für Assetto Corsa.

Bevor wir starten, einige Hinweise zur Installation und Einstellung im Spiel.



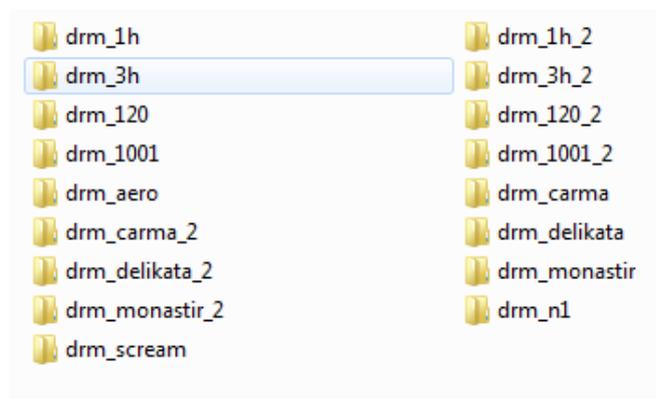
Installation

1. Ihr werdet mit der Bezahlung einen Link zum Download erhalten.
Ladet diese Datei auf euren Rechner und öffnet sie mit einem Entpackprogramm wie z.B. WINRAR (<https://www.winrar.de/>).
2. Öffnet den Explorer und sucht das Verzeichnis der ASSETTO CORSA Installation heraus!
Standardmäßig liegt es unter
`c:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\assetto corsa`
3. Kopiert den Inhalt per Drag and Drop in die Assetto Corsa Installation!
Hier ein hilfreiches Video, wie ein MOD installiert wurde
https://www.youtube.com/watch?v=kVGPnsvb_gg
4. Nach dem Start von Assetto Corsa solltet ihr in der Fahrzeugauswahl folgendes Logo finden.



Sollte dies nicht der Fall sein, überprüft die einzelnen Schritte der Installation und führt diese ggf. erneut aus!

Zur Kontrolle wechselt bitte, ausgehend von eurer Assetto Corsa Installation, in den Ordner **\CONTENT\CARS**. Dort müsst ihr neben den originalen Fahrzeugen folgende Ordner finden.



Einstellungen im Spiel

Über den gesamten Entwicklungszeitraum hinweg haben wir einige Erfahrungen bei den Einstellungen von Grafik, Sound und den Lenkradeinstellungen gesammelt, die für euch möglicherweise hilfreich sind.

Die hier aufgeführten Einstellungen/Hinweise sind nur als Empfehlungen zu verstehen.

Sound

Nachfolgend empfehlen wir euch die von uns favorisierten Assetto Corsa Sound Einstellungen für das beste Audioerlebnis. Auch geben wir Hinweise zu möglichen Störungen bzw. Fehlern, die auftreten können.

Mit der Einführung der fmod Engine in Assetto Corsa war es nun möglich, die erstellten Soundfiles des DRM-REVIVAL MOD in einem solch komplexen Umfang darzustellen, wie es nie zuvor in einer modfähigen Simulation möglich war.

Fast alle Fahrzeuge haben unterschiedliche Sounds, die sich sowohl intern und/oder extern unterscheiden, die Sounds der beiden Yamamoto unterscheiden sich gänzlich.

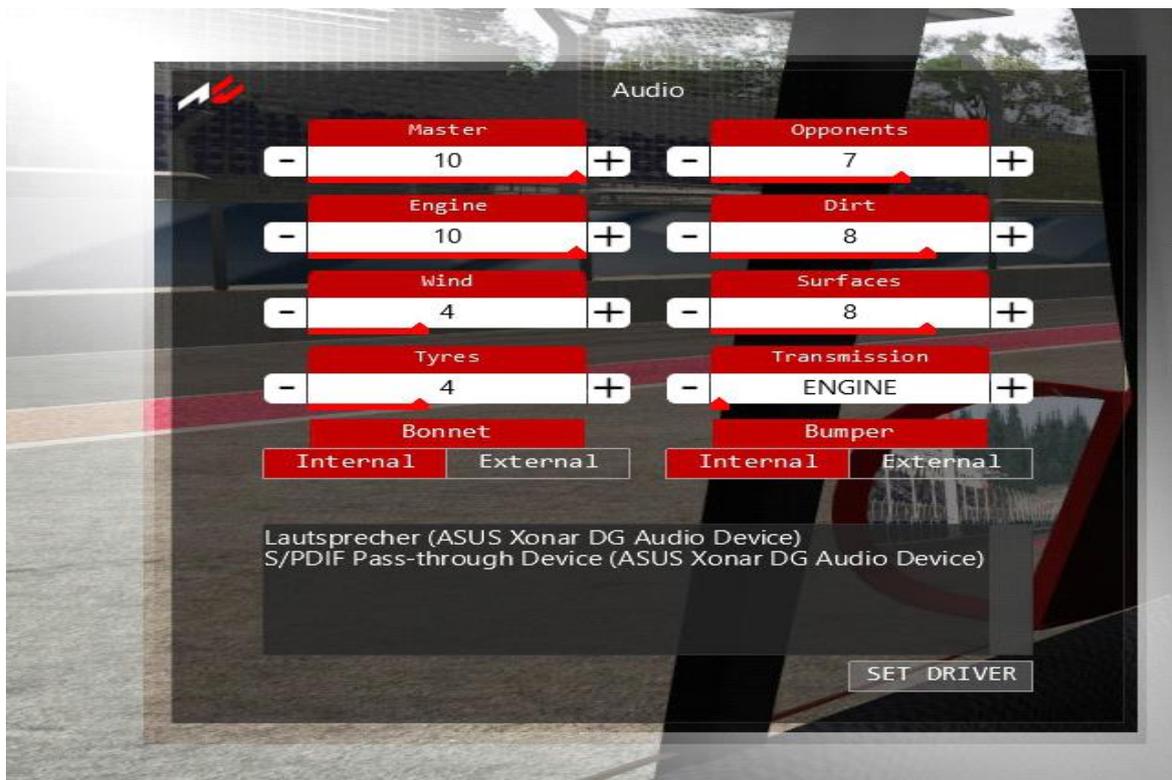
Der Sound wurde für alle Fahrzeuge in umfangreichen Tests untereinander abgestimmt, sodass Anpassungen in Form von Lautstärke nicht an jeden Wagen erfolgen müssen.

Prüft in den Audioeinstellungen, ob die Parameter so gesetzt sind, wie es auf dem unteren Bild dargestellt ist. Dies sind unsere bevorzugte Einstellung für das beste Hörerlebnis.



Sollten die Einstellung nicht deinen Erwartungen entsprechen, kannst du innerhalb des Spiels mittels der Audioapp, die sich über das Assetto Corsa App Menü einblenden lässt, individuell auch die unterschiedlichen Werte während einer Session anpassen.

Drücke einfach auf das Lautsprechersymbol und folgendes Menü, wie auf dem unteren Bild zu sehen, sollte erscheinen.



Wie angedeutet, hier ein paar Fehler, die auftreten können.

- Während des Betrachtens der Wiederholung kann bei auf dich zukommenden Wagen ein leichtes Knarzen, Knacken zu hören sein.
- Auf älteren Systemen kann es bei vollem Starterfeld zu Soundaussetzern kommen, bedingt durch die CPU Auslastung.

Persönliche Empfehlung

Headseatbesitzern, die eine 5.1 oder auch 7.1 Funktion besitzen, empfehlen wir auf den Stereo 2.1 Modus zu wechseln. Das Sounderlebnis ist hier nach unseren Erfahrungen besser.

Grafikeinstellungen

Bei der Entwicklung des DRM-REVIVAL MOD setzten wir die Priorität auf die Online Performance, ohne Einbußen an Detailgrad und Grafikqualität zu haben. Der Mod sollte mit einer maximal 3 Jahre alten Grafikkarte und mindestens 2 GB RAM gut spielbar sein. Wir empfehlen jedoch eine Version mit 4GB.

Nachfolgend eine Einstellungsempfehlung für den DRM-REVIVAL MOD. Die Entwicklung erfolgte ausschließlich mit der Aktivierung der Post Processing Effects, siehe Screenshot. Einstellung bei Effect preset „Default“. Bei anderen Einstellungen treten möglicherweise fehlerhafte oder unrealistische Darstellungen bei den Scheinwerfern, Bremslichtern und den Flammen am Auspuff auf.



Tastenbelegung/Buttonzuweisung

Die Fahrzeuge der DRM hatten einen regelbaren Ladedruck, der es dem Fahrer ermöglichte, durch Erhöhung einen erheblichen Leistungszuwachs zu erzielen.

Nachteil ist ein erhöhter Spritverbrauch und die Haltbarkeit des Motors.

Der Ladedruck der Motoren lässt sich während des Spiels ändern. Belegt diese Funktion mit Tasten oder Buttons! Zu finden unter Menü Steuerung -> Sekundär



ACHTUNG

Alle Motoren, außer dem des RMT 1001, der mit 100% Ladedruck ohne Schaden über die Runden kommt, starten mit 90% Ladedruck aus der Box.

Bei einer dauerhaften Erhöhung des Ladedruckes auf 100% halten die Motoren, z.B. auf der Rennstrecke von Monza, maximal 5-7 Runden. Setzt daher den Ladedruck gewissenhaft ein! Eine Übersicht der Motorparameter findet ihr später in der Dokumentation.

Lenkradeinstellungen

Das ist ein sehr schwieriges Thema, da das Gefühl für das Auto durch die individuellen Vorlieben des Fahrers bei den FFB-Einstellungen und durch die Hardware bestimmt wird.

Nachfolgende Einstellungen gehören zu einer Fanatec Wheelbase V2. Wir möchten auf die wichtigsten Parameter kurz eingehen.



Die Parameter für Stärke, Filter, Kerb Effekte und Straßen sind zu stark von der Hardware abhängig, als dass sich hier eine wirkliche Empfehlung aussprechen lässt.



DRM REVIVAL MOD 1.3



Minimum Force:

Für die Einstellung der Minimum Force sollte man in Erfahrung bringen, welchen Antrieb das Lenkrad besitzt.

Zahnräder (z.B. G25/G27/G29), Riemen (z.B. Fanatac) oder DirectDrive (z.B. OSW, AccuForce).

Entsprechend des Antriebs sind hier folgende Einstellungen zu wählen:

Zahnradlenkräder allgemein:	4-8%, in Ausnahmefällen sogar bis zu 16 %
Riemenantrieb:	0-2%
Direct Drive:	0

Rutscheffekte

Nach Tests, zumindest mit dem DRM-REVIVAL-MOD, sind hier Werte zwischen 25 - 50% ok. Damit wird im Wesentlichen das Gefühl vom Abriss der Seitenhaftung in die Rutschbewegung dargestellt*. Ein Wert, der sich schwer beim Fahren ermitteln lässt und wiederum von einer möglichen Zentrierfeder bei dem eingesetzten Lenkrad abhängig ist.

Solltet ihr aber hier ein Gefühl für das Auto vermissen, geht jeweils in 20% Schritten vom Maximalwert (100%) zurück und benutzt dabei am besten einen Testkurs mit einer Kreisbahn, wie z.B. der SKIDPAD. Download z.B. [RaceDepartment](#)

* Für die Vorderräder gibt es Haken "Enhanced Oversteer Effect" in den Lenkradeinstellungen.

FFB-Einstellungen

Jedes Fahrzeug benötigt durch die individuelle Federung/Suspensionsdatei eine eigene FFB-Stärke im Spiel.

Wir empfehlen das Tool FFBClip app, Download z.B. bei RaceDepartment, welches euch die zu empfehlende FFB-Stärke, sowie das wichtige mild/hard Clipping anzeigt.

Bitte beachtet die Installationsanweisung!

Wer das Tool nicht verwenden möchte, sollte die FFB-Stärke über die eingebaute AC-App steuern.



DRM REVIVAL MOD 1.3



Physikdaten / Hinweise / Tabellen

Bei der Entwicklung des DRM-REVIVAL MOD war die große Herausforderung, an verlässliche Grunddaten der Fahrzeuge zu kommen.

Dies war schwieriger als es auf den ersten Blick erscheint.

Alle Fahrzeuge waren ständig in der Entwicklung. Motorleistung, Gewicht und auch die Karosserie variierten von Rennen zu Rennen zum Teil ganz erheblich.

Originale Aufzeichnungen waren nicht mehr aufzutreiben. Vereinzelt konnten wir im Internet originale „Track-Tests“ finden oder wir fragten bei historischen Veranstaltungen den Besitzern der Autos die technischen Daten ab.

Leider befinden sich die wenigsten Fahrzeuge noch in fahrbereitem Zustand. Oftmals entsprechen sie auch nicht mehr der originalen Konfiguration. Die heutigen Öle, Benzine und Reifen haben die Fahrzeuge zum Teil erheblich verbessert/verändert.

Die Fahrzeuge sind unsere Interpretation der DRM-Fahrzeuge.

Sehr viele technische Daten entsprechen der Realität, manche sind aus Mangel an Verfügbarkeit frei erfunden.

Vorausgesetzt, die virtuellen Strecken stimmen mit den realen Strecken überein und die Physik wird in Aspetto Corsa korrekt interpretiert, liegen wir bei realer Fahrweise (H-Schaltung, Heel-and Toe, etc.) bei den Rundenzeiten zum Teil erfreulich nah an den damaligen Rundenzeiten.

Wir möchten hier nochmals Herrn Carlo Facetti für seine Ausführungen zu den Fahrzeugen danken, der in den 70er und 80er Jahren unter anderem den Puriano 1H, Lardo Monastir und den Carma 308 Turbo fuhr.

Für die technisch interessierten nun ein paar Daten, Tabellen und Hinweise zu den Fahrzeugen.

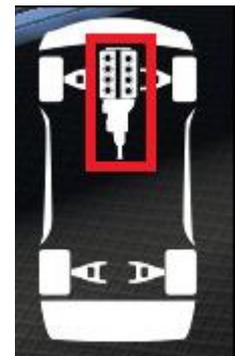
Motorparameter / Schaden

Die Tabelle zeigt die Parameter für den maximalen Ladedruck und Drehzahl, sowie die Werte, ab denen der Motor Schaden nimmt.

Car	default % boost	max boost	damage boost	max rpm limiter	damage rpm
RMT 1001	100	1,47	1,48	9.600	10.000
RMT 120	90	1,55	1,46	9300	9723
RMT N1	90	1,4	1,45	8600	8991
RMT 121 / 2	90	1,5	1,45	9800	10.000
RMT 121 / 3	90	1,6	1,55	9800	10.000
Lardo Monastir	90	1,515	1,42	9.600	10.030
Lardo Monastir 2	90	1,615	1,42	9.700	10.100
Yamamoto Delikata	90	1,58	1,505	9.450	9.880
Yamamoto Delikata 2	90	1,58	1,505	9.550	9.980
Marod Aero	90	1,55	1,46	9.230	9650
Marod Scream	90	1,51	1,422	9350	9775
Carma 308	90	1,36	1,275	8900	9304
Puriano 1h	90	1,5	1,41	8000	8364
Puriano 3h	90	1,7	1,6	8350	8730

Eine Erhöhung des Ladedrucks auf 100% führt zu erhöhtem Benzinverbrauch sowie Verschleiß und wird visuell im Spiel mit Hilfe der Damage angezeigt.

Wird der Wert für die „damage rpm“ dramatisch und/oder mehrmals z.B. bei einem „Überdrehen“ des Motors beim Herunterschalten überschritten, explodiert der Motor. Das Fahrzeug zieht eine schwarze Rauchfahne hinter sich her. Das Training bzw. Rennen ist beendet.



Im DRM-REVIVAL MOD wurde bei jedem Fahrzeug ein Drehzahlbegrenzer eingebaut, der das Überdrehen beim Hochschalten verhindert. Zusätzlich wurde ein Schaltblitz im Cockpit installiert, der den Fahrer durch Aufleuchten zum Hochschalten auffordert.

Wir sind uns bewusst, hier nicht immer historisch korrekt gehandelt zu haben. Doch häufig explodierende Motoren, wie sie damals an der Tagesordnung waren, verderben bei einem Liga-Event ggf. den Spaß an der Sache. Das Fahren mit diesen Fahrzeugen ist unserer Meinung nach schon schwierig genug.

Benzinverbrauch

Die folgenden Tabellen zeigen euch den Benzinverbrauch in Litern der jeweiligen Fahrzeuge pro Runde auf den Rennkursen Spa, Monza und Road America.

Car	Spa	Monza GP	Road America
RMT 1001	2,91	2,26	2,50
RMT 120	3,06	2,39	2,77
RMT 121 / 2	3,30	2,81	2,98
RMT 121 / 3	3,36	2,89	3,02
RMT N1	3,64	3,21	3,69
Lardo Monastir	2,97	2,24	2,64
Lardo Monastir 2	3,10	2,37	2,81
Yamamoto Delikata	3,31	2,88	3,11
Yamamoto Delikata 2	3,36	2,90	3,12
Marod Aero*	3,60	3,20	3,30
Marod Scream	3,15	2,45	2,90
Carma 308	4,10	3,53	3,62
Puriano 1h	3,65	3,01	3,31
Puriano 3h	3,81	3,24	3,64

Zeiten für den Boxenstop

Car	Reifenwechsel pro Reifen	Auftanken pro Liter	Reparatur Motor*	Reparatur Aufhängung*	Reparatur Karosserie*
RMT 1001	35	0,842	12	30	20
RMT 120	35	0,872	12	32	25
RMT 121	32	0,812	12	29	21
RMT N1	37	1,115	15	34	30
Lardo Monastir	34	0,960	15	30	26
Lardo Monastir 2	36	0,960	15	30	26
Yamamoto Delikata / 2	35	1,000	12	33	27
Marod Aero	38	1,120	12	35	30
Marod Scream	35	0,862	12	32	22
Carma 308	38	1,140	15	35	30
Puriano 1h / 2	38	1,120	20	35	30
Puriano 3h / 2	38	1,180	20	35	30

Die Fahrzeuge des DRM-REVIVAL MOD haben zum Teil erhebliche konstruktive Unterschiede, welche sich in unterschiedlichen Standzeiten bei einem Boxenstop äußern.

Die nachfolgende Tabelle gibt euch einen Überblick über die Standzeiten.

Die mit „*“ gekennzeichneten Werte beziehen sich auf jeweils 10% des Schadens.
Hat also der RMT1001 einen 60%igen Schaden an der Aufhängung, dauert die Reparatur: $6 \cdot 30 = 180$ sec.

Reifen

Das Reifenmodell in Assetto Corsa ist relativ einfach gehalten, funktioniert dafür aber erstaunlich gut. Alle Fahrzeuge im DRM-MOD haben einen individuell angepassten Reifen erhalten, der jedoch vom reinen Gripverhalten nahezu identisch ist.

Neu in der Version 1.1

Als Reifenmischungen stehen neben dem bekannten „M“=Medium-Reifen nun eine weitere Mischung „E“=Endurance für Langstreckenrennen zur Verfügung.

Die „M“-Mischung wird je nach Fahrzeug, Rennstrecke, Fahrweise und Temperaturen bis zu einer Fahrzeit von 30-45 min halten, die „E“-Mischung kann bis bei einer Renndauer über einer Stunde und mehr gefahren werden.

Der Endurance-Reifen ist vom Gripverhalten über einen größeren Temperaturbereich stabiler, hat weniger Verschleiß, benötigt länger zum Aufwärmen und ist im Bereich der Dämpfung härter vom Karkasse her, wie der „M“. Medium Reifen.

Neu in der Version 1.2

Mit der Veröffentlichung von WET-Tracks und den Funktionen von animiertem Regen und Scheibenwischern an den Fahrzeugen (siehe Absatz Shader Patch Dynamic Light), haben uns dazu veranlasst, einen neuen Regenreifen zu kreieren.

Diese neue Reifenmischung ist im jeweiligem Fahrzeugsetup mit „R“ ,bzw. RAIN auszuwählen. Der Regenreifen hat eine deutlich weichere Karkasse, eine flexiblere Reifenoberfläche (Profilblockverschiebung), einen höheren Rollwiderstand und geänderte Parameter für den Reifenluftdruck und dem Temperaturverhalten.

Für diesen Reifentyp wurde das FFB für eine bessere Rückmeldung im Nassen optimiert.

Solltet ihr ohne Reifenwärmer starten, seid vorsichtig! Die Reifen benötigen mindestens 58 -60 °C, der Regenreifen um die 40°C.

ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG



DRM REVIVAL MOD 1.3



Der „E“-Mischung ist für alle Fahrzeuge der neue Standardreifen wenn ihr eine Session startet.
Eine Änderung der Mischung könnt Ihr über das Setup vornehmen.

Neu in der Version 1.3

Es wurde in den Reifendateien ein Parameter hinzugefügt [VIRTUALKM], welcher die Verschleißkurve nach der tatsächlichen Beanspruchung des Reifens berechnet.

Einige Beispiele, wodurch der Verschleiß überproportional ansteigt.

- der Reifen rutscht im kalten oder warmen Zustand zu stark (Über/Untersteuern)
- eine zu harte Federung/Dämpfung und damit hohe Last auf den Reifen
- zusätzliches Gewicht durch hohen Tankinhalt

Je mehr der Reifen „gestresst“ wird, umso weniger Kilometer könnt Ihr also mit dem Reifen zurücklegen.

Ein weicher Fahrstil und sauberer Fahrstil wird sich dagegen positiv auf den Verschleiß auswirken.

Wir haben daher auf die Auflistung der Grafiken für den Verschleiß und das Gripverhalten in Abhängigkeit der Temperatur verzichtet, da diese nun sehr von dem Fahrstil und dem verwendeten Fahrzeug abhängig sind.

Ein weiterer Parameter sorgt dafür, dass ab einer Reifentemperatur von 180 Grad der Reifen platzt.

Insgesamt sind die Reifentemperaturen gegenüber den alten Versionen etwas höher.

Bremsen

Assetto Corsa hat die Implementierung der Bremstemperatur in einem der letzten Updates abgeschlossen. Leider ist es über das Setup nicht möglich, Einfluss auf die Bremstemperaturen zu nehmen, sodass wir entschieden haben, die Bremstemperaturen nicht mit voller Absicht in den Fadingbereich laufen zu lassen. Fading kann auftreten, äußert sich aber nur sehr dezent und auf wenigen Strecken (z.B. Monza, Norisring).

Einige Fahrer hatten Probleme mit kalten Bremsen in der Version 1.0, wir haben die Parameter angepasst.

Die nachfolgende Tabelle zeigt die Bremstemperaturen den Kategorien Kalt, Optimum, Fading

Car	Kalt	Optimum	Fading
RMT 1001	< 100 C	300 C	ab 300 C
RMT 120	< 100 C	300 C	ab 300 C
RMT 121 / 2 / 3	< 100 C	400 - 450 C	ab 450 C
RMT N1	< 100 C	320 - 450 C	ab 450 C
Lardo Monastir	< 100 C	350 - 400 C	ab 400 C
Yamamoto Delikata	< 100 C	300 - 350 C	ab 350 C
Marod Aero	< 100 C	300 - 400 C	ab 400 C
Marod Scream	< 100 C	300 C	ab 300 C
Carma 308	< 100 C	400 - 450 C	ab 500 C
Puriano 1h	< 100 C	400 C	ab 400 C
Puriano 3h	< 100 C	400 - 450 C	ab 450 C

Shader Patch Dynamic Light

Die Erweiterung des „Shader Patch Dynamic Light“ von Ilja Jusupov hat Assetto Corsa auf ein neues Level gebracht. Dieser Patch erlaubt das fahren bei Nacht mit funktionierenden Scheinwerfern und Reflektionen von Streckenobjekten, der sichtbare Wechsel von Reifenprofilen, 3D-Spiegel in der Cockpitsicht und viele andere Dinge, die zur einer deutlichen Erhöhung des Realismus beitragen.

Da diese Erweiterung noch in der Entwicklung ist, möchten wir hier keine Installationsanweisungen und/oder Empfehlungen für die Verwendung aussprechen, da diese bereits in wenigen Tagen überholt oder nicht mehr zutreffend sein könnte.

Für den Download und die Installation der aktuellen Version hat Ilja Jusupov eine Internetseite geschaffen, die Ihr wie folgt erreichen könnt.

<https://acstuff.ru/patch/>

Hier könnt Ihr die jeweiligen Einstellungen und Features der Erweiterungen kennenlernen und auf Eure Bedürfnisse einstellen. Updates werden hier ebenfalls zur Verfügung gestellt.

Das WET-Track Pack und weitere Tools, die das Shader Patch Dynamic Light unterstützen, ist <https://www.racedepartment.com/> eine gute Anlaufstelle.

Wir haben mit folgenden Erweiterungen/Tools sehr gute Erfahrungen gemacht.

Content Manager

Das Tool erleichtert Euch die Installation des Shader Pack und hilft Euch die Einstellungen für die Funktionen des Shader Pack optimal anzupassen, sowie die Wetterverhältnisse und Uhrzeiten einzustellen.

<https://acstuff.ru/app/>

WET-Track-Pack

Hiermit wird auf dem Asphalt von vielen originalen Strecken eine Oberfläche gelegt, die den Eindruck vermitteln, die Strecke wäre nass.

<https://www.racedepartment.com/downloads/assetto-corsa-wet-mod-by-a-fracasso.22468/>



DRM REVIVAL MOD 1.3



SOL

Mit Hilfe dieser Erweiterung werden die Wetterverhältnisse zur Verfügung gestellt, die später im Content Manager ausgewählt werden können.

Es ist eine deutliche Steigerung der Atmosphäre zu erreichen.

<https://www.racedepartment.com/downloads/sol.24914/>

Solltet Ihr irgendwelche Probleme haben, die Erweiterungen/Tools in Assetto Corsa zu aktivieren, wendet Euch bitte an die entsprechenden Support-Foren und/oder an die Entwickler des Tools.

Die Zuarbeit vom DRM MODDING TEAM zu diesen Tools/Erweiterungen sind wie folgt:

- Texturen für das Reifenprofil des Regenreifens
- Fahrzeugspezifische Einstellungen von Farbe, Form und Reichweite des Scheinwerfers/Scheinwerferkegels, des Rücklichtes und der Bremslichter.
- Angepasste Reflektionen in der Cockpitsansicht
- Überarbeitung der Animation von den Scheibenwischern

Erst wenn alle Erweiterungen und Tools ordnungsmäßig funktionieren, solltet Ihr die Erweiterungen für den DRM REVIVAL MOD installieren.

Dazu findet Ihr im Downloadfile des DRM-REVIVAL-MOD einen Ordner mit dem Namen „extension“.

Den gesamten Ordner „extension“ kopiert ihr bitte in den Installationsordner von Assetto Corsa.

Es werden nur die benötigten Dateien für den DRM-REVIVAL-MOD kopiert keine bestehenden Dateien überschrieben.

Wenn Ihr alles korrekt installiert habt, könnt Ihr folgende Bilder auch an Eurem PC in live sehen.

Der Aufwand für die Installation aller Erweiterung/Tools lohnt sich, gebt nicht auf, solltet Ihr mal irgendwo nicht weiterkommen.

Screenshots







Mitwirkende

Bedanken möchten wir uns bei den Testern des DRM-REVIVAL MOD, die über einen langen Zeitraum an der Entwicklung beteiligt waren und unermüdlich Kilometer abgespult haben.

The HistorX-Team
Günni
Chris Dahms
Ralf Barth
Jojo
Harald Ide
Hans-Josef Lindler
Mike Voigt
Ingo Held
Christian Kohnen

Ein besonderer Dank gilt Herrn Carlo Facetti, der uns die Erlaubnis für die Verwendung des Namen „CARMA“ gab.

Der Name setzt sich aus **CAR**lo Facetti und **MAR**tino Finotto zusammen, die Anfang der 80er Jahre den CARMA FF 308 Turbo bauten.

Das Team und die Fahrzeuge

Sovers : 3D Modelle, Grafik, Texturen, Website, kann alles!
NIL: : Sound, 3D
Jo Benevelli : 3D Modelle
dmatzies : Physik, 3D Modelle, Grafik, Texturen, Antreiber vom Dienst

RMT 1001 : NIL
RMT 120 : dmatzies
RMT N1 : dmatzies
Puriano 1H : cooky (Erlaubnis, das Auto aus GTL zu verwenden)
Puriano 3H : Jo Benevelli
Yamamoto : dmatzies
Marod Aero : dmatzies
Marod Scream : sovers
Lardo Monoastir : sovers
Carma 308 : Jo Benevelli



DRM REVIVAL MOD 1.3



Daten

- über 600.000 gefahrene Testkilometer
- 82 GB Telemetriedaten
- 4 defekte Grafikarten, 3 defekte Lenkräder, 3 defekte Festplatten, 1 defektes Notebook, 1 defektes Motherboard, 2 defekte Pedale, 2 defekte Monitore
- ca. 60 Stangen Zigaretten
- ca. 1.600 Liter Bier
- 1 Scheidung
- geschätzt ca. 5.000 Std. Entwicklungsaufwand (rf1 und AC-Version 2007- 2018)
- 4x aufgeben, den MOD zu Ende zu bringen



DRM REVIVAL MOD 1.3



Changelog V1.1

ALL CARS

PHYSICS: more brake power for cold brakes
PHYSICS: more tire grip at temperatures less than 60 degree Celsius
PHYSICS: new tire called "endurance" with less wear rate and more heating stability.
PHYSICS: advanced suspension setup to adjust the bump and rebound of the damper is now enabled
PHYSICS: KI improvements and a new ai_tyres.ini for the pit stop
GRAPHICS: backfire with reworked animation and textures
GRAPHICS: wobbling mirror deactivated
GRAPHICS: reworked shift and fuel lights
GRAPHICS: driver view camera position fixed, please check your camera position
GRAPHICS: correct mirror aspect ratio
GRAPHICS: brighter gauge lights
UI: corrected car information and technical data
SOUNDS: tweaked Turbo sounds
SOUNDS: surround sounds enabled
MANUAL: updated the information about new "Endurance" tire and brake temps.

RMT 1001

GRAPHICS: completely new cockpit (models, textures and materials)
GRAPHICS: new RPM/TURBO gauge textures
GRAPHICS: new steering wheel texture/material and some 3dmodel adjustments
GRAPHICS: template fix
GRAPHICS: body map texture fix
GRAPHICS: hood vents fix
GRAPHICS: driver door uv/model fix
GRAPHICS: rear wings smoothed and some hard edges eliminated (both wings)

RMT 120

PHYSICS: modified lag for the turbo
PHYSICS: modified power for better KI starting
SOUNDS: new internal and external sounds for RMT 120_1
SOUNDS: new internal and external sounds for RMT 120_2

YAMAMOTO DELIKATA

GRAPHICS: new door handles (period correct from the delikata)
GRAPHICS: added hood vents (because reasons, also from the delikata)
GRAPHICS: fix the showroom issue for the delikata
SOUNDS: tweaked external and internal sounds



DRM REVIVAL MOD 1.3



PURIANO 1H

GRAPHICS: smoothed the dash light models

GRAPHICS: new gauge textures

PHYSICS: modified lag for the turbo

PURIANO 3H

GRAPHICS: fixed the internal windshield banner

GRAPHICS: smoothed dash lights

GRAPHICS: new dash light textures

GRAPHICS: fixed reflection in the window frame

GRAPHICS: added new dashpad material/textures/shader

GRAPHICS: revised cockpit shaders with new effects and some textures

GRAPHICS: closed the gaps in the door internal panels

GRAPHICS: revised steering wheel shader/textures

GRAPHICS: fixed shifter animations timing

GRAPHICS: fixed car body map file

PHYSICS: modified lag for both turbos

SOUNDS: new internal sounds

MAROD SCREAM

GRAPHICS: new shift light

MAROD AERO

PHYSICS: modified lag for the turbo

PHYSICS: little more power over 8.000 rpm

PHYSICS: modified 5th gear

SOUNDS: tweaked internal sounds

LARDO MONASTIR

PHYSICS: fixed issues with a LUT-files, no more errors will be written into the log files

PHYSICS: reducing the number of objects with the same material. Should help with performance.



DRM REVIVAL MOD 1.3



Carma 308 FF

PHYSICS: modified front suspension. It will be change the FFB, please check the FFB value ingame

GRAPHICS: added shift and fuel lights

RMT 1N

PHYSICS: modified front suspension. It will be change the FFB, please check the FFB value ingame

PHYSICS: modified lag for both turbos

PHYSICS: modified power for better KI starting

PHYSICS: fixed wastegate at rpm limiter

SOUNDS: tweaked internal sounds



DRM REVIVAL MOD 1.3



Changelog V1.2

ALL CARS

PHYSICS: Balance of performance of all cars carefully adjusted

PHYSICS: new tire called "rain" to use for wet tracks (please read the manual for further information)

GRAPHICS: reworked head lights and brake lights

GRAPHICS: reworked gauges and needles for a better view at night

GRAPHICS: reworked mapping of the internal windows

SOUNDS: added rpm limiter sounds

SOUNDS: performed sound tweaks and improvements

MANUAL: updated information about new "rain" tire and the support for the

RMT 120

GRAPHICS: added the missing internal windows and reflection

GRAPHICS: animation of the wiper

PURIANO 1H

GRAPHICS: fixed the missing reflection of gauges

GRAPHICS: correction of driver eye position

GRAPHICS: alternative texture of the steering wheel used in the skin number RC_9, RC_40, RC_52

PURIANO 3H

GRAPHICS: fixed the driver arms animation and position

GRAPHICS: animation of the wiper



DRM REVIVAL MOD I.3



Changelog V1.3

ALL CARS

PHYSICS: corrections up and downshift algorithm to force the driver for more precisely gear changes

PHYSICS: clutch becomes slippery when you incorrectly shift gears during acceleration in the high rpm range

PHYSICS: reworked rain tires

PHYSICS: AI will not choose the rain tire in the practice/race sessions anymore

PHYSICS: some improvements at the setup menu (range, step, min and max values)

PHYSICS: unique wear curve for the rain tire

PHYSICS: added camber lut table for all cars (strut, double wishbone, live axle)

PHYSICS: add the parameter [VIRTUAL_KM] to all tyres.ini for calculate the accurate wear

Now you'll have tyres on the more loaded side of the car wear differently than the one on the inside

PHYSICS: increase tire grip for new tires to 98% (before 96.5), 100% grip at [VIRTUAL_KM]=1

PHYSICS: more stable tire at higher temperatures

PHYSICS: add the parameter [EXPLOSION] to all tyres.ini. At 180 Celsius, the tyres will blow

PHYSICS: corrections at the rim radius and tire width

PHYSICS: optimizing the collision model

PHYSICS: corrections of the LINEAR_STEER_ROD_RATIO

GRAPHICS: added smoke exhaust for each car (when using the shader patch)

GRAPHICS: decrease headlight brightness in cockpit view for night session

GRAPHICS: reduced the OnBoard_Exposure to 16

GRAPHICS: same value for the exposure value for the dash cam

GRAPHICS: new shader for headlight glass

GRAPHICS: reworked driver model arm animation during shifting sequences

SOUNDS: fixed wrong distance parameters

RMT 121 1/2

The new RMT 121 "Flachbau" Model 1979.

RMT 121 3

The new RMT 121 "Flachbau" Model 1980.

RMT 120 1/2

GRAPHICS: fixed this banner bug

GRAPHICS: fixed the wiper animations



DRM REVIVAL MOD 1.3



PURIANO 1H 1/2

SOUND: fixed missing sound files

PURIANO 3H 1/2

PHYSICS: increase FFB-Multi

GRAPHICS: view through the rear air intake fixed

GRAPHICS: fixed this banner bug

GRAPHICS: fixed the wiper animations

RMT 1001 1/2

PHYSICS: set the STEER_ASSIST to 1.0 (old value 0.8)

GRAPHICS: fixed the wrong livery logo skins RC_89

RMT 1N

PHYSICS: reworked aerodynamics of the body

PHYSICS: adjustments of gear ratio, final ratio, tire load, break torque, engine, power and car weight
(please check your saved setup)

PHYSICS: close the gap to the other DIV 1 cars and make the 1N more driveable

GRAPHICS: fixed the damaged mapping in the cockpit wires

GRAPHICS: fixed this banner bug

GRAPHICS: fixed the wiper animations

CARMA 1/2

PHYSICS: improvements for the optimal brake temp window

PHYSICS: little more brake torque

PHYSICS: modified front tyre

PHYSICS: more bhp

GRAPHICS: texture improvements

GRAPHICS: fixed this banner bug

MAROD AERO

PHYSICS: due to the rear life axle, the options in the setup for toe and camber has been removed.

GRAPHICS: fixed this banner bug



DRM REVIVAL MOD 1.3



MAROD SCREAM

PHYSICS: corrected the different min and max value for the spring in the setup menu

PHYSICS: due to the rear live axle, the options in the setup for toe and camber has been removed.

PHYSICS: modified steering rod position

GRAPHICS: fixed the damaged mapping in the cockpit wires

GRAPHICS: fixed the wiper animations

LARDO MONASTIR 1

PHYSICS: corrected weight (found the correct technical data)

PHYSICS: decrease brake torque

GRAPHICS: switch the engine 2D texture into a 3D model for the LOD C

GRAPHICS: fixed this banner bug

LARDO MONASTIR 2

PHYSICS: 0,1 bar more turbo boost

PHYSICS: modified power curve and rpm limit

PHYSICS: harder suspension basic setup (please check your saved setup)

PHYSICS: decrease brake torque

PHYSICS: final drive shorter from 3.6 to 3.7 (please check your saved setup)

PHYSICS: corrected weight (found the correct technical data)

GRAPHICS: witch the engine 2D texture into a 3D model for the LOD C

GRAPHICS: fixed this banner bug

YAMAMOTO DELIKATA 1/2

PHYSICS: due to the rear live axle, the options in the setup for toe and camber has been removed.

GRAPHICS: reworked aluminium steeringwheel texture

GRAPHICS: fixed this banner bug



DRM REVIVAL MOD 1.3



Bekannte Fehler

Der sichtbare Wechsel des Regenreifenprofil vom Puriano 1H funktioniert nicht