FAA Reaktivieirung

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 7. Februar 2014, 19:56

Gerade kamen mir einige Ideen, wie man vielleicht etwas Taktik reinbringen kann.

Dazu benötigt jede Rennstrecke einige spezifische Eigenschaften.

Jede Strecke soll in die Kategorien schnell (z. B. Monza, Kanada), normal (Australien) und langsam (Monaco) eingeteilt werden. Dieser Wert repräsentiert gleichzeitig auch die Flügeleinstellungen (schnell wäre dann sehr flacher Flüger mit wenig Abtrieb), außerdem welche Reifen am besten zur Stecke passen (Hard, Soft, Super soft).
Beim Setzen muss sich dann festlegen, wie man sein Auto abstimmt, z. B. schnell mit Hard-Reifen. Mit den zur Strecke passenden Einstellungen hätte der Fahrer eine Rundenzeit von 1 vereinfacht gesagt. Nimmt er eine abweichende Einstellung, verlangsamt sich seine Zeit je Einstellung um meinetwegen 0,05. Traut er sich also und nimmt zwei nicht passende, wäre seine Runde 1,1 schnell. Jetzt könnte man sagen, na gut, da nimmt halt jeder die passenden Werte der Rennstrecke.

Genau, aber das soll der Zufallsgrip verhindern. Jedes Auto hat einen Grip von 1. Der Grip kann also schwanken zwischen bsp. 0,75 und 1,25, der Wert wird für jeden Fahrer vor jedem Rennen zufällig ermittelt (wird z. B. beim PC-Spiel Grand Prix 2 gemacht, um die Leistung etwas variabler zu gestalten).

So, ein Fahrer mit einer Rundenzeit von 1 und einem Grip von 1,25 hätte dann eine Rundenzeit von 1,25, bei einem Grip von 0,75 eine Rundenzeit von 0,75. Hat der Fahrer eine Rundenzeit von 1,1, weil er abweichende Einstellungen genommen hat, dann würde er entweder 0,85 schnell oder 1,35 langsamer sein, also wenn es passt, wäre er dann schneller als der mit den zur Strecke passenden Einstellungen.

Natürlich könnte die Faktoren auch variabel machen, auf einer langsamen Strecke ist man mit normal-Setup halt 0,05 langsamer, aber mit schnell-Setup schon 0,15 langsamer... usw.

Das Setzverfahren wird dann noch wie folgt geändert:

Wenn einer 900 gesetzt hat, und die Zufallszahl war 10, dann hatte derjenige Pech gehabt (Abstand 890), da die Zahlen ja auf einer geraden liegen. Bei meiner Idee werden die Zahlen auf einem Kreis angeordnet. Konkret heißt das, dass der Abstand jetzt 110 beträgt und dadurch günstiger ist. Dadurch kann verhindert werden, dass die Leute alle nach Normalverteilung setzen (also mehr zur Mitte hin die Setzdaten wählen), sondern sich auch mal trauen, sehr geringe oder sehr hohe Werte zu setzen.