

---

## GTL IÄdt und stÄ¼rzt ab

Posted by opal - 2016/09/20 23:01

---

Ich habe GTL Ä¼ber den Autoupdater starten wollen, der zeigt links unten an "GTL IÄuft ... " und es passiert nix, habe GTL.exe gestartet und stÄ¼rzt genauso ab.  
Mein BS ist Win 10 64 bit

=====

## Aw: GTL IÄdt und stÄ¼rzt ab

Posted by MichaW - 2016/09/20 23:35

---

Nabend, hast du die GTL.exe mal als Admin gestartet? Oder auch im KompatibilitÄtsmodus?

GIÄ¼ck auf!

=====

## Aw: GTL IÄdt und stÄ¼rzt ab

Posted by opal - 2016/09/21 09:04

---

Danke MichaW, die KompatibilitÄt wars :cheer:

=====

## Aw: GTL IÄdt und stÄ¼rzt ab

Posted by BolDor - 2019/06/14 12:26

---

Hallo bin neu hier und hoffe auf Hilfe.

Mein Sohn hat auf seinem XP Rechner bis vor einem halben Jahr GT Legends ohne Probleme gespielt. Jetzt kommt er bis Rennen beginnen und dann Fehlermeldung.

Hier der Inhalt von Trace.txt

```
TRACE LEVEL = 30
NetComm.cpp 7639: NetComm checking command line: "-trace=30"
game.cpp 622: Entered Game::Enter()
osman.cpp 480: Entered OSMan::Enter()
vidman.cpp 1044: Entered VidMan::Enter()
specialfx.cp 3138: Entered SpecialFX::Enter()
dynman.cpp 632: Entered DynMan::Enter()
plrfile.cpp 3334: Entered PlayerFile::Enter()
sound.cpp 725: Entered Sound::Enter()
hwinput.cpp 6369: Entered HWInput::Enter()
onscreen.cpp 2941: Entered OnScreen::Enter()
game.cpp 717: Entered Game::Setup()
hwinput.cpp 6383: Entered HWInput::Setup()
options.cpp 1561: Entered Options::Setup()
plrfile.cpp 2510: Attempting to save to USERDATA\Fabian\Fabian.TMP
plrfile.cpp 2533: Retcode: 0 for renaming to USERDATA\Fabian\Fabian.PLR
specialfx.cp 3144: Entered SpecialFX::Setup()
steward.cpp 4585: Entered Steward::Setup()
dynman.cpp 644: Entered DynMan::Setup()
```

Ich hoffe jemand kann uns helfen

Danke im vorraus  
mfg. Bernhard

=====

---

## Aw: GTL IÄdt und stÄ¼rzt ab

Posted by MichaW - 2019/06/14 13:44

---

Hiho,

kannst du den Trace Level mal bitte auf 1000 erhÄ¶hen und dann hier noch mal posten? So sagt mir das erstmal nichts, aber vielleicht weiÄt sonst jemand Rat?

GlÄ¼ck auf!

=====