

---

## Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Horst2 - 05.01.2015 19:55

---

Moinsen^^

Beim Zusammenschustern meiner eigenen LM-55 Mod hatte ich massig Crashes, die ich auf den Maserati 450S #45 eingrenzen konnte. Da ich mich nicht mit allen Files auskenne, kann ich den genauen Fehler nicht lokalisieren. Ich vermute aber es hat mit einer Textur oder Grafik zu tun.

Vlt. hat jemand Interesse den Wagen mal genauer zu checken. Bei mir st rzt ein Rennen mit einsetzenden Grafikproblemen ab wenn dieser Wagen am Start ist.

Gr  e !

EDIT: Einige andere 4,5 L scheinen auch Probleme zu haben. Bis jetzt laufen bei mir nur #2 und #3 anstandslos. Nachdem ich bei #7 den Genstring ge ndert hatte waren die Grafikfehler weg - da r CTD nach einer Minute.

EDIT#2: Ich glaube ich downloade den Maserati noch mal und installiere den komplett neu. Iwas is da kaputt. Gerade is mir das Game mit ner HashStack Fehlermeldung abgeschmiert :-/

=====

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Moorhuhn - 05.01.2015 21:44

---

Kann dazu nur sagen da  wir schon einige Rennen mit der Kiste gefahren sind und bisher keine Klagen kamen(?)

=====

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Horst2 - 05.01.2015 22:59

---

Also, ich habe jetzt mal den ganzen 450S-Mod aus der Bude neu gesaugt und installiert, meine Car-Klasse (LM\_55) eingetragen und ansonsten nichts ge ndert - jetzt geht nix mehr. Sobald der 450S mitfahren soll bekomme ich nen Crash. Nehme ich ihn raus l uft wieder sauber durch.

Ich verstehe es nicht.

-/-

=====

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von B8man - 06.01.2015 08:15

---

Ein paar mehr Infos w ren toll.

Wann und mit welcher Meldung st rzt GTL ab? Erstellst Du nur eine neue Klasse, wenn ja wie sieht die aus? Einen neuen Cup auch? Was sagt die Trace-Datei? Welche Grafikeinstellungen hast Du eingestellt?

Fragen  ber Fragen.

Gr  e

B8'

=====

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Horst2 - 06.01.2015 10:52

---

Ich baue seit 6 Monaten mein eigenes, komplett verändertes GTL.

Fertiggestellt sind 5 Gruppen, inklusive jeweils einer kompletten Rennserie.

Gruppe 2 --> Läufer perfekt  
Gruppe 4 --> Läufer perfekt  
Gruppe 5 --> Läufer perfekt  
IMSA --> Läufer perfekt  
LM --> Läufer perfekt  
LM 55 . --> Hier soll der 450S rein.

Auch die Punktevergabe, Einzelrennen etc habe ich geändert und besonders wurden fast alle Fahrzeuge von mir grundlegend überarbeitet um sie für den Single Player zu balancen (was mir auch gelungen ist). Alle Rennen sind mit 36 Fahrzeugen (12 unterschiedliche Fahrzeuge a 3 Skins), also insgesamt 216 Fahrzeuge + individuelle Fahrer. Einzelrennen und Karriere laufen absolut stabil, CupStages.gdb und SIM\_GTC habe ich korrekt editiert.

Grafik : 1920\*1080 alles auf max. GraKa Nvidia 750 ti.

Fehlermeldung ? ...hat ein Problem festgestellt.. lediglich ein mal kam dieser seltsame HashStack-Fehler.

Im Trace steht nichts zu den Fehlern.

#### Problemsignatur:

Problemereignisname: APPCRASH  
Anwendungsname: GTL.exe  
Anwendungsversion: 1.1.0.0  
Anwendungszeitstempel: 00000000  
Fehlermodulname: GTL.exe  
Fehlermodulversion: 1.1.0.0  
Fehlermodulzeitstempel: 00000000  
Ausnahmecode: c0000005  
Ausnahmeoffset: 0016e678  
Betriebssystemversion: 6.1.7601.2.1.0.256.1  
Gebietsschema-ID: 1031  
Zusatzinformation 1: e00f  
Zusatzinformation 2: e00fe957397ba1ef430bd0be89426e19  
Zusatzinformation 3: b647  
Zusatzinformation 4: b647937cf0f260709dbac0335fdf6ae6

-----  
LensFlare.cp 59: Entered LensFlare::Init()  
camera.cpp 4125: Entered CamMan::Init()  
sound.cpp 753: Entered Sound::Init()  
render.cpp 286: Entered Render::Init()  
onscreen.cpp 2953: Entered OnScreen::Init()  
AnimationLoa 24: AnimationLoader::Load(VLM\_LeMans79.ani)  
game.cpp 893: Entered Game::Restart()  
sound.cpp 760: Entered Sound::Restart()  
steward.cpp 4835: Entered Steward::Restart()  
specialfx.cp 3732: Entered SpecialFX::Restart()  
hwinput.cpp 6437: Entered HWInput::Restart()  
dynman.cpp 811: Entered DynMan::Restart()  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.000000 CorneringAdd: 1.500000  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.000000 CorneringAdd: 1.500000  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.000000 CorneringAdd: 1.500000  
driver.cpp 624: Race Ability: 4.717988 CorneringAdd: 0.291006  
driver.cpp 624: Race Ability: 4.812748 CorneringAdd: 0.243626  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.744725 CorneringAdd: 0.427638  
driver.cpp 624: Race Ability: 2.360506 CorneringAdd: 1.069747  
driver.cpp 624: Race Ability: 2.546608 CorneringAdd: 0.976696  
driver.cpp 624: Race Ability: 2.792526 CorneringAdd: 0.853737

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 2.612339 CorneringAdd: 1.143831  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.362777 CorneringAdd: 0.418612  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.053407 CorneringAdd: 1.173296  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 4.644169 CorneringAdd: 0.927915  
driver.cpp 624: Race Ability: 5.471541 CorneringAdd: -0.035771  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 4.165154 CorneringAdd: 0.517423  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.098343 CorneringAdd: 1.000829  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 1.773385 CorneringAdd: 1.063308  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.176577 CorneringAdd: 0.961712  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 4.627702 CorneringAdd: 0.236149  
driver.cpp 624: Race Ability: 4.775838 CorneringAdd: 0.162081  
driver.cpp 624: Race Ability: 4.131263 CorneringAdd: 0.284368  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.152925 CorneringAdd: 0.973537  
driver.cpp 624: Race Ability: 2.539601 CorneringAdd: 1.080200  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 5.048271 CorneringAdd: -0.274136  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.731672 CorneringAdd: 0.384164  
driver.cpp 624: Race Ability: 4.314539 CorneringAdd: 0.292731  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.609333 CorneringAdd: 1.145334  
driver.cpp 624: Race Ability: 4.227323 CorneringAdd: 0.386338  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 4.750896 CorneringAdd: 0.724552  
driver.cpp 624: Race Ability: 3.003555 CorneringAdd: 0.948222  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
driver.cpp 624: Race Ability: 6.683395 CorneringAdd: 0.058303  
camera.cpp 4149: Entered CamMan::Restart()  
render.cpp 302: Entered Render::Restart()  
onscreen.cpp 2973: Entered OnScreen::Restart()  
vidman.cpp 1454: Entered VidMan::Restart()  
plrfile.cpp 3381: Entered PlayerFile::Restart()  
game.cpp 1087: Entered Game::Post()  
sound.cpp 849: Entered Sound::Post()  
specialfx.cp 3868: Entered SpecialFX::Post()  
steward.cpp 5363: Entered Steward::Post()  
hwinput.cpp 6467: Entered HWInput::Post()  
dynman.cpp 1516: Entered DynMan::Post()  
camera.cpp 4295: Entered CamMan::Post()  
render.cpp 480: Entered Render::Post()  
onscreen.cpp 3038: Entered OnScreen::Post()  
vidman.cpp 1759: Entered VidMan::Post()  
plrfile.cpp 3386: Entered PlayerFile::Post()  
plrfile.cpp 2510: Attempting to save to USERDATA\D River\D River.TMP  
plrfile.cpp 2533: Retcode: 0 for renaming to USERDATA\D River\D River.PLR  
game.cpp 717: Entered Game::Setup()  
hwinput.cpp 6383: Entered HWInput::Setup()  
options.cpp 1561: Entered Options::Setup()  
specialfx.cp 3144: Entered SpecialFX::Setup()  
steward.cpp 4585: Entered Steward::Setup()  
dynman.cpp 644: Entered DynMan::Setup()  
sound.cpp 748: Entered Sound::Setup()  
onscreen.cpp 2947: Entered OnScreen::Setup()  
vidman.cpp 1184: Entered VidMan::Setup()  
plrfile.cpp 3344: Entered PlayerFile::Setup()  
plrfile.cpp 2510: Attempting to save to USERDATA\D River\D River.TMP  
plrfile.cpp 2533: Retcode: 0 for renaming to USERDATA\D River\D River.PLR  
game.cpp 764: Entered Game::Init()  
vidman.cpp 1237: Entered VidMan::Init()

ai\_db.cpp 2143: Entered AIDatabase::Init()  
steward.cpp 4680: Entered Steward::Init()  
hwinput.cpp 6426: Entered HWInput::Init()  
specialfx.cp 3255: Entered SpecialFX::Init()  
dynman.cpp 674: Entered DynMan::Init()  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\TRACKVEHICLES\SAFETYCAR\SAFETYCAR.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
pitmod.cpp 194: Entered PitAction::Init  
AnimationLoa 24: AnimationLoader::Load(PitCrew.ani)  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\FERRARI 250  
TR\124\..\FERRARI\_250TR.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\AUSTIN HEALEY  
SPRITE\53SP\..\AH\_SPRITE.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\MASERATI 450S\2\..\MASERATI\_450S.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\MASERATI 450S\45\..\MASERATI\_450S.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\ASTON MARTIN DBR  
2\5\..\ASTONMARTIN\_DBR2.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\FERRARI 375  
PLUS\14\..\FERRARI\_375.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\MASERATI 450S\66\..\MASERATI\_450S.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\FERRARI 250  
TR\21\..\FERRARI\_250TR.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\JAGUAR D-TYPE 1955\8\..\JAGUAR\_D-  
TYPE.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\FERRARI 250  
TR\22\..\FERRARI\_250TR.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\JAGUAR D-TYPE 1957\4\..\JAGUAR\_D-  
TYPE.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\ASTON MARTIN DBR  
1\3\..\ASTONMARTIN\_DBR1.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\ASTON MARTIN DBR  
2\49\..\ASTONMARTIN\_DBR2.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\AUSTIN HEALEY  
100\26S\..\AUSTINHEALEY\_100S.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\ASTON MARTIN DBR  
2\102\..\ASTONMARTIN\_DBR2.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\LOTUS 7\LS367\..\LOTUS7\_S1.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\LOTUS 7\LS181\..\LOTUS7\_S1.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\MERCEDES  
300SL\14JAG\..\MERCEDES\_300SL.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\AUSTIN HEALEY  
100\32S\..\AUSTINHEALEY\_100S.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\FERRARI 375  
PLUS\19\..\FERRARI\_375.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()

```
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\ASTON MARTIN DBR
1\14\..\ASTONMARTIN_DBR1.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\JAGUAR D-TYPE 1955\9\..\JAGUAR_D-
TYPE.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\AUSTIN HEALEY
SPRITE\147SP\..\AH_SPRITE.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\JAGUAR D-TYPE 1957\17\..\JAGUAR_D-
TYPE.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\AUSTIN HEALEY
SPRITE\171TT\..\AH_SPRITE.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\MASERATI 450S\3\..\MASERATI_450S.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\FERRARI 375
PLUS\40\..\FERRARI_375.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\MERCEDES
300SL\455\..\MERCEDES_300SL.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\JAGUAR D-TYPE 1955\10\..\JAGUAR_D-
TYPE.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\AUSTIN HEALEY
100\33S\..\AUSTINHEALEY_100S.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\ASTON MARTIN DBR
1\16\..\ASTONMARTIN_DBR1.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\JAGUAR D-TYPE 1957\16\..\JAGUAR_D-
TYPE.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\LM 55\MASERATI
450S\513\..\MASERATI_450S.CAS)
```

-----

Erwähnenswert: Packe ich den 450S in den Ordner, so dauert das laden der Map ab ca. 75% wesentlich länger. Bei 100% stürzt GTL dann ab.

-----

```
// Game/Season Info: SIMULATION
Game Name = GT Legends
Game Filter = AND: SIM_GTC
```

```
Drafting
{
    BaseDropoff=0.195 // higher number -> more drafting effect
    LeadingExponent=2.0 // higher number -> lower effect on leader
    FollowingExponent=2.0 // higher number -> lower effect on followers
}
```

CategoryLists = 6 // Only show lists for GT, NGT. G2 and G3 don't have their own Championship lists

BaseCategory=SIM\_GTC // base category that contains all available cars for this database

```
Category
{
    SIM_Gruppe2 = FIA Gr. 2 // category that can be filtered out using NOT:
    SIM_Gruppe4 = FIA Gr. 4 // category that can be filtered out using NOT:
```

```
SIM_Gruppe5 = FIA Gr. 5 // category that can be filtered out using NOT:
SIM_Gruppe6 = FIA Gr. 6 // category that can be filtered out using NOT:
SIM_LM = FIA LM // category that can be filtered out using NOT:
SIM_55 = FIA LM 55 // category that can be filtered out using NOT:
}

DefaultScoring
{
    RacePitKPH = 80
    NormalPitKPH = 80
    Practice1Day = Friday
    Practice1Start = 11:00
    Practice1Duration = 30
    Practice2Day = Friday
    Practice2Start = 15:00
    Practice2Duration = 30
    Qualify1Day = Saturday
    Qualify1Start = 11:00
    Qualify1Duration = 20
    Qualify1Laps = 10
    Qualify2Day = Saturday
    Qualify2Start = 13:00
    Qualify2Duration = 20
    Qualify2Laps = 10
    WarmupDay = Sunday
    WarmupStart = 9:00
    WarmupDuration = 10
    RaceDay = Sunday
    RaceStart = 11:00
    RaceLaps = 60
    // RaceTime = 60
    // RaceTimeScaled = 180
}

SeasonScoringInfo
{
    FirstPlace = 15
    SecondPlace = 12
    ThirdPlace = 10
    FourthPlace = 9
    FifthPlace = 8
    SixthPlace = 7
    SeventhPlace = 6
    EighthPlace = 5
    NinthPlace = 4
    TenthPlace = 3
    EleventhPlace = 2
    TwelfthPlace = 1
}

// NoPoints - No points awarded at end of race
// DoublePoints - Award double points and penalties (does not double penalty reductions)
// DiscardDamaged - Dont allow cars that pulled out of last race into this race (excluding player)
// Continue - Skip Qaulifying and use last race positions for this race start positions
// LapsAdded - Laps completed in the last race are counted in this race

SceneOrder
{
    a1ring
    Albi67
    YasMarina
    Anderstorp
    SAnderstorp
    ApuliaSpeedway
    Arese_AlfaRomeo
}
```

Chesterfield100  
cFranciacorta  
Franciacorta  
Barbato\_Mount  
Birubi\_SouthernCross  
BrandsGP  
BrandsIndy  
Chatham  
GPDijon  
SHDijon  
iDonington  
nDonington  
cessington  
1982\_Fuji  
88Hockenheim  
GPHockenheim  
Imola  
Indianapolis  
79Kyalami  
ALMSLaguna  
VLM\_LeMans77  
VLM\_LeMans79  
CLMagny-Cours  
Magny-Cours  
NTMagny-Cours  
Mallory  
69Mantorp  
cMAZECircuit  
Melbourne  
EMG\_Monaco  
79Monaco  
fMondello  
nMondello  
sMondello  
JnMonza  
Monza  
Motegi09  
NoS\_Tourist  
NoS\_sTourist  
NoS\_VLN  
GPNuerburgring  
MBNuerburgring  
SPNuerburgring  
VLM\_MidOhio  
Okayama  
sOkayama  
Pembrey  
phil  
Sachsenring  
Salzburgring  
MotodromSchotten  
Sebring\_Club  
70Silverstone  
gp200  
Spa  
88Spa  
12cSuzuka  
12GPSuzuka  
12nSuzuka  
Thermalito  
Tsukuba  
GlenGP  
GlenLong  
67zandvoort  
}

---

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von B8man - 06.01.2015 11:10

---

Funtioniert die Klasse mit dem Maserati alleine?

Edith hat gerade noch das gelesen:

Erwähnenswert: Packe ich den 450S in den Ordner, so dauert das laden der Map ab ca. 75% wesentlich länger. Bei 100% stürzt GTL dann ab.

Der Maserati ist halt ziemlich High-Poli. Auch da könnte der Grund für den Absturz liegen.

Grüße

B8'

---

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Horst2 - 06.01.2015 11:23

---

Ja, geht seltsamerweise (3x 4,5 / 3x 5,7) - wobei die 5,7 viel zu langsam fahren. Dateikonflikt ???

Mein PC ist ziemlich potent. Daran liegt es nicht.

3570k + 8 GB RAM + diese Karte :

[http://www.amazon.de/NVIDIA-GeForce-GTX750TI-Grafikkarte-Speicher/dp/B00ICUGOP0/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&qid=1420539739&sr=8-1&keywords=750+ti](http://www.amazon.de/NVIDIA-GeForce-GTX750TI-Grafikkarte-Speicher/dp/B00ICUGOP0/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1420539739&sr=8-1&keywords=750+ti)

---

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von B8man - 07.01.2015 05:58

---

Hatte ich vermutet, der Maserati fordert etwas mehr Performance. Muss ja garnicht an deinem System liegen, GTL ist ja auch eine alte Lady und hat ihre Eigenheiten.

Nutzt Du den 4GB-Patch? Das wäre meine letzte Idee dazu.

Grüße

B8'

---

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Horst2 - 07.01.2015 10:22

---

Es gibt einen 4 GB-Patch ? Bei mir braucht GTL auf Monaco mit 36er Grid zwar nur 1,1 GB, aber man weiss ja nie. Den Patch such ich gleich mal und installiere ihn.

Was mir in der Config aufgefallen ist :

GRIDSIZE=50  
CPURATING=5  
SYSTEMRAM=0  
VIDEORAM=-75



OBJDETAIL=2  
TEXDETAIL=1  
VIDEOGUID=D7B71E3E-50C0-11CF-277C-B6A41FC2C435  
VIDEODRIVER=0  
VIDEOMODE=51  
VIDEOREFRESH=0  
WINDOWEDMODE=0  
RUNBENCHMARKS=0  
FSAA=37  
VSYNC=0  
SHADERLEVEL=3

Sollte dort nicht 2048 stehen ?

---

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Schwiizer - 09.01.2015 10:32

---

Hallo Horst

Hier mal meine Config-Datei:  
[/]

SEASONDIR=GAMEDATA\  
SOUNDDIR=GAMEDATA\SOUNDS\  
VEHICLESOUND=GAMEDATA\SOUNDS\  
OPTIONSANIM=UIDATA\MOVIES\  
OPTIONSFLAGS=UIDATA\ICONS\  
OPTIONSSOUNDS=UIDATA\UISOUNDS\  
OPTIONSDIR=UIDATA\  
REPLAYDIR=REPLAYDATA\  
MOVIEDIR=MOVIEFILES\  
TRACKSDIR=LOCATIONS\  
PITSDIR=SCRIPTS\  
VEHICLES DIR=TEAMS\  
DRIVERS DIR=TALENT\  
LOGDIR=USERDATA\LOG\  
SAVEDIR=USERDATA\  
MUSICDIR=MUSIC\  
CAMERAEDITORRESOURCEDIR=DEVFILES\CAMED\  
GRIDSIZE=50  
CPURATING=5  
SYSTEMRAM=0  
VIDEORAM=-59  
OBJDETAIL=2  
TEXDETAIL=1  
VIDEOGUID=D7B71E3E-52C0-11CF-0A6B-58321CC2C435  
VIDEODRIVER=0  
VIDEOMODE=76  
VIDEOREFRESH=0  
WINDOWEDMODE=0  
RUNBENCHMARKS=0  
FSAA=37  
VSYNC=0  
SHADERLEVEL=3

INSTALLFROM=  
INSTALLTO=

---

VERSION=-1.000000

Bei mir steht -59 und ich hab auch eine Grafikkarte mit 2GB.

Allerdings steht bei mir bei Version 1.0 obwohl wir hier auf der Bude alle die 1.1 fahren.

Ich lass es einfach so. Weil so funktioniert.

Gruss Reto

=====

### Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Zwillig1957 - 09.01.2015 11:36

Hallo Horst,

bin den 45er am 07.01. ohne Probleme in Beez gefahren und mein Rechner geht eher in die untere Leistungsklasse.

Gruß

Andreas

=====

### Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von tino0088 - 09.01.2015 11:50

Hi Horst :woohoo: Ich habe nur 256 mb video ram,mit "shared" memory 756,und habe keine probleme mit maserati. Einige mods,machen probleme wen du etwas... was ist den wort...aha,weranderst. Hate einige probleme mit mercedes 300 sl,in meinen modding tage... so ich glaube grafik ist nicht dein problem :) manche autos wollen nicht gemoddet werden :) LOL

=====

### Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Horst2 - 09.01.2015 13:13

Naja, der 450S funzt ja auch nicht wenn ich ihn original einbaue und nur meine Carklasse hinzufüge. :-(

Hab es gestern nochmals versucht - ohne Erfolg. Einmal hab ich ein 33er Grid mit 3 450S stabil durchfahren können, beim 2. Versuch crashte es schon wieder beim Setup. Habe es jetzt aufgegeben. Dieser absolut geile Mod will bei mir nicht laufen.

Habe meine LM55-Mod jetzt mit dem Austin Healey 3000 komplettiert. <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/2-016d52071880878e3de4306552a25d7c.jpg>

EDIT @ Reto:

Ich habe die Steamversion. Die läuft allerdings auch ohne Steam zu starten.

=====

### Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Schwiizer - 09.01.2015 14:09

Hallo Horst

Die Steamversion ist auch die 1.1

Von da her alles OK.

Gruss Reto

---

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Horst2 - 17.01.2015 16:54

Hallo ihr Freunde der guten Renngames, ein kleines Update. Da ich nach wie vor an meiner Mod rumfeile und stetig verbessere/erweitere, bin ich im Zuge dessen auf einen Gruppe 4-Escort gestossen, der 2 Genstring-Einträge hatte (warum auch immer, ich weiss es nicht). Diesen habe ich durch ein anderes Escort-Skin ersetzt. Des Weiteren habe ich 4 Map-Files (Donington und Dijon) leicht modifiziert - seitdem kann ich Einzelrennen mit 36er Grid und

-allen sieben Klassen simultan!-

stabil fahren. Selbst die Grafikfehler die hin und wieder (nur in der LM55) auftraten, aber nicht zum Crash führten, sind komplett verschwunden.

Beizeiten werde ich den 450S noch einmal testen.

Wenn es dann wirklich stabil läuft, kann es eigentlich nur an dem Genstring des Escort gelegen haben.

Einfach kurios.

P.S.: Meine Mod is einfach nur genial geworden. Die 8. Klasse, bestehend aus Luxuskarossen der 60er Jahre ist bereits in Arbeit. Eine Veröffentlichung habe ich im Hinterkopf. Mit derzeit lediglich 5,83 GB ist das durchaus realistisch.

---

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von rdjango - 17.01.2015 22:03

Hallo Horst,

handelt es sich bei deiner Mod um neue Fahrzeuge?

Gruß  
rdjango

---

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von Horst2 - 17.01.2015 22:15

Das kommt darauf an wie du neue Fahrzeuge definierst. Grundsätzlich sind eigentlich alle Autos von mir dahingehend geändert worden, dass sie balanced sind, sei es durch Gewicht und/oder Leistung sowie Fahrphysik und Getriebe, grösstenteils auch die Reifen. Z.B. hat der A110 bei mir 129 KW und fährt gegen Lancia Fulvia, VW Golf etc.

Außerdem habe ich aus einigen Alpha- bzw. Betaversionen fertige Mods gemacht - der Chevron B16 z.B. fährt bei mir in der LM70-Serie mit V8 und 360 KW. Die Mängel habe ich behoben. Gleiches gilt für z.B. den McLaren M1A. Ich habe aus Hubert's 917K die 850 PS-Turboversion nachgebaut.

Auch habe ich die halbfertigen Nascar 70-Fahrzeuge wie Plymouth Roadrunner, Ford Torino Talladega sowie Dodge Challenger komplett auf GTL umgeschrieben und daraus eine komplette NASCAR 70-Serie gebaut. Dafür Reifen für Ovale wie Daytona zu bauen war recht schwierig.

Natürlich hat jede Serie (7 sind fertig) eigene Karriere-Rennen sowie Preise.

---

## Aw: Maserati 450S - Wagen #45 defekt ?

Geschrieben von B8man - 18.01.2015 08:42

---

Horst2 schrieb:

Eine Veröffentlichung habe ich im Hinterkopf.

Dann stell aber vorher sicher, dass Du von allen Autoren grünes Licht für die Veröffentlichung hast.

Grüße

B8'

=====