

GTL-Absturz

Geschrieben von Flipp - 29.12.2017 12:48

Servus zusammen,

beim Versuch replays abzuspielen stürzt GTL regelmäßig ab. Irgendwelche Ideen, wie ich dem Abhilfe schaffen kann? Ist zwar jetzt nicht lebenswichtig, wäre aber doch ganz schön, mal einige Hotlaps anzuschauen.

Hab mal schon ne trace-datei erstellen lassen. Kann aber als Laie hier nichts feststellen.

TRACE LEVEL = 1000

NetComm.cpp 7639: NetComm checking command line: "trace=1000"

game.cpp 622: Entered Game::Enter()

osman.cpp 480: Entered OSMan::Enter()

setup.cpp 1088: Could not find SIMCA_RALLYE2_SOUNDS.AUD

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\Sarkast\Sarkast.TMP

plrfile.cpp 2533: Retcode: 0 for renaming to USERDATA\Sarkast\Sarkast.PLR

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\Sarkast\Sarkast.TMP

plrfile.cpp 2533: Retcode: 0 for renaming to USERDATA\Sarkast\Sarkast.PLR

game.cpp 764: Entered Game::Init()

Replay.cpp 5733: Loading VCR File for playback

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)

dynman.cpp 803: Exited DynMan::Init()

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(75Oesterreich.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

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()

Gut, das solls so weit gewesen sein. Wie gesagt: Ist nicht lebenswichtig. Trotzdem vorab vielen Dank für eure Ratschläge.

Grüße und guten Rutsch
Flipp

=====