
GTL-Absturz

Geschrieben von Flipp - 28.12.2017 17:08

Servus zusammen,

bei Auswahl des Porsche 911R auf Server 6 Oldring Park stÃ¼rzt GTL regelmÃ¤ssig ab. Porsche 911R 4CAM funzt.

Tipps willkommen :lol:

GrÃ¼sse

Flipp

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von deepstrike - 28.12.2017 17:27

Ich habe es gerade mal ausprobiert.

Alles ok, GTL stÃ¼rzt nicht ab.

Der Inhalt der trace-Datei wÃ¤re vielleicht hilfreich bei der Fehlersuche.;

Wie man eine trace-Datei erstellt findest du hier:

http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,85879/catid,7/lang,de/#85879

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von Flipp - 28.12.2017 18:34

Danke deepstrike,

hier nun wie gewÃ¼nscht die trace-Datei:

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

O_AppGz.cpp 30681: Join Session was successful, setting local session description:

O_AppGz.cpp 30682: ** Session Name: www6.altbierbude.de

O_AppGz.cpp 30683: ** Scene Base: OLDRingPark

O_AppGz.cpp 30684: ** AI Opp: 0

O_AppGz.cpp 30685: ** Human Opp: 0

O_AppGz.cpp 30686: ** Max Players: 37

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()
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(OLDRingPark.ani)
game.cpp 893: Entered Game::Restart()
NetComm.cpp 8844: Entering "SynchronizeWithServer()"
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()
vehgfx.cpp 2552: Unable to read USERDATA\LOG\vehgen.scn: Error loading global material WC_TEAM_BODY1_CR
vehgfx.cpp 2607: Could not find instance "SLOT001"

Vorab vielen Dank für die Ratschläge.

Gruß
Flipp

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von MichaW - 28.12.2017 19:03

Hiho,

welche Skinnummer versuchst du? Und schon mal einen anderen Skin ausprobiert?

Glück auf!

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von Flipp - 28.12.2017 19:16

Yep, hab auch schon verschiedene Skins probiert. Gleiches Ergebnis-> GTL-Absturz :(

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von MichaW - 28.12.2017 19:49

Dann schick mal bitte in deinem GTL Verzeichnis den Ordner GTL/Gamedata/Teams/GTC-65/Porsche 911R und in deinem Archivordner ebenfalls. Danach den Autoupdater drüber laufen lassen und probieren.

Glück auf!

=====

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von deepstrike - 28.12.2017 19:53

Hast du das gleiche Problem auch im offline-Betrieb?

Der erste Fehler in deiner trace-Datei betrifft eine nicht gefundene Sound-Datei von einem Simca Rallye2-Skin. Schuld ist ein fehlerhafter Eintrag in der entsprechenden Skin-Datei, der aber keinen Spielabsturz verursacht. Das wird beim nächsten Car-Classes-Update behoben.

Beim zweiten Fehler kann die WC_TEAM_BODY1_CR Datei vom Porsche nicht geladen werden. Warum das bei dir so ist kann ich nicht sagen. Alle anderen haben das Problem anscheinend nicht.

So wie Micha geschrieben hat, einfach mal machen.

=====

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von Flipp - 29.12.2017 12:34

Hallo und Servus nochmals,

hab das alles so gemacht, wie empfohlen. Beide Verzeichnisse des Porsche 911R gelöscht und wieder runtergeladen und installieren lassen. Gleiches Ergebnis. Konnte nur offline testen, trotzdem wieder Absturz mit und ohne lowGuard und egal welchen Skin ich lade. Wie gesagt funktionieren die 911R 4CAM ohne Probleme. Keine Ahnung wo's hängt.

Na egal, Hauptsache ich kann wenigstens die anderen Fahrzeuge bewegen. Die fehlende(n) Sounds vom Simca werden ja beim nächsten update der Car-Classes installiert.

Vielen Dank für alle gut gemeinten Tips.

Grüße und guten Rutsch
Flipp

=====

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von MichaW - 29.12.2017 13:35

Äh, hhm, Replays gehen nicht, Autos gehen nicht, Simca hat keinen Sound (natürlich hat der Sound) schon mal daran gedacht, das an deiner Installation irgendwas grundsätzlich krumm ist? Irgendwas in der Installation das nicht über den Autoupdater angeboten wurde?

Glück auf!

=====

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von Flipp - 29.12.2017 14:06

Nee, eigentlich nicht.

GTL über Steam runtergeladen und dann gleich den Autoupdater installiert (wie unter den FAQs empfohlen).

Dann gewartet, bis alles fertig war und auf die Server rauf. Funktioniert ja auch soweit alles bis auf den Porsche 911R und die Replays.

Keinerlei Budenfremde Fahrzeuge oder Strecken installiert. Nur alles über den Autoupdater.

Kann mir also nicht vorstellen, was krumm sein sollte.

Grüße

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von rdjango - 29.12.2017 14:14

Hallo,

sehe ich auch wie Micha - da ist irgend etwas nicht i.O.

Also erstmal kein budenfremde Inhalte!!

Wo liegt das GTL-Verzeichnis? Nicht in Programme o.Ä. da gibt es Rechteprobleme.

Festplatte i.O.? Viele vergleichbare Probleme sind aufgetreten, wenn die Festplatte sich langsam verabschiedet/ Fehler produziert.

Dann kannst du im Autoupdater das Archiv aufräumen und danach auf Neuinstallation gehen.

Viel Erfolg

rdjango

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von MichaW - 29.12.2017 14:26

Was auch noch helfen kann ist den kompletten GTL Ordner aus Steam rausnehmen und auf C verschieben. Gibt auch schon mal Probleme mit dem Autoupdater und Steaminstallationen wegen irgendwelcher Lese- und Schreibrechte im Steamverzeichnis. Falls du den Ordner GTL verschiebst, musst du natürlich auch den Pfad im Updater ändern.

Glück auf!

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von Flipp - 29.12.2017 14:28

Servus rdjango,

erstmal vielen Dank für deinen Rat.

Rechteprobleme kann's keine geben. Alle relevanten Verzeichnisse liegen direkt auf C:\. Alle Programme wie Autoupdater, GTL selbst und lowGuard werden mit Adminrechten gestartet. Editieren und Abspeichern der Spieler.PLR funktioniert auch tadellos.

Das mit dem langsamen Verabschieden der Festplatte kann ich allerdings nicht ausschliessen. Mein Rechner ist mittlerweile doch schon etwas in die Jahre gekommen. Habe noch vor der Installation von GTL ne Defragmentierung durchgeführt. Beim Schnelldurchlauf der Überprüfung der Festplatte sind zwar keine Fehler aufgetaucht, allerdings auch nicht auszuschliessen.

Werde nochmals eine eingehende Untersuchung der Festplatte mit den einschlägigen Programmen durchführen und ggf. GTL nochmals neu installieren. Würde mich dann via Forum bei euch melden und Bericht erstatten.

Gut, dann verbleiben wir wie oben angegeben. Ich bedanke mich nochmals für eure Anteilnahme und kommt gut nach 2018 über. Bis dann.

Viele Grüße
Flipp

=====

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von Flipp - 29.12.2017 14:39

Servus Micha,

dir selbstverständlich auch vielen Dank für deine Einschätzung und die Tipps.

Habe eben erst gesehen, daß du nochmals geantwortet hattest.

Dir auch guten Rutsch und bis dann.

Viele Grüße
Flipp

=====

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von deepstrike - 29.12.2017 15:03

Ok, eine Idee hätte ich noch.

Du schreibst das dein Rechner schon etwas in die Jahre gekommen ist.

Oft wird dann bei GTL eine niedrigere Detailstufe für die Fahrzeuge eingestellt, damit die Rechnerleistung ausreicht und es im Spiel nicht ruckelt.

Du könntest noch bei den Grafikeinstellungen die Detailstufe für die Autos verändern.

Bei mir steht sie auf hoch und ich habe keine Probleme mit dem 911R.

Probier mal die verschiedenen Stufen aus und lass uns wissen was dabei herausgekommen ist.;

=====

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von Flipp - 29.12.2017 17:13

Carsten, Alter!! das war's tatsächlich.

Der 911R funktioniert nur bei Grafikeinstellung Hoch oder Maximum. Hätte ich nie vermutet. Es gibt doch so eine Art Buden-Täv. Dachte immer, alle Dateien müssten die gleichen Voraussetzungen haben, um auf der ABB zugelassen zu werden. Merkwürdig, daß alle Fahrzeuge, die ich ausprobiert habe, mit der mittleren Grafik-Einstellung funktionierten. Nur der 911R nicht.

Na egal, Hauptsache das Fahrzeug fährt. Ganz unter uns: Wenn's nicht funktionierte wäre es auch kein Verlust. Fährt sich m.E. nicht so gut ;).

Ausserdem hat sich das Prob mit den Replays auch gelöst. Hing wohl auch mit der Grafikeinstellung zusammen.

Dann allen, die zur Lösung meiner Probleme beigetragen haben und auch allen Budenmitgliedern und deren Familien noch einen guten Rutsch nach 2018.

Wie ich bereits vermutete: Die ABB ist die beste aller Buden!

Also Kommt gut über und viele Grüße an alle!

Flipp

=====

Aw: GTL-Absturz

Geschrieben von deepstrike - 29.12.2017 19:18

Hi Flipp

Keine Ursache:)

Wenn wir Mod's von so erfahrenen Teams wie den Grickyard Legends Team hochladen, gehen wir normalerweise davon aus das alles passend ist.

Aber auch denen kann mal ein Fehler unterlaufen.;

Durch deinen Beitrag im Forum konnten wir die Ursache des Fehlers einkreisen und kÄ¶nnen nun mit dem BLT ein Update fÄ¼r den 911R vorbereiten.

WÄ¼nsch dir auch einen guten Rutsch ins neue Jahr und bald wieder viel SpaÄ hier auf unseren Servern.:)

=====