

Erledigt

F1 2012 läuft anscheinend nicht auf Hackintoshs

Beitrag von „ralan“ vom 21. Dezember 2012, 22:55

Hallo,

habe mir heute das Spiel F1 2012 gekauft (Download).

Hab das Spiel auf meinem MacBoookAir installiert. Es läuft auch ganz gut, allerdings ist die Detailstufe der Grafik niedrig (hat ja nur eine HD4000-Grafik) und der Lüfter des MacBookAir macht nach kurzer Zeit lautstark auf sich aufmerksam.

Daraufhin habe ich das Spiel auf meinem Hackintosh installiert, der ja eine wesentlich leistungsfähigere Grafikkarte besitzt. Startet man das Spiel kommt direkt die Meldung "F1 2012 wurde unerwartet beendet". Im Bericht steht direkt zu Anfang folgende Fehlermeldung:

Crashed Thread: 0 Dispatch queue: com.apple.main-thread

Exception Type: EXC_BREAKPOINT (SIGTRAP)

Exception Codes: 0x0000000000000002, 0x0000000000000000

Application Specific Information:

*** Terminating app due to uncaught exception 'NSInvalidArgumentException', reason: '-[_NSCFString bytes]: unrecognized selector sent to instance 0x6122884'

Application Specific Backtrace 1:

0 CoreFoundation 0x94cb012b __raiseError + 219

1 libobjc.A.dylib 0x9638052e objc_exception_throw + 230

2 CoreFoundation 0x94cb3d9d -[NSObject(NSObject) doesNotRecognizeSelector:] + 253

3 CoreFoundation 0x94bfc437 __forwarding__ + 487

4 CoreFoundation 0x94bfc1e2 _CF_forwarding_prep_0 + 50

5 CoreFoundation 0x94b8b720 CFDataGetBytePtr + 80

6 F1 2012 0x00f3e705

_ZThn88_N2AK9StreamMgr25CAkStmDeferredLinedUpBaseINS0_13CAkStdStmBaseEED0Ev + 269445

usw...

Mein Hackintosh ist wie folgt aufgebaut:

- Mainboard ASUS P5QL Pro mit 4GB RAM
- Grafikkarte AMD HD6870 mit 1GB RAM
- Mountain Lion mit allen Updates
- und der übliche Rest wie HDD, DVDROM usw.

Grafikkarte, Sound, LAN etc. funktionieren einwandfrei.

Das ist das erste Mal das ich erlebe, dass eine Anwendung auf dem Hackintosh nicht läuft.

Kann jemand helfen?

Gruss

ralan

Beitrag von „Dr. Ukeman“ vom 22. Dezember 2012, 01:41

Es würde mich schon sehr wundern wenn die App Wüsste das es ein Hackintosh ist. Aber eine wirkliche Aussage kann man wohl nur treffen, wenn man das Programm gekauft hat. Oder gibt es eine Free oder Demo Version davon? Dann Teste ich es gerne.

Gesendet vom iPhone via

Tapatalk

Beitrag von „Goron“ vom 22. Dezember 2012, 12:57

Das ist ein Backtrace deiner ATI:

Wenn der Framebuffer lädt bekommt das Programm beim Aufruf irgendeiner Methode keine Antwort und die logische Konsequenz von \$SIGTRAP ist das Terminierungssignal.

Ich vermute mal, dass F1 dadurch einen Overload erzeugt, weil es in eine unerkannte/nicht vorhandene Methode schreiben will -.-

Versuch mal mit den verschiedenen Framebuffern in Chameleon zu testen. Bin bei AMD leider aussen vor, hab NV560GTX drinne ...

Beitrag von „ralan“ vom 22. Dezember 2012, 14:01

Hallo Goron,
du schreibst: Versuch mal mit den verschiedenen Framebuffern in Chameleon zu testen.

Was muss ich da genau tun? Ich hab mein System mit Unibeast/Multibeast installiert.

Danke für Deine Antwort
Gruss
Ralf

Beitrag von „Dr. Ukeman“ vom 22. Dezember 2012, 14:12

Das kannst du mit hilfe von Chameleon Wizard einstellen.

Das Tool gibts hier:

http://dl.dropbox.com/u/708527...n_Installer/download.html

und einstellen kannst du es da:

Beitrag von „ralan“ vom 22. Dezember 2012, 15:45

Hab alles probiert, geht leider immer noch nicht.

Gruss

ralan

Beitrag von „Ehemaliges Mitglied“ vom 22. Dezember 2012, 18:45

wirklich merkwürdig. Also einzig an der Tatsache dass es ein Hackintosh ist liegt es nicht. Ich habe ja die selbe Grafikkarte, ich würde es gerne mal testen aber leider scheint es keine Demo zu geben, oder?

Beitrag von „ralan“ vom 22. Dezember 2012, 20:32

Habe eben noch mal gesucht. Eine Demo gibt es zur Zeit nicht.

Gruss

ralan

Beitrag von „DarkUser89“ vom 22. Dezember 2012, 21:06

deine Fehlermeldung ist nur das selbe wie bei Windows wenn ".exe hat ein Problem festgestellt und muss beendet werden" kommt ! so Fehlermeldungen habe ich immer bekomme wenn ich mit der alten Nvidia GTX560 und den Original Apple Treiber mal versucht habe spiele zu spielen. aber dann mit den Nvidia Treiber ging es dann.

Aber wie es bei ATI ist kann ich da nicht sagen.

Kann auch sein das es wie bei "Splinter Cell" ist das wenn man ein Xbox 360 GamePad und die Treiber von tattiebogle installiert hat das Das Spiel dann auch Abstürzt !