

Star Trek Armada 1: Fehlerdiagnose

von Tommygun, 2010

Ladebildschirm



Der Ladebalken bleibt hängen und bewegt sich nicht weiter

Datei: tech.tt

Fehlerbeispiel:

fyard2.odf **1** fbase.odf fyard.odf

Bleibt der Balken des Ladebildschirms hängen und bewegt sich nicht, befindet sich ein oder mehrere Fehler innerhalb der Datei *tech.tt*, dem Tech Tree.

Weicht die eingetragene Zahl von der Anzahl der vorrausgesetzten Objekte ab, tritt dieses Problem auf.



Das Spiel stürzt während dem Laden ab

Datei: fed.odf, kling.odf, rom.odf, borg.odf

Fehlerbeispiel:

```
standardUnits1 = "fconst.odf"    // construction ship
standardUnits2 = "fbase.odf"    // starbase
standardUnits3 = "fbattel.odf"   // battleship
```

In einer der 4 Rassen ODFs ist eine falsche Starteinheit eingetragen. Im konkreten Beispiel handelt es sich um die Datei *fbattel.odf*, obwohl eigentlich die Datei *fbattle.odf* gemeint ist → das Spiel sucht nach der nicht existenten Datei *fbattel.odf* findet diese nicht und crasht.

Sollte das Spiel trotzdem abstürzen, obwohl sich kein Fehler in den Rassen ODFs befindet, ist der Fehler innerhalb der Starteinheiten ODFs zu suchen.

Fehlerbeispiel:

```
#include "battel.odf"
```

Prinzipiell das gleiche Problem wie oben, nur z.B. innerhalb der Datei fbattle.odf.

Ein weiteres oft auftretendes Problem ist eine falsch eingetragene Waffe:

Fehlerbeispiel:

```
weapon1 = "fbphad"  
weaponHardpoints1 = "hp01"
```

Auch hier sucht das Spiel vergeblich nach der ODF *fbphad.odf*, gemeint ist jedoch die ODF *fbphas.odf*.

Neben Tippfehlern kann allerdings auch das Auslassen einzelner Zeichen zum Absturz führen:

Fehlerbeispiel:

```
weapon1 = "fbphas  
weaponHardpoints1 = "hp01"
```

In diesem Fall wurde auf das Anführungszeichen vergessen. Somit interpretiert die Engine die Waffe 1 als alles was zwischen dem ersten und letzten Rufzeichen steht:

```
"fbphas weaponHardpoints1 = "
```

fbphas weaponHardpoints1 = .odf existiert nicht → Absturz!

Sounds



In events.odf eingetragene Einheitsounds werden nicht abgespielt

Datei: events.odf

Mein "liebster" Fehler, ich habe jahrelang nach der Ursache gesucht. Die Lösung liegt so nahe, warum in die Ferne schweifen?

Vorraussetzung: Die Sounddateien müssen im Format WAVE mit den Attributen 8 bit, mono, unsigned gespeichert werden.

Zum Umwandeln bestehender Sounddateien empfehle ich z.b. Goldwave
(www.goldwave.com)

Ok, die Sounds sind im richtigen Format abgespeichert, befinden sich im Ordner "addon" und werden trotzdem nicht abgespielt?

Der Rätsels Lösung: Es befindet sich eine Kopie der *events.odf* im Ordner "addon". Wird nun die *events.odf* aus dem Armada Root Verzeichnis editiert, greift das Spiel trotzdem auf die *events.odf* im "addon" Verzeichnis zu, allerdings wurden hier die neuen Einheitsounds nicht eingetragen → Stille!

Lösung: *events.odf* aus dem "addon" Ordner löschen.

Fortsetzung folgt...