

# 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](http://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...*