

Типичные ошибки и методы их устранения

Материал из xrWiki

Для поиска по страничке используйте **Ctrl+F**

Содержание

- 1 xrAI
- 2 Красные строки в логе
- 3 Редакторы
- 4 Actor Editor
- 5 Игра
- 6 Геометрия уровней
- 7 Динамические модели
- 8 Симуляция
- 9 Сетевая игра

xrAI

```
[error]Expression      : tpGraphs.size()
[error]Function        : CGraphMerger::CGraphMerger
[error]File            : X:\xray\utils\xrAI\xr_graph_merge.cpp
[error]Line            : 599
[error]Description     : empty [levels] section in configs!
```

Секция уровня не добавлена в game_levels.ltx

```
! AI-node [87.500, 9.188, 160.300] not connected to AI-map
|
| FATAL ERROR
|
[error]Expression      : error_nodes.empty()
[error]Function        : CGameGraphBuilder::check_fill
[error]File            : X:\xray\utils\xrAI\game_graph_builder.cpp
[error]Line            : 273
[error]Description     : Some ai-node is not connected to AI-map. See log for details.
```

Причин такой ошибки может быть две: одна явная, другая неочевидная. Явная – если в логе вы видите нижнюю секцию с текстом про `Some ai-node is not connected to AI-map`. Значит, одна (или множество) нод не соединены с остальной ИИ-сеткой. Не допускайте создания отдельных островков нод, всегда соединяйте их с основной ИИ-сеткой, и удаляйте отдельно стоящие и вырожденные ноды (в ЛЕ выделяются красным) нажатием кнопки `Select 0-Link` на панели `AI Map` и клавиши `Delete` на клавиатуре. Если же в логе тьма-тьмущая строк вида `! AI-node [-216.650, -0.023, 198.450] not`

connected to AI-map, а в конце нет внятного сообщения об ошибке, лишь какой-то мутный стектрейс, то скорее всего, компилятор рухнул, воспринимая каждую ноду ИИ-карты как несвязную, и не успел дойти до стадии загрузки точек графа. Нужно проверить, есть ли на уровне точки графа, если нет, то добавить и переэкспортировать спаун.

```
[error]Expression      : assertion failed
[error]Function        : CGameGraphBuilder::save_cross_table
[error]File            : .\game_graph_builder.cpp
[error]Line            : 351
[error]Description     : graph().header().vertex_count() > tCrossTableCell.tGraphIndex
```

На карте отсутствуют точки графа. Нужно добавить хотя бы одну: Spawn Element -> AI\graph point и экспортировать level.game: Compile -> Make Game

```
[error]Expression      : F
[error]Function        : xrLoad
[error]File            : .\compiler_load.cpp
[error]Line            : 272
[error]Description     : x:\gamedata\levels\escape\build.aimap
```

В папке с уровнем gamedata\level\escape отсутствует build.aimap
Нужно экспортировать ИИ-карту из LevelEditor: Compile->Make AI Map

```
! Cannot build GAME path! (object esc_tutorial_wounded0826)
! CURRENT LEVEL : escape
! CURRENT game point position : [-146.011078][-20.711269][-147.502380]
|
| FATAL ERROR
|
[error]Expression      : I != levels().end()
[error]Function        : GameGraph::CHeader::level
[error]File            : f:\project\home\stalker\borscht\src_engine\xray\xrgame\game_graph_inline.h
[error]Line            : 153
[error]Description     : there is no specified level in the game graph : 205
```

Такая ошибка возникла после того, как была прервана компиляция ИИ-сетки. Видимо, испортился игровой граф, нужно перекомпилировать его (xrAI -f)

```
[error]Expression      : assertion failed
[error]Function        : CVertexAllocatorFixed<2097152>::CDataStorage<struct
CVertexPath<1>::DataStoragePath<struct CVertexManagerFixed<unsigned int,unsigned
int,8>::VertexManager<struct CDataStorageSingleLinkedList<0>::SingleLinkedList<struct
CDataStorageDoubleLinkedList<0>::DoubleLinkedList<struct CDataStorageBucketList<unsigned int,unsigned
int,8192,0>::BucketList<struct CDijkstra<float,struct CDataStorageBucketList<unsigned int,unsigned
int,8192,0>,struct CVertexManagerFixed<unsigned int,unsigned int,8>,struct
CVertexAllocatorFixed<2097152>,1,struct CVertexPath<1>,struct AStar::_Vertex<float,class
CEmptyClassTemplate>::_vertex,struct CBuilderAllocatorConstructor,struct
CManagerBuilderAllocatorConstructor,struct CDataStorageConstructor,unsigned
int>::_Vertex>::_vertex>::_vertex>::_vertex>::_vertex>::_vertex>::create_vertex
[error]File            : x:\clearsky\src\engine\utils\xrai\vertex_allocator_fixed_inline.h
```

```
|[error]Line      : 51
|[error]Description : m_vertex_count < reserved_vertex_count - 1
|-----|
```

Эту ошибку можно обойти ключом `-no_separator_check`

По какой причине она вообще возникает и не допустить её возникновения?

```
|[error]Expression      : !m_border.empty()
|[error]Function        : CSpaceRestrictorWrapper::build_border
|[error]File            : .\space_restrictor_wrapper.cpp
|[error]Line            : 215
|[error]Description     : space restrictor has no border
|[error]Arguments       : esc_zone_mine_gravitational_weak_0009
|-----|
```

Аномалия расположена не на ИИ-сетке.

```
|[error]Expression      : assertion failed
|[error]Function        : CGraphMerger::CGraphMerger
|[error]File            : xr_graph_merge.cpp
|[error]Line            : 621
|[error]Description     : M != (*K).second->m_tVertexMap.end()
|-----|
```

Одной из точек графа для перехода между уровнями задана связь с другой, несуществующей (или с несуществующим именем). При возникновении такой ошибки в первую очередь стоит проверить наличие собственно точки графа на уровне через Object List в режиме Spawn, затем наличие ИИ-сетки под ней, и уж в последнюю очередь настройки.

Красные строки в логе

```
|! level_path().failed() during navigation
|-----|
```

Путь непися пролегает через пространство, где неадекватно соединены ноды ИИ-сетки. Нужно правильно соединить ноды.

Редакторы

```
|Expression      : assertion failed
|Function        : IReader::advance
|File            : x:\clearsky\src\engine\xrcore\FS.h
|Line            : 276
|Description     : (Pos<=Size) && (Pos>=0)
|-----|
```

Такой вылет был, когда в папке с СДК оказался левый .xdb-архив и движок попытался автоматически его прочитать.

Actor Editor

```
!Can't load: 'characters\stalker_smart_cover_animation.omf' invalid bones count
!Can't find bone: 'bip01'
!Can't find bone: 'root_stalker'
!Can't load: 'characters\stalker_smart_cover_animation.omf' invalid bones count
!Different bone count[characters\stalker_smart_cover_animation.omf] [Object: '45' <-> Motions: '47']
! error in model [x:\rawdata\objects\actors\stalker_bandits\stalker_bandit_4]. Unable to load motion file
'characters\stalker_smart_cover_animation.omf'.

FATAL ERROR

[error]Expression      : assertion failed
[error]Function        : ..\..\Layers\xrRender\SkeletonAnimated.cpp
[error]File            : ..\..\Layers\xrRender\SkeletonAnimated.cpp
[error]Line            : 732
[error]Description     : m_Motions.size()
```

В модель из ТЧ (45 костей) были подключены .omf из ЧН/ЗП (47 костей). Редактор ругается на несоответствие скелета модели анимациям, сделанным под другой скелет.

Игра

```
[error]Expression      : fatal error
[error]Function        : CScriptEngine::lua_error
[error]File            : E:\priquel\sources\engine\xrServerEntities\script_engine.cpp
[error]Line            : 180
[error]Description     : <no expression>
[error]Arguments       : LUA error: x:\gamedata\scripts\_g.script:973: bad argument #2 to 'format' (string
expected, got nil)
```

Самый мерзкий и жопошный вылет, который указывает только на то, что игра вылетела, но не на причину краша. Возникает потому, что в релизной версии игры разрабы отрубили команды log и assert. В качестве костыля можно использовать такие решения: [1], [2]

```
[error]Expression      : false
[error]Function        : CXml::Load
[error]File            : xrXMLParser.cpp
[error]Line            : 87
[error]Description     : XML file:text\rus\st_quests_escape.xml value: errDescr:Error reading end tag.
```

В указанном файле ошибка синтаксиса: где-то не закрыт тег.

```
[error]Expression      : !save_guid || (*save_guid == header().guid()) || ignore_save_incompatibility()
[error]Function        : CALifeSpawnRegistry::load
[error]File            : E:\priquel\sources\engine\xrGame\alife_spawn_registry.cpp
[error]Line            : 110
[error]Description     : Saved game doesn't correspond to the spawn : DELETE SAVED GAME!
```

Файл сохранения не соответствует спавну, нужно пересобрать спавн. Можно обойти ключом -

ignore_save_incompatibility, в таком случае спавн будет соответствовать учтённому в сохранении.

```
[error]Expression      : cross_table().header().level_guid() == level_graph().header().guid()
[error]Function       : CAI_Space::load
[error]File           : ai_space.cpp
[error]Line            : 110
[error]Description    : cross_table doesn't correspond to the AI-map
```

Аналогично предыдущему вылету: данные из спавна не соответствуют новой ИИ-сетке. Нужно пересобирать спавн.

```
Expression : fatal error
Function   : out_of_memory_handler
File      : .\xrDebugNew.cpp
Line      : 318
Description : <no expression>
Arguments  : Out of memory. Memory request: 3506347 K
```

Движок пытается прочесть какой-то левый архив или просто файл с расширением сталкирского архива (*.db, *.xdb). Подробности тут

Геометрия уровней

Вылет на этапе загрузки шейдеров при попытке запуска уровня на r1:

```
Expression      : fatal error
Function        : CBlender_default::Compile
File           : X:\xray\Layers\xrRenderPC_R1\BlenderDefault.cpp
Line           : 50
Description    : <no expression>
Arguments      : Not enough textures for shader, base tex: floor\floor_dirty_gr_02
```

Вызван некорректными настройками .thm соответствующей текстуры - у неё установлен флаг Implicit Lighted, то есть лайтмапы для неё считаются как для террейна. Из-за этого же в папке с уровнем появилась папка floor, в которую скопировалась эта текстура. А крашится потому, что у террейна один лайтмап, а не два, как у шейдера default.

Без перекомпиляции уровня исправить это можно с помощью распаковщика файла .level. Для этого распаковать файл .level из папки с уровнем, найти в FSL_SHADERS.ltx секцию вида

```
[58]
shader = default
textures = floor\floor_dirty_gr_02,floor\floor_dirty_gr_02_lm
```

и сменить в ней шейдер с лайтмапного default на вершинный def_vertex, а лайтмапную текстуру (_lm) вовсе убрать. Получится так:

```
[58]
```

```

|shader = def_shaders\def_vertex
|textures = floor\floor_dirty_gr_02
|

```

Запаковать файл, переименовать в .level и скопировать с заменой в папку с уровнем.

```

|Expression      : fs
|Function        : CResourceManager::_CreateVS
|File            : E:\priquel\sources\engine\Layers\xrRender\ResourceManger_Resources.cpp
|Line           : 203
|Description     : shader file doesnt exist
|Arguments       : x:\gamedata\shaders\r2\deffer_impl_lmh_bump-hq.vs
|
|Expression      : R
|Function        : CResourceManager::_CreatePS
|File            : E:\priquel\sources\engine\Layers\xrRender\ResourceManger_Resources.cpp
|Line           : 309
|Description     : x:\gamedata\shaders\r2\deffer_impl_lmh_bump.ps
|

```

Конкретно эти ошибки вылезают в ЧН при попытке запуска на втором рендере, если геометрия уровня скомпилирована на низких настройках. Чтобы игра не валилась, нужно подсунуть те файлы, что она хочет. Доподлинно неизвестно, что должно было быть в этих шейдерах, так что по ссылке .ps/.vs с обычными инклюдами внутри.

Динамические модели

```

|Expression      : m_attack_animation.valid()
|Function        : CVisualZone::net_Spawn
|File            : E:\priquel\sources\engine\xrGame\ZoneVisual.cpp
|Line           : 34
|Description     : object[esc_burning_fluff_strong]: cannot find attack animation[] in
|model[dynamics\anomalies\burning_fluff_01]
|

```

На карте присутствует динамическая модель, у которой предусмотрена, но не задана анимация атаки. Нужно задать её в LevelEditor'е в свойствах спаун-объекта в поле Attack animation.

```

|[error]Expression      : motion_ID.valid()
|[error]Function        : CKinematicsAnimated::ID_Cycle
|[error]File            : ..\xrRender\SkeletonAnimated.cpp
|[error]Line           : 208
|[error]Description     : ! MODEL: can't find cycle:
|[error]Arguments       : death_init
|

```

Не найдена анимация с именем **death_init**. Возможно, к модели не подключен нужный .omf

```

|[error]Expression      : BI_NONE!=f_bones.back()
|[error]Function        : P_build_Shell
|[error]File            : C:\projects\xray15\xray\xrGame\PhysicsShell.cpp
|[error]Line           : 136
|[error]Description     : wrong fixed bone
|

```

Имя кости, используемой для фиксации модели, отличается от указанного в соответствующем поле LE. Например, в модели кость носит имя **link1**, а для физического объекта в редакторе уровней было указано имя **link**.

```
[error]Expression      : fatal error
[error]Function        : CScriptEngine::lua_pcall_failed
[error]File           : C:\projects\xray15\xray\xrServerEntities\script_engine.cpp
[error]Line           : 192
[error]Description     : <no expression>
[error]Arguments      : LUA error: x:\gamedata\scripts\ph_door.script:36: attempt to index field 'joint'
(a nil value)
```

Ошибка возникла, когда в модели двери все кости имели тип rigid. Но для двери или ворот хотя бы одна кость должна иметь тип joint, чтобы дверь могла открываться.

Симуляция

```
[error]Expression      : m_path
[error]Function        : CPatrolPathParams::CPatrolPathParams
[error]File           : patrol_path_params.cpp
[error]Line           : 19
[error]Description     : There is no patrol path
[error]Arguments      : esc_hit_point
```

На уровне отсутствует точка пути **esc_hit_point**.

```
! [LUA][ERROR] ERROR: There is no kamp path in smart[esc_pigsty_ruins_st_01]
```

В лагере отсутствуют точки пути с постфиксом **_kamp_N**. Нужно добавить как минимум одну **_kamp_N** и **_kamp_N_task**, где N — порядковый номер от 1.

```
! [LUA][ERROR] ERROR: Insufficient smart_terrain jobs test_smartterrain
```

В лагере трётся слишком много народу. Нужно либо уменьшить количество групп (**faction*.ltx**), либо уменьшить количество персонажей в группе (**squad_descr*.ltx**), либо (что правильнее) создать в смарте дополнительные работы, чтобы бездельники смогли их занять.

```
[error]Expression      : vertex || show_restrictions(m_object)
[error]Function        : CPatrolPathManager::select_point
[error]File           : patrol_path_manager.cpp
[error]Line           : 155
[error]Description     : any vertex in patrol path [esc_south_checkpoint_st_patrol_2_walk] is inaccessible
for object [sim_default_military_00323]
```

Похоже, что точки пути **patrol** находятся вне рестриктора, накрывающего смарт, и неписи не могут попасть на работу. Нужно расширить рестриктор, чтобы он накрывал эти точки.

```
|! [LUA][ERROR] ERROR: 'Attempt to read a non-existant string field 'npc' in section 'esc_flesh_generic'
```

Не очень вразумительный лог, который в одном из случаев указывал на то, что в **faction_monster.ltx** в секции *[start_position]* указано имя, которое не существует в **squad_descr*.ltx**.

```
|[error]Expression      : vertex || show_restrictions(m_object)
|[error]Function        : CPatrolPathManager::select_point
|[error]File            : patrol_path_manager.cpp
|[error]Line            : 155
|[error]Description     : any vertex in patrol path [esc_granary_st_kamp_1_task] is inaccessible for object
|[sim_default_bandit_00413]
```

Такая ошибка была, когда одной из аномалий в пределах смарта задали тип рестриктора OUT. При этом путь **esc_granary_st_kamp_1_task** состоит из одной точки, и совершенно точно не входит в шейп аномалии. Нужно объяснение.

```
|! [LUA][ERROR] ERROR: object 'esc_wolf' configuration file [logic\esc\wolf.ltx] NOT FOUND or section
|[logic] isn't assigned
```

В конфиге персонажа отсутствует секция **[logic]**, или же отсутствует сам конфиг. Однако была ситуация, когда такой вылет возникал из-за того, что в настройках смарта дублировалась ссылка на этот конфиг в секции эксклюзивных работ.

```
|[error]Expression      : fatal error
|[error]Function        : CScriptEngine::lua_pcall_failed
|[error]File            : ..\xrServerEntities\script_engine.cpp
|[error]Line            : 192
|[error]Description     : <no expression>
|[error]Arguments       : LUA error: x:\gamedata\scripts\sim_faction_brain_mutant.script:90: attempt to
index field '?' (a nil value)
```

Такая ошибка вылезла, когда на карту был добавлен спейсрестриктор без каких-либо настроек.

```
|[error]Expression      : level_graph->valid_vertex_id(m_level_vertex_id)
|[error]Function        : CPatrolPoint::verify_vertex_id
|[error]File            : C:\xray\xrGame\patrol_point.cpp
|[error]Line            : 46
|
|! Patrol point wp00 in path esc_atp_st_guard_4_walk is not on the level graph vertex!
```

Точка пути находится не на ИИ-сетке. Необходимо либо подвинуть точку, либо проложить ноды ИИ-сетки под ней. Такую ошибку можно увидеть лишь в отладочной сборке, в релизной же выдаётся лог ниже.


```
[error]Expression      : !object->used_ai_locations() || ai().level_graph().valid_vertex_id(object-  
>m_tNodeID)  
[error]Function       : CALifeSwitchManager::add_online  
[error]File           : X:\xray\xrGame\alife_switch_manager.cpp  
[error]Line           : 64  
[error]Description    : Invalid vertex for object  
[error]Arguments      : sim_default_military_1_sniper1561
```

Сам по себе лог малоинформативен и указывает лишь на то, что персонаж оказался вне ИИ-сетки. Причиной этого вылета может быть то, что точка пути (вейпойнт), на которой заспавнился персонаж, находится не на ИИ-сетке. См. описание выше.

Сетевая игра

```
[error]Expression      : rpoints[0].size()  
[error]Function       : game_sv_Deathmatch::Create  
[error]File           : game_sv_deathmatch.cpp  
[error]Line           : 101  
[error]Description    : rpoints for players not found
```

На карте отсутствуют точки респава для игроков.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Типичные_ошибки_и_методы_их_устранения&oldid=1270»

Категория:

Справка

-
- Страница изменена 25 февраля 2024 в 01:16.
 - К этой странице обращались 37 664 раза.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

