## 插件大坑

以下是插件的血的教训，踩坑了将会耗费**巨量的时间和代价**去挽回。**千万不要做**：

1.修改了插件的文件名。

2.添加新插件后，读取原来的未装插件前的存档。

3.修改rpg\_core.js等内核文件的中的脚本，不留注释和修改记录。

4.无视插件的先后顺序。

5.复制粘贴文件时，rmmv工程不备份。

大部分插件错误都是因为配置错误产生的，当然也不排除插件本身的问题，如果你在上述情况之外仍然遇到了问题，可以找我修复插件的bug哦。

## 问题详细说明

1.修改了插件的文件名。

插件的文件名在脚本中就是硬性规定的，如果不小心修改了插件名，那么赶紧改回去，文件名多任何一个符号、空格、大小写字母都会不识别。

如果一定要修改名字也可以，去修改脚本中的代码，但是如果你的对rmmv脚本.imported控制与parameters(“”)函数不熟悉，那么还是止步吧。

2.添加新插件后，读取原来的未装插件前的存档。

**大部分插件中都有与存档一起存入的数据**。读取存档时，插件也会向存档读取系统要数据，系统没有数据，那么插件会直接报错。

你开新游戏时，系统会将所有插件的内容初始化，插件也会将初始信息加入系统中，这时候就与存档建立了联系。

存档是一系列插件、功能、数据的最大集合体。

如果你对游戏进行了任何更新修改（即使是改纯事件），过去的旧存档也有非常大的几率变成死档。插件也是如此。

任何游戏基本都难以支持旧的存档。因为旧存档存储了大量未更新前的旧数据，这些数据会对游戏造成未知的影响。

（不过也有一种补救措施，在你游戏中每个剧情点都设置一个开关，达到某个阶段关闭前一个剧情开关，开启下一个。这样，开新游戏就能直接进入指定剧情，而不需要靠存档进入了。比如某些小游戏，密码解锁指定剧情。）

3.修改rpg\_core.js等内核文件的中的脚本，不留注释和修改记录。

论坛里面会有许多教你如何快速修改一些简单脚本的方法，比如系统的文字颜色之类的。但是，只要时间一长，你的旧工程死活不能运行插件，但是新开的工程可以运行，找不到原因。

一定要做记录，你修改了这一块要标注哪个文件哪一行的位置。

4.无视插件的先后顺序。

插件会有一些”★”的绝对条件说明，那里有先后顺序的提示。

有的插件顺序错了会直接报错，但是有些插件顺序错了，不会发生任何错误，而且不起效果。

5.复制粘贴文件时，rmmv工程不备份。

Windows系统会在你覆盖文件的时候会问你是否覆盖，**这个操作比删除文件还可怕，覆盖了，旧文件就彻底没了**。

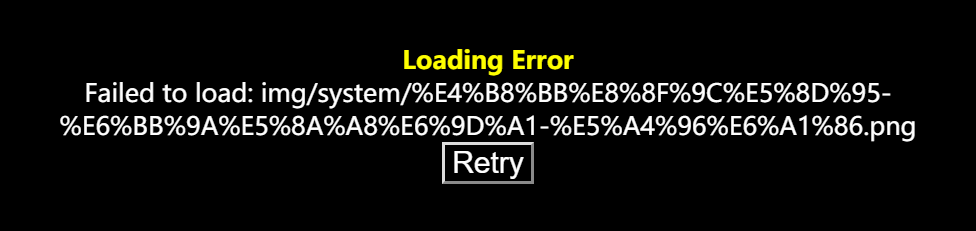
## 一些常见问题

### 图片配置报错

Rmmv软件1.6报错：



Rmmv软件1.5版本可能是下面的报错：



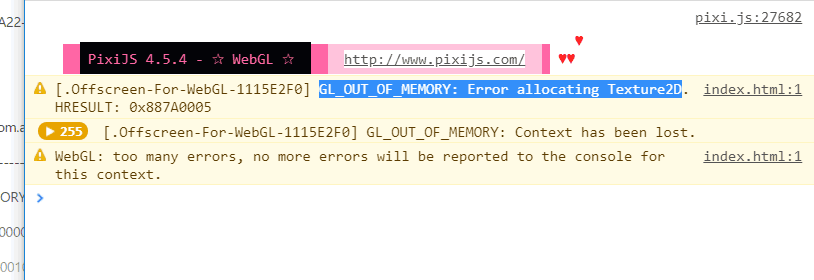
**只要有 Fail to load 字样，就说明是文件名配置不对。**

冒号后面有 img/文件名 的字样，你可以去那个文件夹翻翻插件里面哪些是配置在这个文件里面的。

### 进入比较大的地图，程序退出

出现这个问题，是发生了内存泄漏。计算机没有更多空间给游戏去存内存数据了。

**按F8，可以看到下面这个情况。（也可能按F8，弹出窗口然后窗口瞬间关闭）**



这种情况通常发生的可能性非常低，**同时开一堆占内存的大软件，才会发生这种情况。**如果你的游戏的地图非常大，事件非常多，建议玩家先关闭其它的大软件。

### Rmmv部署失败

有时候你会发现，部署游戏的时候会出现这个问题：

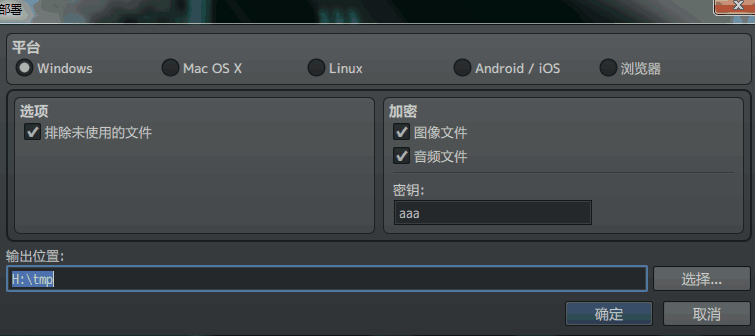


目前已知的一种情况是，声音文件的名字含有符号“#”。该问题会造成rmmv部署失败。

只要改名去掉#号即可。

### Rmmv去除了ogg文件

rmmv自带加密方式，通过设置密钥，并且勾选相关设置即可。



所有插件都可以被加密，且资源不会被去除。但是下列插件不支持加密去除：

◇MOG\_BattleCry 战斗UI - 角色音效

◇MOG\_OugiAnimation 技能 - 招式吟唱背景

安卓部署有一个问题，使用安卓方式打包，audio和movies文件夹都不会出现。（因为安卓打包要求所有声音文件必须是m4a，ogg会被排除）



