
DAT ADVENTURE – FEHLERBEHEBUNG

SPIELSTAND

DER SPIELER MÖCHTE SEINEN SPIELSTAND ZURÜCKSETZEN

SPIELERDATEI DURCH ORIGINAL ERSETZEN

Ersetze die Datei „Spieler.properties“ durch die Originaldatei.

SPIELERDATEI MANUELL ZURÜCKSETZEN

Öffne die Datei „Spieler.properties“ und suche nach den Eigenschaften „location“ und „progress“.

Setze „location“ auf „11“ („location=11“) und „progress“ auf „-1“ („progress=-1“)

Damit fängt ein neues Abenteuer an.

DER SPIELER BEFINDET SICH AN EINEM UNBEKANNTEN ORT

Öffne die Datei „Spieler.properties“ und suche nach der Eigenschaft „location“.

Setze ihn auf „11“ (Beispiel: „location=11“), das ist das Krankenhauszimmer.

Von da aus kannst du von deinem Spielstand weiterspielen.

DIE SPIELERDATEI IST BESCHÄDIGT

Öffne die Datei „Spieler.properties“ und suche nach den Eigenschaften „location“ und „progress“.

Setze „location“ auf „11“ („location=11“) und „progress“ auf „-1“ („progress=-1“)

Damit fängt ein neues Abenteuer an (Spielstand geht verloren).

Wenn das nicht hilft, ersetze die Datei „Spieler.properties“ durch die Originaldatei.

DATEIZUGRIFFE

EINE DATEI KANN NICHT GELESEN WERDEN

Stelle sicher, dass die gesuchte Datei vorhanden ist, kopiere notfalls eine Originaldatei ins Verzeichnis der Software.

Wenn die vorhandene Datei nicht gelesen werden kann, überprüfe die Leseberechtigung der Software für die Datei.

EINE DATEI KANN NICHT GESCHRIEBEN WERDEN

Stelle sicher, dass das Programm über Schreibrechte für das eigene Verzeichnis verfügt.

ANDERES

DIE HILFE KANN NICHT GESTARTET WERDEN

Siehe Abschnitt „Eine Datei kann nicht gelesen werden“.

NPCS SPRECHEN NICHT

Überprüfe ob die Datei „NPCs.properties“ im Ordner der Software vorhanden ist und der Originaldatei entspricht.

Ersetze sie andernfalls durch die Originaldatei.