## 罕见问题 - 插件报错

### 第一次进入鼠标管理层爆卡

|  |  |
| --- | --- |
| **问题名称** | 第一次进入鼠标管理层爆卡 |
| **问题图示** |  |
| **问题描述** | 进入地图后，鼠标管理层会卡到几乎0帧。  但是关掉游戏重新打开后，卡顿问题似乎又消失了。 |
| **发生条件** | 偶尔出现，而且一般是在第一次进入游戏时，出现问题。 |
| **原理解析** | 1.由于鼠标管理层绑定了很多插件，而且只要第二次再开启，问题就会消失，所以不好把插件一一关闭测试。  2.后来偶然关闭了 镜头外事件保持移动 的插件，终于锁定了是移动路线核心插件的问题。  3.核心中的功能”(遇障碍结束)”会出现递归的死循环，后来经过结构重写把递归改成有限的for循环，修复了死循环负担的bug。 |
| **解决方案** | 这个问题在版本v2.32之前会出现。  更新到最新版本的移动路线核心，以及相关插件。  （注意，由于底层核心修改幅度较大，很多旧的移动路线指令被换掉了。）  以下相关插件需要同步翻新：  Drill\_CoreOfMoveRoute 移动路线 - 移动路线核心  Drill\_MoveSpeed 物体 - 移动速度  Drill\_EventJump 物体 - 事件跳跃  Drill\_BombCore 炸弹人 - 游戏核心 |

### 在编辑器中删除事件后读取旧存档出错

|  |  |
| --- | --- |
| **问题名称** | 在编辑器中删除事件后读取旧存档出错 |
| **问题图示** |  |
| **问题描述** | 如上图，有钥匙的时候保存存档。  后续再删掉钥匙事件，然后读取旧存档，会出现pages错误。 |
| **发生条件** | 1.通常设计游戏都是加事件，删事件很少，所以这个问题不容易被发现。  2.只要再加上事件，就不报错了。  3.开新游戏不会出错，只有在旧存档中存在这个问题。  4.没有加任何插件时，这样做不会出错，加了drill大部分插件后，就可能会出现这个错误。 |
| **原理解析** | 1.作者我在写插件的时候，发现游戏原脚本里面，有个重刷事件数据的函数：  Scene\_Load.prototype.reloadMapIfUpdated  这个函数会重制存储在事件中的数据，让碎片、遮罩、动画序列、临时插件指令的数据全部清空，所以作者我把它禁用了。  2.禁用之后，就会出现这个bug。  3.这个bug有修复脚本，由于执行禁用的插件很多，不能每个插件都写修复脚本。于是作者我把修复脚本放在 存档管理器插件 中了。 |
| **解决方案** | 添加插件：Drill\_GlobalStorageManager 管理器-存档管理器 就能解决。 |

## 罕见问题 - 游戏错误

### 瞬间卡屏问题

|  |  |
| --- | --- |
| **问题名称** | 瞬间卡屏 |
| **问题图示** |  |
| **问题描述** | 游戏突然卡屏，只是画面卡住，但是游戏却能够正常运行。 |
| **发生条件** | 1.在游戏的某个随机时段突然发生，几率为1%。  2.所有rmmv游戏都可能发生，与插件无关，与环境无关。  3.设计游戏时因为设计者游戏时间短，所以发现不了，但是玩家会经常遇到并反馈出问题。 |
| **相关链接** | <https://rpg.blue/forum.php?mod=viewthread&tid=483548> |
| **问题特点** | 1. Drill黑边背景插件 的背景仍然可以正常运行，不会卡。  2. fps被停止了记录，render渲染器没有继续渲染。  3. 和scenemanager没关系，从战斗界面开始卡，回到地图界面，切菜单界面都没用，仍然卡着原先的界面。  4. 游戏可以保存，读取后恢复正常。  5. 系统log没有任何异常信息。 |
| **原理解析** | 在排查问题时，我发现了一个漏洞。    这个漏洞在rpg\_core中1871行的Graph.render函数中，  if用的是 === 判断。  由于这个函数在游戏里面执行的次数非常爆炸，正常1秒有60次，如果画面卡，会变成1000次下也有可能。  而问题在\_skipCount这个变量, 因为 \_skipCount-- 执行次数非常多，非常高的几率变成 -1，而一旦变成 -1，就再也回不到原来的循环中了。 |
| **解决方案** | 使用插件：  Drill\_RmmvCoreFix 系统 - rmmv核心修复  可以修复此漏洞，极大地降低卡死的概率。 |

### 只恢复百分之一的生命

|  |  |
| --- | --- |
| **问题名称** | 只恢复百分之一的生命 |
| **问题图示** |  |
| **问题描述** | 所有恢复道具只能恢复百分之一的生命，不管怎么调都调不回来。 |
| **发生条件** | 1.使用 插件集合示例 作为模板进行设计。  2.无论测试战斗、正常测试游戏、部署的游戏，都出现该问题。  （许多萌新使用我drillup的示例作为 模板 进行设计时，都像遇到神秘的诅咒一样。） |
| **相关链接** | 无 |
| **问题特点** | 1. 道具强制加100的生命，变成1。 2. 给友军释放治愈魔法，350的恢复，变成3。 3. 敌人给自己释放治愈，却能正常恢复。 |
| **原理解析** | 这个神秘的诅咒，名叫“降智诅咒”。    从v1.80版本开始，为了使用描述面板更好地显示一些武器属性，我不经意间给 小块碎红宝石 添加了一个坑人的属性：“恢复效果\*1.1%”，许多萌新都习惯性地将第一个武器复制粘贴，于是，所有武器都被施加了这个神秘的”诅咒”，只能恢复百分之一的生命。 |
| **解决方案** | 直接去掉就好了，以后复制粘贴的时候，多注意一下是不是多了什么属性或者少了什么属性。 |

### 地图中行走图拉扯与背景错位

|  |  |
| --- | --- |
| **问题名称** | 地图中行走图拉扯与背景错位 |
| **问题图示** | F:\rpg mv箱\@6QXWDIT2)KQ(1~A}9JXTWN.png  F:\rpg mv箱\%HEYW8OVD1R%@Q$XYOZOZ}V.png  图中量子妹走到的位置，和地板上亮起的方块完全错位，并且行走图被拉扯。 |
| **问题描述** | 地图背景和事件的位置错位。  事件和地图背景都被拉扯，只能看到二分之一的部分。 |
| **发生条件** | 此问题在我自己的一个垃圾电脑上出现过（后来电脑更新了），接着在一位群友上发生过，另一次是在p1吧里的朋友出现，还有一次是在群友发布游戏后的玩家留言上反馈的。  1.小概率在一些的低配的玩家电脑中出现。  2.win7 32位有可能遇到，win7 64位也有几率，但在win10中没有出现过。  3.以下为出现问题的群友的二手笔记本配置：  C:\Users\lenovo\Documents\Tencent Files\1355126171\Image\Group2\5{\}6\5{}6Y(QEA@OT9H3[6R$C3R0.png  C:\Users\lenovo\Documents\Tencent Files\1355126171\Image\Group2\J_\){\J_){Y}V3E@XH4~PMQ4E37)P.png |
| **相关链接** | <https://rpg.blue/forum.php?mod=viewthread&tid=483705> |
| **问题特点** | 1. 事件被拉扯成大概1.5倍长，地图背景被拉扯大概2倍长。 2. 该错位问题出现后，玩其他rmmv不含drill插件的游戏也会出现拉扯。 3. 不使用任何插件时，不会出现拉扯问题。 4. 相同的电脑使用火狐浏览器打开，就不存在该问题。 |
| **原理解析** | 这很可能是nwjs与旧版电脑环境不兼容有关，  因为出现问题群友的电脑操作系统版本为win7 SP1。  经过测试，是底层pixi.js的mask（遮罩），在nw.js环境中的bug。  而rmmv部署的游戏用同样的火狐浏览器打开就不存在此问题。 |
| **解决方案1** | 让玩家升级win7的电脑环境。  （Win10不会出现此问题） |
| **解决方案2** | 使用插件：  Drill\_RmmvCoreFix 系统 - rmmv核心修复  作者我提供了 遮罩底层开关 的插件指令，可以在游戏中放置一个事件，  让玩家能自己根据情况直接关掉 遮罩底层 功能。  （关掉遮罩，游戏就没有 镜像、黑暗与照明、动态遮罩 的功能效果了） |
| **解决方案3** | 使用其它启动器，比如 火狐浏览器、谷歌浏览器 打开游戏。  （启动rmmv的exe程序是nwjs，而这个nwjs仅仅是个启动环境）  （可以换其它启动环境，可见：“22.游戏窗体 > 游戏运行原理.docx”） |

### 游戏总是掉帧，发现在用Canvas渲染

|  |  |
| --- | --- |
| **问题名称** | 游戏总是掉帧，发现在用Canvas渲染 |
| **问题图示** | 游戏中为Canvas渲染，并且帧率低下。（会掉到30帧左右，下图是60帧）    正常的渲染是WebGL渲染。 |
| **问题描述** | 运行游戏时，总是很低的帧数，并且卡顿严重。  按F2之后，发现游戏一直在用Canvas渲染。 |
| **出现情况** | 2024/1/28，作者我**重装系统**，然后发现运行游戏特别卡特别慢。 |
| **原理解析** | 游戏的底层为html5网页环境。  游戏有两种渲染方式，  一种是Canvas渲染（html5自带）；  另一种是WebGL渲染（能GPU加速）。  默认会选择WebGL渲染，如果游戏无法使用WebGL渲染，才会换回Canvas进行渲染。（如果浏览器内核是ie8，那么游戏就会变成Canvas渲染）  因此，只要出现了Canvas，就说明WebGL无法使用。  WebGL无法使用，可能是渲染功能被关闭，也可能是硬件显卡问题。 |
| **解决方案1** | **切换默认浏览器**  部分玩家的系统默认浏览器仍然是ie，ie不支持WebGL。  游戏启动器有可能会使用默认浏览器的内核运行html5，  需要默认浏览器换成 谷歌浏览器 或者 其他新的浏览器。  Win10系统点击： 设置 > 应用 > 默认应用 > Web浏览器 。 |
| **解决方案2** | **开启硬件加速**  Win10操作系统中，有硬件加速的设置。  Win10系统点击： 设置 > 搜索”图形” > 进入图形设置 > 开启硬件加速 。        经过作者我自己试验，此操作能将图中问题的30帧，提升到40帧。  （但不能完全解决问题，只是能加速） |
| **解决方案3** | **更新驱动**  前面作者我提到了重装系统。  重装系统后，显卡有可能用的是最原始最烂的驱动。  驱动烂，也就意味着GPU加速这些功能都不支持，只能用CPU硬跑。  CPU硬跑Canvas渲染会浪费许多性能，而且帧数也低。  更新驱动的流程如下：  右键点击”此电脑” > 点击”管理” > 进入设备管理器 > 展开“显示适配器” > 右键 ”更新驱动程序”        显示适配器下面的全部设备都要 更新驱动程序。 |
| **附加知识1** | 前面作者我提到了重装系统。  如果你重装了系统后，并且用Microsoft Office Word打开**这个文档**时使用滚轮滚动查看特别卡，那么肯定是驱动的问题，因为电脑用CPU去运行 大型程序 都特别慢，必须要GPU显卡驱动加速。按照解决方案3更新驱动即可。 |
| **附加知识2** | 如果你安装了谷歌浏览器，但是发现仍然只能用Canvas进行渲染，那么可以用谷歌浏览器搜索一下WebGL渲染是否可用。  打开谷歌浏览器，然后进入到这个网页：chrome://gpu/    作者我有问题的时候，出现了下面的文字：  OpenGL不可用，可能是gpu计算不支持。    然后我按照 解决方案3 更新驱动，解决了此问题。  解决问题之后，再回来看看这个网页，发现显示文字不一样了： |

## 罕见问题 - 软件错误

### Rmmv打开就闪退

|  |  |
| --- | --- |
| **问题名称** | Rmmv打开就闪退 |
| **问题图示** | 游戏能正常显示这个开启界面图。    显示进入窗口时，就闪退。 |
| **问题描述** | 无论是用正版软件还是盗版软件，  只要打开，先出现载入的界面，  然后进入到编辑界面（全白色 或者 显示图标栏）后，立即闪退。 |
| **出现情况** | 2024/1/28，作者我**重装系统**，然后发现打开rm直接闪退。 |
| **原理解析** | 闪退 是游戏内存问题，也可能是系统恶性bug。  作者我刚刚重装系统，没出现抢内存的情况，那么很可能是某些恶性bug。  在steam中找到rmmv软件的下载地址。      能够找到根目录下出现了debug.log文件。    打开能够找到软件崩溃的原因。  [0128/185106:WARNING:resource\_bundle.cc(286)] locale\_file\_path.empty()    上网查了一下这个错误，说的是与 openGL 有关，也就是显卡问题。 |
| **解决方案1** | **手动更新驱动**  更新驱动的流程如下：  右键点击”此电脑” > 点击”管理” > 进入设备管理器 > 展开“显示适配器” > 右键 ”更新驱动程序”        显示适配器下面的全部设备都要 更新驱动程序。  （注意，设置win10的更新补丁，并不会去更新驱动，作者我浪费了大量时间去执行更新win10，结果无济于事）  作者我用这个方法，顺利解决问题。 |
| **解决方案2** | 如果更新驱动不能解决问题，  那么只能将opengl32.dll下载，然后放在rm软件目录下。  问题参考链接：<https://rpg.blue/thread-485570-1-1.html>    （注意，此操作治标不治本，虽然能运行rm，但是如果rm的地图很大，一样闪退。作者我是用 解决方案1 解决此问题的。） |