

GMS-2 DISASTER – Am Ende kommt der Fehler

Description

Seit dem ersten Teil der Serie gab es einen Hotfix, der bei mir die Fehler nicht behob. YoYo Games weist per Twitter zwar darauf hin, dass man im Notfall die „runtime" manuell einrichten soll, wie man das machen kann, darüber schweigt sich YoYo Games (noch) aus.

Heute möchte ich einen weiteren Fehler zeigen. Der Fehler trat auf, als ich mich mit 3D beschäftigte. Ich gab die Information an YoYo Games weiter und im Januar erhielt ich eine Reaktion. In der Zusammenfassung lautete sie so:

> "Ja, wir haben in Deinem Projekt den gleichen Fehler erhalten, können ihn aber nicht nachvollziehen. Isoliere bitte den Fehler."

Das Problem: Bis dahin war mein Projekt schon ziemlich angewachsen und es ist für mich ein ziemlicher Aufwand, das auseinander zu nehmen, nur weil YoYo Games die paar Objekte und Scripte nicht anschauen will, auf die ich verwies.

Aber um was geht es eigentlich? Im Prinzip ist das eine einfache Geschichte. Wenn man mit 3D arbeitet, braucht man den Vertex Buffer. Wenn ich mehr als ein Objekt in meiner Szene habe, passiert im Spiel zwar kein Fehler, aber wenn man das Spiel beendet, stürzt es ab und bringt eine nichtssagende Fehlermeldung. Das Ganze habe ich hier im Video aufgezeichnet:

Wie man im Video sehen kann, habe ich, leider erst im Februar, bei der Lichtengine Aura den gleichen Fehler festgestellt. Aufgrund meiner Fehlersuche stieß ich auf manche Ungereimtheiten, die ich YoYo Games per Mail schrieb, ohne bis jetzt eine Antwort erhalten zu haben. Ich schrieb einen umfangreichen Text, machte Screenshots, gab erneut mein Projekt bei und verwies auf die entsprechenden Objekte und Scripte. Ebenso bat ich, es selbst Mal mit dem Import der Lichtengine zu versuchen. Zur Erklärung: die Engine stammt nicht von mir. Man kann sie im Marketplace kaufen. Sie ist zwar für Studio 1.4 konzipiert, funktioniert aber auch in Studio 2.

Es versteht sich von selbst, dass man kein Spiel veröffentlichen kann, wenn es jedes Mal auf jedem Computer abstürzt, sobald man das Spiel verlassen will. Es ist also ein durchaus brisanter Bug, der

reproduzierbar auftaucht.

Die erste Mailkorrespondenz fand im Mitte Januar statt, nicht nur wegen diesem Fehler. Wenn ich davon ausgehe, dass mein Eintrag vom Dezember nie ankam und ich den Zeitpunkt der Mails als „erste Meldung" kennzeichne, so warte ich dennoch bereits seit mehr als 6 Wochen auf eine Reaktion.

Derzeitiger Stand: Den Artikel schrieb ich, nachdem das Video online ging. Immerhin hat YoYo Games per Twitter offen nachgefragt, wann ich die Meldung abgegeben habe bzw. wie meine Ticket-Nummer lautet. Eine Nummer habe ich nie erhalten. Vielleicht hilft es ja eher, die Fehler öffentlich zu reklamieren. Immerhin scheint YoYo Games eher darauf zu reagieren.

Date Created
28. Februar 2017
Author
sven