

"Unable to link compiled script class" Fehler beheben

Dieser nervige Fehler deaktiviert Assets. Er entsteht hauptsächlich durch Unaufmerksamkeit des Contenterstellers.

Hin und wieder stellt der User im Spiel fest, dass Assets (hauptsächlich Rollmaterial) fehlen. Schaut er dann im [Content Manager](#) nach, findet er einige fehlerhafte Objekte. Wählt man dann "Fehler und Warnungen anzeigen" erhält man dann den Fehler "unable to link compiled script class". Abgesehen davon, dass der Otto Normalnutzer damit recht wenig anzufangen weiß, ist auch das Internet leider keine große Hilfe.

In den Foren von Auran wurde dieser Fehler nämlich auch besprochen, ganz oben wird aber gleich zu einer Neuinstallation geraten, da dieser Fehler Assets **für immer** unbrauchbar machen sollte.

So ein Quatsch! 👍

Nicht nur, weil auch nach einer Neuinstallation der Fehler früher oder später auftreten wird, (und zwar ganz unabhängig von PC und Installationsort. Ich habe drei verschiedene PCs und Trainz in unterschiedlichen Ordnern... Den Fehler haben trotzdem alle Installationen.)

sondern auch, weil eine Neuinstallation sehr viel Zeit in Anspruch nimmt.

Natürlich gibt es eine sehr einfache Lösung, auf welche ich hier einmal eingehen möchte. Der Fehler ist nämlich ein Fehlalarm, weshalb davon betroffene Objekte auch als "Hypochonderobjekte" bezeichnet werden.

Zunächst sollte man im [Content Manager](#) unter "Ort: Lokal" nach "Fehlerhaft: Wahr" suchen. Nun findet man die fehlerhaften Objekte, wobei einige von ihnen ein Hypochonderobjekt sein sollten.

Nun markiert man alle Objekte mit [key]Strg[/key]+[key]A[/key] und drückt danach [key]Strg[/key]+[key]E[/key], um sie zum Bearbeiten zu öffnen.

Zuletzt muss man sie nur noch mit [key]Strg[/key]+[key]M[/key] einbinden.

Wenn man jetzt Trainz startet, sollten alle Hypochonderobjekte wieder funktionieren. Objekte, welche aus anderen Gründen fehlerhaft sind, können so natürlich nicht repariert werden.

Achtung!

Nach einer Datenbankreparatur werden die Objekte wieder als fehlerhaft angezeigt. Danach einfach die Prozedur wiederholen.

Viel Spaß mit den nun funktionierenden Objekten! 😊

Achtung, an alle Contentersteller:

Laut callavsg scheint dieser Fehler von einer Unaufmerksamkeit im Script zu stammen! Da dieser für andere Nutzer meist verschlüsselt ist, nehmt auch bitte diesem Fehler an und behebt ihn!