

该教程分三部分，第一部分为准备工作，第二部分为查错修复，第三部分为注意事项。
二楼则是一些常见cr 部分内容与解决方案。

了解完教程，我敢说，91.9%的cr 解决不成问题。

一、准备

该部分能帮助了解cr 位置，文本编辑器等。该部分通常无需细读，或者说不用读...

1. cr，全称 crash-reports，中文通称为“崩溃报告”，位于 **.minecraft\crash-reports** 文件夹中。
2. cr 文件名组成，例：“crash-2018-07-06_17.29.58-client.txt”，可分为三部分。
 - a. “crash”译为崩溃。
 - b. “2018-07-06_17.29.58”即崩溃报告生成时间。
 - c. “client”译为客户端。如该部分为“server”则崩溃报告出自服务端或**某些客户端**。
3. 由于cr 文字量较多，而系统（Win家）自带的记事本无法显示换行符，因此会导致cr 难以浏览。为避免该问题，我们需要一个文本编辑器。文本编辑器种类繁多，此处不便多述，仅列举几个常用的文本编辑器。
 - a. Notepad++：<https://notepad-plus-plus.org/download>
 - b. Sublime Text：<https://www.sublimetext.com/>
 - c. Vim：<https://www.vim.org/download.php>
 - d. Atom：<https://atom.io/>
4. 准备搜索引擎与翻译网站。
5. 准备MC Edit 或类似软件。

二、查错

该部分为重点，能帮助查出错误，得到妥善修复方案。（善用搜索！）

cr 一出，我们最需要注意的几个点有：

1. 堆栈跟踪整合（最主要）

位置：

Description（描述）下方，“A detailed walkthrough of the error, its code path and all known details is as follows:”上方。

举例：

[net.minecraftforge.fml.common.LoaderExceptionModCrash: Caught exception from BD Lib \(bdlib\)](#)

Caused by: [java.lang.NoClassDefFoundError: scala/collection/Seq](#)

```
at java.lang.Class.getDeclaredMethods0(Native Method)
at java.lang.Class.privateGetDeclaredMethods(Unknown Source)
at java.lang.Class.getDeclaredMethods(Unknown Source)
at net.minecraftforge.fml.common.FMLModContainer.gatherAnnotations(FMLModContainer.java:393)
at net.minecraftforge.fml.common.FMLModContainer.constructMod(FMLModContainer.java:586)
at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke0(Native Method)
at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
at sun.reflect.DelegatingMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
at java.lang.reflect.Method.invoke(Unknown Source)
at com.google.common.eventbus.EventSubscriber.handleEvent(EventSubscriber.java:74)
at com.google.common.eventbus.SynchronizedEventSubscriber.handleEvent(SynchronizedEventSubscriber.java:47)
at com.google.common.eventbus.EventBus.dispatch(EventBus.java:322)
at com.google.common.eventbus.EventBus.dispatchQueuedEvents(EventBus.java:304)
at com.google.common.eventbus.EventBus.post(EventBus.java:275)
at net.minecraftforge.fml.common.LoadController.sendEventToModContainer(LoadController.java:243)
at net.minecraftforge.fml.common.LoadController.propogateStateMessage(LoadController.java:221)
at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke0(Native Method)
at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
at sun.reflect.DelegatingMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
at java.lang.reflect.Method.invoke(Unknown Source)
at com.google.common.eventbus.EventSubscriber.handleEvent(EventSubscriber.java:74)
at com.google.common.eventbus.SynchronizedEventSubscriber.handleEvent(SynchronizedEventSubscriber.java:47)
at com.google.common.eventbus.EventBus.dispatch(EventBus.java:322)
at com.google.common.eventbus.EventBus.dispatchQueuedEvents(EventBus.java:304)
at com.google.common.eventbus.EventBus.post(EventBus.java:275)
at net.minecraftforge.fml.common.LoadController.distributeStateMessage(LoadController.java:145)
at net.minecraftforge.fml.common.Loader.loadMods(Loader.java:559)
at net.minecraftforge.fml.client.FMLClientHandler.beginMinecraftLoading(FMLClientHandler.java:220)
```

```

at net.minecraft.client.Minecraft.func_71384_a(Minecraft.java:439)
at net.minecraft.client.Minecraft.func_99999_d(Minecraft.java:351)
at net.minecraft.client.main.Main.main(SourceFile:124)
at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke0(Native Method)
at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
at sun.reflect.DelegatingMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
at java.lang.reflect.Method.invoke(Unknown Source)
at net.minecraft.launchwrapper.Launch.launch(Launch.java:135)
at net.minecraft.launchwrapper.Launch.main(Launch.java:28)
Caused by: java.lang.ClassNotFoundException: scala.collection.Seq
at net.minecraft.launchwrapper.LaunchClassLoader.findClass(LaunchClassLoader.java:191)
at java.lang.ClassLoader.loadClass(Unknown Source)
at java.lang.ClassLoader.loadClass(Unknown Source)
... 37 more
Caused by: java.lang.NullPointerException
at net.minecraft.launchwrapper.LaunchClassLoader.findClass(LaunchClassLoader.java:182)
... 39 more

```

千万不要以为只有程序员才能看懂这串玩意，只要学会提取信息，这段内容不在话下。

- a. 第一句。“net.minecraftforge.fml.common.LoaderExceptionModCrash: Caught exception from BD Lib (bdlib)”

这一句也是最有用的一句，它能告诉你主要错在哪儿。例子中可见，是BD Lib出错。这时，我们可以考虑前往 Curseforge (或mod官网) 获取BD Lib的最新版本。

另外，对于难以 (或没有时间) 读取整段cr 的人，可以选择[直接复制该句，到搜索引擎搜索，通常会得到结果。](#) (注意事项中有[推荐引擎](#))

- b. 第二句。“Caused by: java.lang.NoClassDefFoundError: scala/collection/Seq”

第一句是最重要的一句，然而对于该cr 来说，第二句才是金钥匙。

第二句分两类，第一类是“Caused by”做前缀，第二类则是“at”做前缀。

- I. 第一类，重要性与第一句同等，能指出崩溃原因。例句中“NoClassDefFoundError”可知库文件缺失，而后续“scala/collection/Seq”则写明何文件缺失。此时可在.minecraft 文件夹中搜索“scala”，得到文件与路径。有文件为何会报错？将文件名搜索后得到在线库文件，发现本地文件比线上文件小了不少，替换后问题解决。

这是解决问题的思路，不同的问题还需要不同的解决方案。不过该句也能用上面[红字方案](#)搜索解决。

- II. 第二类，见下叙述。

- c. 其余内容。“at *****”

某些时候，第一句与第二句都无法阐明问题，此时我们可以在一堆at 中，利用火眼金睛来侦测。通常mod报错会在其中以英文名方式表示出来。当然也可以看下方的“System Details”中的mod列表 (或“Possibly involved mods”) ，更加直观。

2. “Head”“Affected screen”“**Entity being ticked**”“Affected level”“Initialization”“Item being rendered”等 (不包括 3 所含内容)

除了“*** being ticked”，其余无需注意，已经整合到第一条了。

其中，只需要“Details”部分。

举例：

```

Entity Type: flampfeil.slashblade.terra.PhantomSwordExK
(mods.flampfeil.slashblade.terra.entity.EntityPhantomSwordEx)
Entity ID: 2415433
Entity Name: entity.flampfeil.slashblade.terra.PhantomSwordExK.name
Entity's Exact location: 279.91, 66.94, 5.06
Entity's Block location: World: (279,66,5), Chunk: (at 7,4,5 in 17,0; contains blocks 272,0,0 to 287,255,15), Region: (0,0; contains chunks 0,0 to 31,31, blocks 0,0,0 to 511,255,511)
Entity's Momentum: 0.00, 0.00, 1.75

```

当你在进存档时崩溃，而从堆栈跟踪第一句中发现“Ticking entity”“Ticking block”等字样，则需要注意该段。

统一解决方案：注意到两项location 数据，第一项为出错实体 (方块) 中心点，第二项为出错实体 (方块) 的大致位置。打开 MCEdit，载入崩溃存档，利用cr 中的位置定位并删除出错区域。

注意：部分实体较大，需要删除的区域体积也需扩大，否则崩溃依旧。

3. “Possibly involved mods” (可能有关mod) 与“System Details” (系统详情)

- a. “Possibly involved mods”中会重复列出导致崩溃的mod，简单的解决方案即删除该mod。
- b. “System Details”中需要注意几点，行数由“Minecraft Version”起始：
 - I. 第3行，“Java Version”，java 版本是否过于陈旧。
 - II. 第5行，“Memory”，分配内存是否过小。解析：最小使用内存 / 最大使用内存 up to 分配内存。
 - III. 第8行，“FML”，检查forge 版本，是否有optifine 等。
 - IV. **第9行 ~ 第?行，mod加载情况，通常先浏览左边一栏字母，当发现“E”字样再看右边，得到错误mod。**

得到错误mod后，检查mod文件名是否被更改，mod是否为最新版本，mod是否无后缀“api”、“dev”等。

如果mod无实际功能，可以考虑删除mod，一劳永逸~
 - V. 第?+1行 ~ 结束，通常无需关注，有兴趣可自行深究。

一份热腾腾的cr 就这样消化完了。

三、注意

1. 某些崩溃可能没有cr，此时需要到“.minecraft\logs”中寻找“fml-client-latest.log”“fml-server-latest.log” (新版本为“debug.log”)，然后自行查错或寻求大佬帮助。
寻求帮助时请务必带上log 或cr，大概可以说是对其的尊重了吧。
(提问的智慧 之类的...)
2. **当发现凭一己之力无法解决问题时，建议不要立刻向他人询问，先按照上述红字加粗方案进行搜索，常见问题必然已有人在网上发帖求助，此时你便可以找到解决方案。**
(为何红字呢？因为以我看500+ cr 的经验来说，95%以上的问题搜索引擎都能找到)
(请善用搜索，拜托了——)
3. 搜索引擎排序 (主观) : Google > Bing > DuckDuckGo ≈ 360英文 > 百度 ≈ 360
4. 该教程为经验之谈，可能有些片面，请见谅，如有意见欢迎提出。
5. 该教程采用“[CC BY-NC-SA 4.0](#)”协议，转载请署名。
6. 可能有人已经在一些平台发布了类似内容，如果内容相似度过高.....那我得去看一看，请给我个链接。
7. 看完全篇觉得一点儿也没懂？那你就成了。多看两遍红字内容就是大佬了。

