



# Rohirrim WeaponToggle - Fehler-Korrektur

Bei dieser Prozedur handelt es sich um einen einfachen, direkten Coding Fix, schnell eingebaut wenn man den Überblick nicht verliert.

Dieses sind die W3D-Draw Segmente die abgeändert werden müssen. Es handelt sich dabei bloß um die DefaultModelState-Flags (welche bestimmen in welchen Situation das Spiel den Speer/Bogen zeigt/verbirgt) und die Waffenwechsel Animationen.

Das wirklich Lächerliche an der ganzen Sache ist dies:

EA's Animations-Layout ist logisch und fehlerlos, aber sie benutzen einen Flag ('SWAPPING\_TO\_WEAPONSET\_2') welchen das Entwicklungsteam wohl vergessen hat einzubauen! Es handelt sich um einen Temporary Flag der kurzzeitig gesetzt wird, wenn die Einheit gerade im Begriff ist, das WeaponSet zu wechseln. 'SWAPPING\_TO\_WEAPONSET\_1' wird korrekt eingesetzt. Und nicht nur das, 'SWAPPING\_TO\_WEAPONSET\_1' wird ebenfalls gesetzt, wenn das WeaponSet zurück getoggled wird! (anstelle von 'SWAPPING\_TO\_WEAPONSET\_2' wie von EA ursprünglich gedacht)

So, damit das alles doch noch funktioniert müssen alle Instanzen von SWAPPING\_TO\_WEAPONSET\_2' ersetzt werden durch SWAPPING\_TO\_WEAPONSET\_1', und bei ganz bestimmten ModelStateStates und AnimationStates gehört noch ein zusätzliches 'WEAPONSET\_TOGGLE\_1' als Bedingung angehängt.

Und so sehen die wichtigen Segmente dann am Ende aus. Entweder kopiert sie einfach 1zu1 über die alten Segmente, oder, wenn ihr besser verfolgen wollt, was da eigentlich passiert, fügt die einzelnen Änderungen manuell ein.

```
;----Spear----
```

```
DefaultModelState
    Model = RURohrm_SKN
End
```

```
ModelState = SWAPPING_TO_WEAPONSET_1 WEAPONSET_TOGGLE_1
    Model = RURohrm_SKN
End
```

```
;----Flaming arrows + bow----
```

```
ModelState = WEAPONSET_PLAYER_UPGRADE_USER_2 SWAPPING_TO_WEAPONSET_1
    Model = RURhrmArch_SKN
    WeaponLaunchBone = SECONDARY FIREAROWTIP
    ParticleSysBone = FireArrowTip arrowFire FollowBone:Yes
End
```

```
ModelState = WEAPONSET_PLAYER_UPGRADE_USER_2 WEAPONSET_TOGGLE_1
    Model = RURhrmArch_SKN
    WeaponLaunchBone = SECONDARY FIREAROWTIP
    ParticleSysBone = FireArrowTip arrowFire FollowBone:Yes
End
```

```
;----Bow----
```



```
ModelConditionState = SWAPPING_TO_WEAPONSET_1 ;was SWAPPING_TO_WEAPONSET_2
    Model = RURhrmArch_SKN
    WeaponLaunchBone = SECONDARY FIREAROWTIP
End
```

```
ModelConditionState = WEAPONSET_TOGGLE_1
    Model = RURhrmArch_SKN
    WeaponLaunchBone = SECONDARY FIREAROWTIP
End
```

; Swapping to spear -----

```
AnimationState = SWAPPING_TO_WEAPONSET_1 ;---- was SWAPPING_TO_WEAPONSET_2
    StateName = State_PuttingBowAway
    Animation
        AnimationName = RURhrmArch_SKL.RURhrmArch_WPNA ; putting bow away.
        AnimationMode = ONCE
        AnimationSpeedFactorRange = 0.5 0.6 ; Needs to match one second, approx.
    End
    ; Flags = START_FRAME_LAST
End
```

; Swapping to bow -----

```
AnimationState = SWAPPING_TO_WEAPONSET_1 WEAPONSET_TOGGLE_1
    StateName = State_PuttingSpearAway
    Animation
        AnimationName = RURohrm_SKL.RURohrm_WPNB ; putting spear away.
        AnimationMode = ONCE_BACKWARDS
        AnimationSpeedFactorRange = 0.5 0.7 ; Needs to match one second.
    End
    Flags = START_FRAME_LAST
End
```

Und das war's.

Falls ihr das zum Einsatz bringt, wäre es nett zu berichten, ob oder ob es nicht klappt. Wäre auch nett mich für den Fix in den Credits zu erwähnen. Sieht alles sehr einfach und logisch aus, hat aber ein ganzes Weilchen gedauert!

Danke,  
Sûlherokhh

[www.the3rdage.net](http://www.the3rdage.net)