

Vytváranie Cutscene v hre **Mafia: The City of Lost Heaven**

Čo potrebujeme:

- Orientačné znalosti o akcii v cutscéne (čím presnejšie, tým lepšie)
- schopnosť pracovať s jazykom hry (Mafia Script)
- vedieť ho aspoň trochu (môžete sa pozrieť do súborov hry)

Dnes budeme skúmať tieto druhy scriptov:

- príkaz `camera_lock`
- príkaz `dialog_begin`
- pridávanie premenných (najťažšie)
- rôzne triky a techniky

Príkaz `camera_lock`.

Predpokladajme, že máme dvoch hercov (ktorí sú už vopred vložený v scéne), nech je to Tommy (*TommyHIGH.4ds*) a Salieri (*SalieryHigh.4ds*). Pokúste sa vytvoriť film, kde sa hovorí. Vytvorte script s ľubovoľným názvom (môj je "FMV").

Vytvorte 3 kamery, ktoré budú slúžiť ako fotoaparát (moja je "*FMV.cam_0*", "*FMV.cam_1*" a "*FMV.cam_2*"), upravte ich polohu a rotáciu tak, že prvá bude smerovať na Tommyho, druhá na Salieriho, a tretia na oboch. Ak nechcete strácať čas, prvé dve upravte priamo zadaním **actor_setdir**.

Teraz je potrebné napísať script na celú cutscénu. Tu je návod, ako vyzerá môj scenár:

"Čierna obrazovka a v strede sa objaví nápis: " Salieri Bar " kamera sa pozerá na Tomma, hovorí Tom "dialog1", kamera sa prepne na Salieriho a hovorí: "dialog2" a potom ide kamera na oboch, a hovorí Tom , "dialog3" - koniec cutscény. Príkaz **subtitle_add**, zobrazuje titulky. Nuly (viac script nižšie "0000" udávajú text ktorý sa nachádza v (Mafia/tables/ textdb_cz.def)

Poznámka: Na otvorenie súboru "textdb_cz.def "slúži program Mafia Text Editor

Teraz prichádza samotný script. Niektoré dôležité udalosti sú popísané v komentároch ("//"):

```
//príprava scenára
```

```
dim_act 2  
dim_frm 3  
dimflt 1
```

```
findactor 0, "Tommy"  
findactor 1, "Saliery"  
findframe 0, "FMV.cam_0" //kamera Toma  
findframe 1, "FMV.cam_1" //kamera Salieriho  
findframe 2, "FMV.cam_2" //kamera oboch
```

```
//stmavenie obrazovky
zatmyse 1, 0
wait 100
camera_lock 0 //zamknutie obrazovky ked' je tmavá.
subtitle_add 00000
wait 5000
zatmyse 0
```

```
//nasleduje rozhovor.
human_talk 0, 00000, 0
wait flt[0]
wait 300
```

```
//Thomas povedal "dialog1" - kamera sa prepne na Salieriho.
camera_lock 1
human_talk 1, 00000, 0
wait flt[0]
human_talk 0, 00000, 0
```

```
//stmavnutie obrazovky a koniec cutscény
zatmyse 1, 1500
camera_unlock
```

Tu je jednoduchý script a je pripravený na použitie! Môžete k nemu pridať animácie postáv a riadiť alebo zablokovať hráča. Komentáre k scriptu môžete odstrániť.

Príkaz dialog_begin.

Tu budeme používať príkazy dialog_begin, dialog_camswitch, dialog_end.

Niečo o týchto príkazoch:

dialog_begin xx, yy

Predvolené vedenie dialógu, kde kamera bude zaslaná postavám xx a yy

dialog_camswitch xx, yy

Prepnutie kamery na postavu xx, a potom na postavu yy.

dialog_end

Ukončenie dialógu.

Script bude vyzeráť takto:

```
...
findactor 0, "Tommy"
findactor 1, "Lucas"
...
dialog_begin 0, 1
dialog_camswitch 1, 0 // prepínač kamery na Tommyho
human_talk 0, 00000, 0
```

```

wait flt[0]
dialog_camswitch 0, 1 //prepnutie kamery na Lucasa.
human_talk 0, 00000, 0
wait flt[0]
//teraz bude nasledovat ukončenie dialógu a následne prepnutie kamery späť na hráča
dialog_end

```

Skúste vytvoriť vlastný dialóg a ak sa vám nepodarí pozrite si na dialógy Lucasa Bertoneho od vývojárov.

Pridávanie premených.

V predchádzajúcom scripte kamera ostávala na mieste. Teraz si ukážeme ako vytvoriť jednoduchú kameru ktorá sa bude pohybovať alebo rotovať čo nie je až také ťažké ju vytvoriť. Budeme pracovať s príkazmi **frm_getpos/setpos**, **let flt**, **camera_lock** a inými.

Vytvorte kameru, nastavte jej pozíciu a priradte k nej script ako je tento (opäť sú niektoré riadky doplnené o komentáre).

```

dim_frm 1
dim_flt 3
dim_act 1
findframe 0,"camera"
findactor 0, "camera"
label 101
wait 50000
goto 101

// spustenie kamery "camera" s udalostou (poslanie udalosti setevent)
event camera
frm_getpos 0,0 // zistenie pozície frameu (camera)v podobe troch premenných.
label 106

// Teraz prichádza sčítanie / odčítanie / násobenie / delenie premenných pozície kamery na
súradnice X (flt[0]), Y (flt[1]), Z (flt[2]).
//nastavenie rýchlosti.
let flt[0] = flt[0]+0.00001
let flt[1] = flt[1]*0.0005
let flt[2] = flt[2]-0.00001
frm_setpos 0,0 // pohyb kamery na frame.
camera_lock 0 // uzamknutie kamery na novej pozícií.
commandblock 0 // commandblock - urýchľuje Action scripty, bez toho by sa kamera
pohybovala v prúdoch.
commandblock 1
goto 106 // spať na label 106, tkz. slučka.

```

setevent, **camera**, **-1**, a vypnutie príkazmi **act_setstate**, **camera_unlock** (v tomto poradí, je nutné najprv zakázať pohyb, a potom odomknúť kameru).

Aritmetické operátory v Mafii:

"+" - prídanie

"-" - odčítanie

"*" - násobenie

"/" - delenie

Týmito scriptami je možné meniť uhol natočenia. (**frm_getrot**, **camera_getfov**)

Odstránenie čiernych pruhov.

V cutscénach boli čierne pruhy na obrazovke hore a dole. Dajú sa odstrániť scriptom:

reloadfull "" // načíta nahrávku , ktoré sú uložené v a7.dta.

camera_lock //dôležité je aby ste uzamkli kameru.

Nahrávku odstránite príkazom **recunload**.

Kamera môže byť adresovaná postave s príkazom **actor_setdir** (kamera vždy sleduje postavu - pridať do cyklu.)

Uzamknutie hráčovho ovládania v cutscéne môžete urobiť pomocou scriptu **player_lockcontrols**, ktoré sa dá znova vypnúť tým istým scriptom.

Autor: EgoR[SLM]

Preložil: Revan31