

Plugin: S5 Cutscene Editor



Inhaltsverzeichnis

Cutscenes.....	2
Der Editor.....	2
Steuerung.....	2
Linke Maustaste halten.....	2
Rechte Maustaste halten.....	2
Mittlere Maustaste halten.....	2
Flights.....	3
Points.....	3
Einen Punkt hinzufügen.....	3
Einen Punkt entfernen.....	3
JumpTo.....	3
Properties.....	3
LuaCallback.....	4
Cutscene Abspielen.....	4
Play Selected.....	4
Play Flight.....	4
Play Cutscene.....	4
Cutscene Speichern.....	5
Cutscene Laden.....	5
Cutscenes in eine Map einbinden.....	5
Cuscene Struktur.....	5
Einbinden ohne S5Hook.....	5
Einbinden mit S5hook.....	6
Cutscenes in einer Map Starten.....	6

Cutscenes

Eine Cutscene ist ein Kameraflug, bestehend aus mehreren aufeinanderfolgenden Flights. Ein Flight wiederum ist ein Kameraflug zwischen mehreren im Flight definierten Punkten. Flights sind also nicht miteinander verbunden und es entsteht ein Kamerasprung bei einem Flightwechsel.

Zu sehen ist dies gut in den Cutscenes der Kampagnenmaps von BlueByte, die meist aus bis zu 10 Flights mit nur immer 3 – 4 Punkten bestehen.

Der Editor

Der Editor erlaubt es, sich frei mit der Kamera über die Landschaft zu bewegen und dabei Punkte für die jeweiligen Flights, der zu erstellenden Cutscene, aufzunehmen. Des Weiteren kann die Cutscene auch abgespielt werden. Dabei kann man den Start der Cutscene auf einen Flight oder einen Punkt in einem Flight festlegen.

Steuerung

Um Punkte aufzunehmen, muss zu aller erst die freie Kamera eingeschaltet werden. Das erfolgt über einen Klick auf den Button *Toggle Free Flight*. Danach kann die Kamera mithilfe eines programmierten Joysticks bewegt werden. Die Funktion ist dabei ähnlich einer Flugzeugsteuerung.

Der Joystick erscheint dann, wenn man mit einer Maustaste (links/rechts/mitte) auf die Joypad-Fläche klickt und die Maustaste hält. Wenn man den Steuerknüppel nun bewegt, dreht sich die Kamera dementsprechend. Die Richtungspfeile an den Rändern bewegen die Kamera zusätzlich nach links, rechts, oben, oder unten.

Linke Maustaste halten

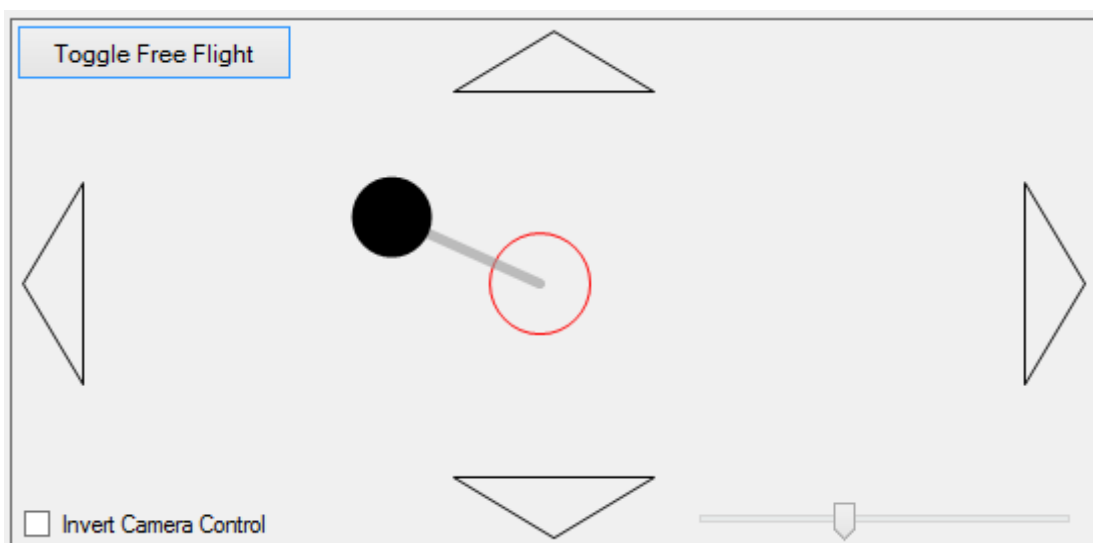
Die Kamera bewegt sich im Drehwinkel vorwärts.

Rechte Maustaste halten

Die Kamera bewegt sich im Drehwinkel rückwärts.

Mittlere Maustaste halten

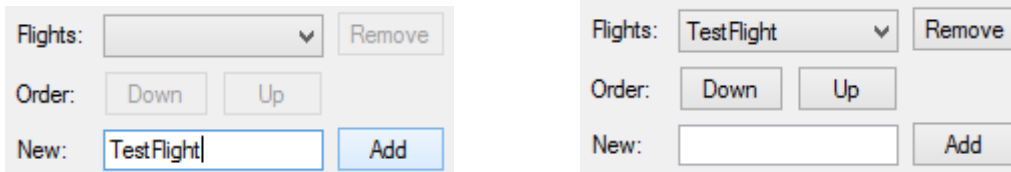
Die Kamera kann nur durch ziehen gedreht werden.



Falls es Probleme mit der Flugzeugsteuerung gibt, kann die Steuerung durch das Anhängen der Checkbox in der unteren linken Ecke invertiert werden.

Flights

Um einen Flight in einer Cutscene zu erstellen, muss in die obere Textbox des Feldes ein Name eingegeben und auf Add geklickt werden. Der Flight wird dann aktiv, es können im Punkte hinzugefügt werden und er erscheint in der Auflistung der Kombobox.



Wird ein weiterer Flight hinzugefügt, kommt er immer ans Ende der Flight-Liste. Um Flights in ihrer Abspiel-Reihenfolge zu verschieben, muss der jeweilige Flight in der Kombobox ausgewählt und mithilfe der Buttons *Down* und *Up* verschoben werden. Mit *Remove* kann der aktive Flight gelöscht werden. (Achtung: Alle aufgenommenen Punkte werden natürlich ebenfalls gelöscht)

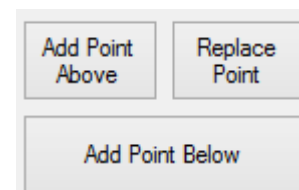
Points

Alle einem Flight hinzugefügten Punkte, werden in der Liste, auf der linken Seite des Fensters, in der Reihenfolge in der sie abgeflogen werden, angezeigt. Die Nummer unterhalb der Spalte *JumpTo* ist **nicht** die Reihenfolge, sondern nur eine eindeutige Nummer des Punktes um ihn von Anderen in der Liste zu unterscheiden.

Einen Punkt hinzufügen

Um einen Punkt hinzuzufügen gibt es 3 Möglichkeiten.

- *Add Point Below*
- *Add Point Above*
- *Replace Point*



Alle Möglichkeiten hängen davon ab welcher Punkt gerade in der Liste selektiert ist. Ist kein Punkt selektiert, kann der Punkt nicht ersetzt werden, bei *AddPointBelow* wird der Punkt ganz unten und bei *AddPointAbove* ganz oben in der Liste hinzugefügt.

Ist jedoch ein Punkt selektiert funktionieren die Buttons genau so wie sie heißen.

Einen Punkt entfernen

Das entfernen eines Punktes funktioniert, ganz einfach, durch einen Rechtsklick auf den gewünschten Punkt in der Auflistung.

JumpTo

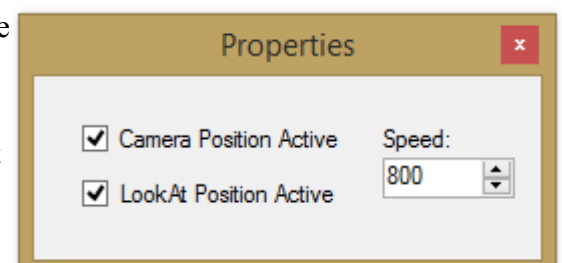
Um möglichst einfaches Editieren von Punkten zu ermöglichen, kann durch einen Doppelklick auf die Id des Punktes, die Kamera ganz einfach zum gespeicherten Punkt gesprungen werden.

Properties

Jeder Punkt besitzt auch noch eigene Eigenschaften. Diese können durch einen Doppelklick auf das *Edit* des jeweiligen Punktes eingesehen und verändert werden.

In den *Properties* kann die Kamera Position sowie die LookAt Position "abgeschaltet" werden. D.h. sie werden in der Cutscene ignoriert.

Zusätzlich kann noch die Geschwindigkeit **zum** Punkt eingestellt werden.



LuaCallback

Bei jedem Punkt kann auch noch ein LuaCallback definiert werden. Dieser wird aufgerufen sobald die Cutscene den Punkt erreicht hat. In Lua hat dieser dann folgendes Namensschema:

```
function Cutscene_CutsceneName_LuaCallbackName()
    Move("dario", "darioCutscenePoint");
end
```

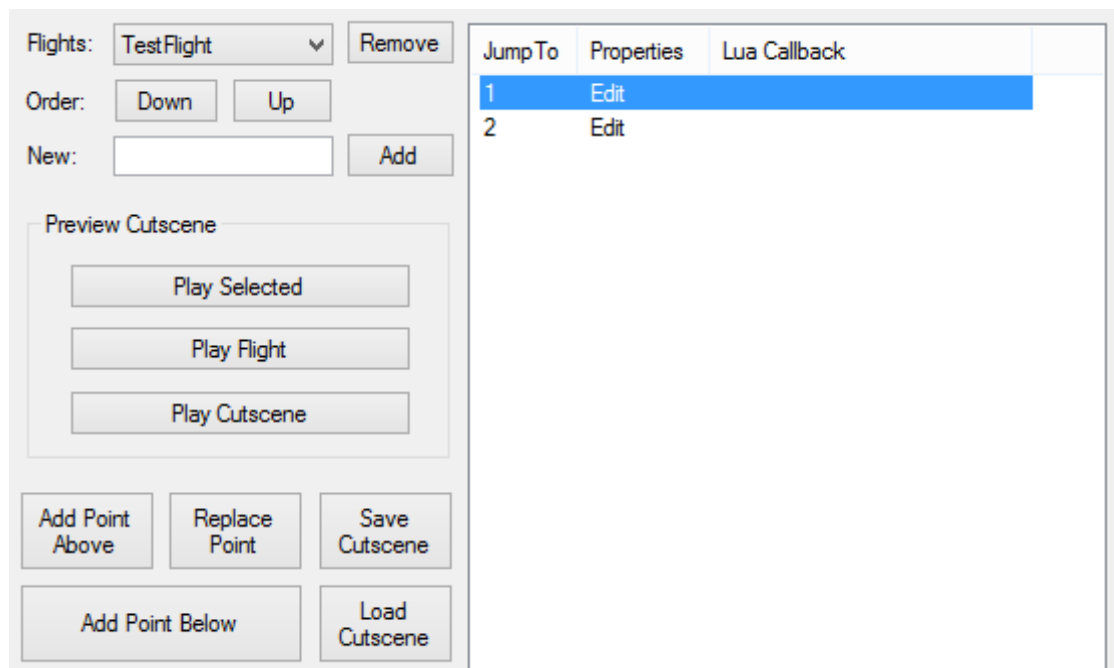
Mit einem Doppelklick auf das Feld des LuaCallbacks des Punktes kann dieser eingegeben werden.

Cutscene Abspielen

Das eigentlich wichtigste Feature des Editor ist, dass die definierten Cutscenes mit ihren Flights und Punkten ingame ohne Spielneustart abgespielt und so auch bequem modifiziert werden können.

Beim Abspielen gibt es drei wählbare Varianten, wobei diese den Start der Cutscene festlegen. Die Cutscene wird immer komplett abgespielt, da sie durch ESC im Spiel ganz einfach wieder abgebrochen werden kann.

Voraussetzung für das erfolgreiche Abspielen: Jeder Flight hat mindestens 2 Punkte.



Play Selected

Startet die Cutscene vom selektierten Punkt im momentanen Flight.

Play Flight

Startet die Cutscene vom momentanen Flight.

Play Cutscene

Startet die Cutscene vom Anfang und fliegt durh alle definierten Flights.

Cutscene Speichern

Durch das klicken auf den *Save Cutscene* Button kann die Cutscene im XML Format auf euren Computer gespeichert werden.

Cutscene Laden

Dies ist aufgrund von Faulheit noch leider nicht implementiert. Sorry. ;P

Cutscenes in eine Map einbinden

Um eine "echte Cutscene" in eure Map einzubinden, müsst ihr diese zu erst mit dem bbaTool entpacken. Daraufhin gibt es zwei Einbinde-Möglichkeiten.

Cutscene Struktur

Die Cutscenes müssen sich alle am gleichen Ort befinden und haben auch alle ein Namensschema:

cutscene_cutsценename.xml

Dazu müsst ihr von Hand eine eigene XML erstellen in denen Die Namen eurer Cutscenes definiert sind. Diese XML bekommt folgenden Namen:









cutscenenames.xml

Und ist folgendermaßen aufgebaut:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<root>
  <Name>Cutsценename</Name>
  <Name>Intro</Name>
</root>
```

Der Bei <Name> eingetragene Name muss mit dem Namen der XML übereinstimmen, nur darf er hier Großbuchstaben beinhalten.

Beispiel der Ordner-Struktur:

 cutscene_clans.xml	26.07.2014 14:21	XML-Datei	11 KB
 cutscene_crypt.xml	26.07.2014 14:21	XML-Datei	8 KB
 cutscene_daraman.xml	26.07.2014 14:21	XML-Datei	8 KB
 cutscene_hermit_mountain.xml	26.07.2014 14:21	XML-Datei	5 KB
 cutscene_intro.xml	26.07.2014 14:21	XML-Datei	11 KB
 cutscene_librarian.xml	26.07.2014 14:21	XML-Datei	6 KB
 cutscene_outro.xml	26.07.2014 14:21	XML-Datei	34 KB
 cutscenenames.xml	26.07.2014 14:21	XML-Datei	1 KB

Einbinden ohne S5Hook

Das Einbinden ohne S5Hook benötigt mehr Speicher und ist daher auch die schlechtere Variante. Einziger "Vorteil": Ihr müsst den S5Hook nicht verwenden.

Dazu muss eure Cutscene Struktur einmal in *maps/externalmap* und einmal in *maps/user/mapname* eurer entpackten .s5x kopiert werden. Das Verzeichnis *user/mapname* muss im Verzeichnis *maps* erst noch erstellt werden. (*mapname* = Name eurer Map)

Um einem Bug entgegenzuwirken müssen die Dateien also doppelt in der s5x vorhanden sein -> doppelter Speicherverbrauch.

Einbinden mit S5hook

Kopiert eure Cutscene-Struktur nach *maps/externalmap* und ruft nach Aktivieren des S5Hook und Neuladen der Map diese Funktionen in dieser Reihenfolge auf:

```
S5Hook.AddArchive("extra2/shr/maps/user/" .. Framework.GetCurrentMapName() .. ".s5x")  
S5Hook.ReloadCutscenes()
```

Cutscenes in einer Map Starten

Eine "echte Cutscene" in einer Map zu starten ist nun ganz einfach. Dazu muss einfach folgender Befehl aufgerufen werden:

```
Cutscene.Start("CutsceneName")
```

Wobei *CutsceneName* der in der *cutscenenames.xml* definierte Name ist, welcher auch unweigerlich mit dem Namen der Cutscene-XML übereinstimmt.

Während die Cutscene läuft werden die im Editor definierten LuaCallbacks aufgerufen. Zusätzlich gibt es am Ende und beim Abbruch der Cutscene jeweils einen weiteren Callback. Diese müssen wie folgt benannt werden:

```
Cutscene_CutsceneName_Finished
```

```
Cutscene_CutsceneName_Cancel
```