

## Inhalt

Verwendung.....	2
Grundlagen.....	2
Seiten erstellen.....	2
CS-Dateien.....	3
Dateien vorbereiten.....	3
Beispieldatei.....	4

## Verwendung

Cutscenes – Kameraflüge – dienen zur Inszenesetzung der Landschaft.

Sie sind nicht dafür gedacht, lange Texte darzustellen! Der Spieler soll den Kameraflug genießen. Du kannst jedoch Handlung von Spielfiguren darstellen lassen.

Cutscenes kannst Du an Quests anbinden – musst Du aber nicht.

## Grundlagen

Cutscenes stehen innerhalb einer Lua-Funktion im globalen Skript.

Die folgende Funktion kannst Du als Kopiervorlage verwenden.

```
function Cutscene1(_Name, _PlayerID)
    local Cutscene = {};
    local AP = API.AddCutscenePages(Cutscene);

    -- Aufrufe von AP um Seiten zu erstellen

    Cutscene.Starting = function(_Data)
        -- Mach was tolles hier wenn es anfängt.
    end
    Cutscene.Finished = function(_Data)
        -- Mach was tolles hier wenn es endet.
    end
    API.StartCutscene(Cutscene, _Name, _PlayerID);
end
```

Die Funktion muss die Parameter `_Name` und `_PlayerID` entgegen nehmen.

Zuerst erstellst du eine Tabelle für den Kameraflug. Nenne sie z.B. `Cutscene`. Hier kannst Du einige Einstellungen für den Kameraflug vornehmen. Siehe dazu die Dokumentation. Die Tabelle wird zusammen mit den Parametern an das Cutscene System übergeben.

Mit der Funktion `API.AddCutscenePages` werden die Funktionen für die Seiten erzeugt. Mit `AP` erstellst Du die einzelnen Seiten.

Die Seiten zeigen den Kameraflug mit Begleittext an.

Zu Beginn und Ende des Kamerafluges kannst du Funktionen ausführen lassen.

- `Dialog.Starting` wird zu Beginn, vor der ersten Seite, ausgeführt.
- `Dialog.Finished` wird am Ende, nach der letzten Seite, ausgeführt.

Abschließend startest du den Kameraflug mit `API.StartCutscene`.

## Seiten erstellen

Eine Seite erstellst du mit der Funktion `AP`.

```
AP {
    -- Dateiname der Cutscene ohne .cs
    Flight      = "c02",
    -- Maximale Renderdistanz
    FarClipPlane = 45000,
    -- Text
    Title       = "Text des Titelfeld",
    Text        = "Text der Seite",
};
```

## CS-Dateien

Die Kamerasteuerung einer Cutscene geschieht in einer XML-Datei.

Allerdings muss die Dateiendung \*.cs sein.

CS-Dateien werden im Cutscene Editor erstellt. Mit dem Lua Debugger kannst Du diesen aktivieren. Er befindet sich im „Internal“ Menü.

Die CS-Dateien werden direkt in die Map gepackt. Sie dürfen nicht in Unterordnern liegen!

```
mapname.s6xmap.unpacked
|-- maps/externalmap/mapname
|   |-- cutscene.cs
|   |-- ...
```

## Dateien vorbereiten

Leider sind Cutscenes ein Lost Feature. Sie wurden niemals zu Ende entwickelt. Darum funktionieren sie nicht auf normalem Wege. Allerdings kannst du die CS-Dateien anpassen. Durch hinzufügen weiterer Knoten kannst Du sie nutzbar machen.

Die Knoten befinden sich innerhalb eines Zeitstrahl. Die Position eines Knoten steht in `<Turn>0</Turn>`. Das gibt an, nach wie vielen Zehntelsekunden ein Knoten erreicht wird.

Mit diesem Knoten sagst Du der QSB, dass ein Flight begonnen hat.

```
<event classname="ECam::CCutsceneEventScript">
  <EventType>2</EventType>
  <Turn>0</Turn>
  <Name>SCRIPT_EVENT</Name>
  <PositionX>0.0</PositionX>
  <PositionY>0.0</PositionY>
  <PositionZ>0.0</PositionZ>
  <LookAtX>0.0</LookAtX>
  <LookAtY>0.0</LookAtY>
  <LookAtZ>0.0</LookAtZ>
  <FOV>0.0</FOV>
  <FarClipPlane>0.0</FarClipPlane>
  <LookFarAway>>false</LookFarAway>
  <Script>CutsceneFlightStarted(150)</Script>
</event>
```

Der Aufruf von `CutsceneFlightStarted` teilt der QSB mit, wie lang der Kameraflug ist.

Suche nach den höchsten Zeitpunkt in allen Kameraevents.

Gib diese Zahl als Parameter an die Funktion.

```
<event classname="ECam::CCutsceneEventScript">
  <EventType>2</EventType>
  <Turn>150</Turn>
  <Name>SCRIPT_EVENT</Name>
  <PositionX>0.0</PositionX>
  <PositionY>0.0</PositionY>
  <PositionZ>0.0</PositionZ>
  <LookAtX>0.0</LookAtX>
  <LookAtY>0.0</LookAtY>
  <LookAtZ>0.0</LookAtZ>
  <FOV>0.0</FOV>
  <FarClipPlane>0.0</FarClipPlane>
  <LookFarAway>>false</LookFarAway>
  <Script>CutsceneFlightFinished()</Script>
</event>
```

Der Aufruf von `CutsceneFlightFinished` teilt der QSB mit, dass der Kameraflug beendet ist. Das Event muss zur gleichen Zeit ausgeführt werden, wie das letzte Kameraevent.

## Beispieldatei

Abschließend noch ein Beispiel einer vollständigen CS-Datei.  
Es soll Dir helfen, das Format nachzuvollziehen.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no"?>
<root>
  <EventCollection>
    <event classname="ECam::CCutsceneEventCamera">
      <EventType>1</EventType>
      <Turn>0</Turn>
      <Name>CAMERA_EVENT</Name>
      <PositionX>255.49679565429688</PositionX>
      <PositionY>8601.501953125</PositionY>
      <PositionZ>4742.81884765625</PositionZ>
      <LookAtX>339.6143798828125</LookAtX>
      <LookAtY>8580.3125</LookAtY>
      <LookAtZ>4693.0673828125</LookAtZ>
      <Transition>Camera New Fly</Transition>
      <FOV>42.0</FOV>
      <FarClipPlane>100000.0</FarClipPlane>
      <LookFarAway>true</LookFarAway>
    </event>
    <event classname="ECam::CCutsceneEventCamera">
      <EventType>1</EventType>
      <Turn>50</Turn>
      <Name>CAMERA_EVENT</Name>
      <PositionX>155.83766174316406</PositionX>
      <PositionY>5951.05517578125</PositionY>
      <PositionZ>4854.02294921875</PositionZ>
      <LookAtX>244.05380249023438</LookAtX>
      <LookAtY>5966.5322265625</LookAtY>
      <LookAtZ>4809.5439453125</LookAtZ>
      <Transition>Camera New Fly</Transition>
      <FOV>42.0</FOV>
      <FarClipPlane>100000.0</FarClipPlane>
      <LookFarAway>true</LookFarAway>
    </event>
    <event classname="ECam::CCutsceneEventCamera">
      <EventType>1</EventType>
      <Turn>100</Turn>
      <Name>CAMERA_EVENT</Name>
      <PositionX>2401.95703125</PositionX>
      <PositionY>58.88963317871094</PositionY>
      <PositionZ>5853.421875</PositionZ>
      <LookAtX>2447.82958984375</LookAtX>
      <LookAtY>132.51173400878906</LookAtY>
      <LookAtZ>5803.66748046875</LookAtZ>
      <Transition>Camera New Fly</Transition>
      <FOV>42.0</FOV>
      <FarClipPlane>100000.0</FarClipPlane>
      <LookFarAway>true</LookFarAway>
    </event>
    <event classname="ECam::CCutsceneEventCamera">
      <EventType>1</EventType>
      <Turn>150</Turn>
      <Name>CAMERA_EVENT</Name>
      <PositionX>8502.4169921875</PositionX>
      <PositionY>456.3447265625</PositionY>
      <PositionZ>4914.58349609375</PositionZ>
      <LookAtX>8472.4384765625</LookAtX>
      <LookAtY>540.2723999023438</LookAtY>
      <LookAtZ>4869.224609375</LookAtZ>
      <Transition>Camera New Fly</Transition>
      <FOV>42.0</FOV>
      <FarClipPlane>100000.0</FarClipPlane>
      <LookFarAway>true</LookFarAway>
    </event>
  </EventCollection>
</root>
```

```
<!-- Hier beginnen die Steuerevents -->
<event classname="ECam::CCutsceneEventScript">
  <EventType>2</EventType>
  <Turn>0</Turn>
  <Name>SCRIPT_EVENT</Name>
  <PositionX>0.0</PositionX>
  <PositionY>0.0</PositionY>
  <PositionZ>0.0</PositionZ>
  <LookAtX>0.0</LookAtX>
  <LookAtY>0.0</LookAtY>
  <LookAtZ>0.0</LookAtZ>
  <FOV>0.0</FOV>
  <FarClipPlane>0.0</FarClipPlane>
  <LookFarAway>false</LookFarAway>
  <Script>CutsceneFlightStarted(150)</Script>
</event>
<event classname="ECam::CCutsceneEventScript">
  <EventType>2</EventType>
  <Turn>150</Turn>
  <Name>SCRIPT_EVENT</Name>
  <PositionX>0.0</PositionX>
  <PositionY>0.0</PositionY>
  <PositionZ>0.0</PositionZ>
  <LookAtX>0.0</LookAtX>
  <LookAtY>0.0</LookAtY>
  <LookAtZ>0.0</LookAtZ>
  <FOV>0.0</FOV>
  <FarClipPlane>0.0</FarClipPlane>
  <LookFarAway>false</LookFarAway>
  <Script>CutsceneFlightFinished()</Script>
</event>
</EventCollection>
</root>
```