

Cinema - Triggerbeispiel

Drucken Sie sich diesen Text bitte aus. Als nächstes starten Sie das zu diesem Text gehörende Beispielszenario <Cinema.age3scn> im Editor über die Testoption und sehen sich die Startsequenz des Szenarios an. Dann sehen Sie sich die Trigger im Editor an, die wir im nachfolgenden Text beschreiben.

Der Filmvorspann eines Szenarios

Das Erstellen einer guten Kamerafahrt ist nicht unser Thema – da müssen Sie selbst kreativ werden. Hier geht es um das Einbinden dieser Kamerafahrt(en) in das Szenario, das Anzeigen von Text und die Initialisierung von "Äktschnn".

"Ein guter Episodentrailer besteht aus drei bis vier Ausschnitten, in denen dem Zuschauer gezeigt wird, was ihn erwartet. 10 Sekunden hält der Spannungsbogen pro Ausschnitt maximal, dann muss der nächste kommen."

Das hat ein bekannter Mann der Showbranche gesagt, der auch Spielesoftware herstellt: George Lucas. Und die Ensemble Studios halten es ja ähnlich. Eine Kamerafahrt über 2 Minuten wird nach spätestens 15 Sekunden langweilig und nach 30 Sekunden sucht man den Ausknopf. Insoweit sollten Sie also mehrere Kamerafahrten parat haben, die dann schmuck aus- und eingeblendet werden und dabei die wesentlichsten Elemente oder Stimmungen des Szenarios enthalten.

Ob Sie innerhalb des Szenarios Filmsequenzen platzieren ist Ihre Sache. Wir raten davon ab. Sollte sich der Spieler gerade in einer epischen Schlacht befinden und eine Filmchen startet, werden Ihre Szenarien kaum Weltruhm erlangen.

Ablauf

Für unser Beispiel wird schlicht aus 3 unterschiedlichen Winkeln die Kamera am Dorfczentrum in die Standardsichtposition gefahren. Dabei sollen sich während der ganzen Zeit Spielfiguren im Bild bewegen, es muss Text angezeigt und Musik abgespielt werden. Folgendes "Drehbuch" zeigt es an:

Spielinitialisierung : Bildschirm abdunkeln, ggf. Figuren setzen/bewegen, andere Spieleinstellungen
Cinema 1 : Kino Modus an, Bildschirm einblenden, Kamerafahrt 1 beginnen, ggf. Texte/Musik aufrufen
Ende 1 : Bildschirm ausblenden, ggf. Figuren setzen/bewegen, nächsten Film aufrufen
Cinema 2 : Bildschirm einblenden, Kamerafahrt 2 beginnen, ggf. Texte/Musik aufrufen
Ende 2 : Bildschirm ausblenden, ggf. Figuren setzen/bewegen, nächsten Film aufrufen
Cinema 3 : Bildschirm einblenden, Kamerafahrt 2 beginnen, ggf. Texte/Musik aufrufen
Ende 3 : Bildschirm ausblenden
Spielstart: Kino Modus aus, ggf. Spieleinstellungen, Bildschirm einblenden

Das haben wir so in diversen Stunden austüftelt, teilweise bei den ES Skripten abgeguckt. Sie können natürlich auch 5 oder 6 Szenen anfertigen und verbinden – was immer Sie wollen.

Zur besonderen Beachtung

In den Texten und Triggernamen dürfen Sie keine Umlaute oder spezifische Sonderzeichen des Betriebssystems verwenden. Die Textlänge darf rund 120 +-4 Zeichen nicht überschreiten. Alle Text- und Musikeffekte müssen sich außerhalb der Aufrufe für die Bildschirmverarbeitung wie den Trackstart oder das Ein/Ausblenden des Bildschirms befinden. Notieren Sie sich in jedem Fall die Dauer der jeweiligen Kamerafahrten. Das Kopieren von Triggern sollten Sie erst machen, wenn Sie mit der Materie klar kommen. Nutzen Sie die Möglichkeiten der Namensvergabe für Trigger, insgesamt auch die Gruppenbildung.

Und wenn Sie jetzt nur die Hälfte verstanden haben: Lesen Sie die Texte von unserer WebSite zum Thema Trigger, die Effekte und die Bedingungen. Dann klappt's hoffentlich.

Triggerliste

Falls noch nicht geschehen: Starten Sie das Spiel und öffnen Sie den Editor, laden das Szenario <Cinema> und öffnen dort die Triggerbearbeitung. Dort sehen Sie folgende Triggerliste:

```

_AllStart_
A_Film_1
B_Ende_1_Film_1
C_Film_2
D_Ende_2_Film_2
E_Film_3
F_Ende_3_Film_3
G_Spielstart
StartMusic
StopMusic
Text_zu1_Overlay
Text_zu1_Dialog_an
Text_zu1_Dialog_aus
Text_zu2_Overlay
Text_zu2_Dialog_an
Text_zu2_Dialog_aus

```

Diese Liste ist hübsch alphabetisch sortiert. Darauf sollten Sie gerade bei dieser Problemstellung achten: Nutzen Sie die Namensvergabe bei Triggern!

Inhalte: <_AllStart_>

Dieser Trigger wird im Zuge der Filmbearbeitung als aller erster direkt aufgerufen, da er als einziger Trigger aktiviert ist und auf "Sofort ausführen" und "Hohe Priorität" gesetzt ist. Die Bedingung "Always" ist klar. Die Effekte sind: Bildschirm abdunkeln (FadeToColor), mit <FireEvent> den ersten Kameratrack starten, die erste Lieferung von Gütern abschalten (Player:ToggleTCSpawning), zwei Güterlieferungen angelegen (UnitCreate) und die vorher im Editor aufgestellten Siedler zur Arbeit schicken (UnitWork).

Warum ?

Alle unsere oben genannten Trigger sollen ja chronologisch ablaufen – Filmchen für Filmchen. Dies wird einfach so gesteuert, das am Ende jedes Tracks ein Trigger aufgerufen wird, der seinerseits den nächsten Film startet. Ergo werden alle Trigger bis auf den ersten deaktiviert – sonst würden ja alle gleich loslegen. Nur dieser erste Trigger ist aktiviert und muss sofort ausgeführt werden, bevor das Spielfeld angezeigt wird. Alle anderen werden durch ihren Vorgänger aufgerufen.

Um auch ein kurzes Aufblitzen des Spielfeldes vor dem ersten Film zu vermeiden wird der Bildschirm mittels <FadeToColor> ohne Verzögerungzeit "FadeDuration" ausgeblendet. Das starten des ersten Tracktriggers zu diesem Zeitpunkt ist kein Problem für die noch folgenden Einstellungen: die werden trotzdem abgearbeitet.

Um die Filme zum Leben zu erwecken muss auf dem Bildschirm ein wenig "gewerkelt" werden – und zwar über die ganze Dauer des Films – in diesem Fall rund 40 Sekunden. Bei der üblichen Standardlieferung von Material zu Spielbeginn ist nach 7-8 Sekunden Schluss, ab dann stehen die Akteure reglos vor der Kamera. Also haben wir mit der Objektplatzierung im Editor 5 Siedler ans Dorfczentrum gestellt, die Erstlieferung abgeschaltet und statt dessen ein Ladung Nahrung und Holz per Trigger "angeliefert". Zwei Siedler werden dann mittels <UnitWork> zum Holzfällen geschickt, einer zum Beeren sammeln. Die letzten zwei gehen bei erscheinen der Güterlieferung automatisch ans Werk.

Inhalte : <A_Film_1>

Dieser Trigger ist deaktiviert und die Einstellung "Sofort ausführen" markiert. Die Bedingung ist hier auch "Always". Der erste Film wird aufgerufen (CameraTrack), der Bildschirm wird langsam eingeblendet (FadeToColor) und in diesem Effekt wird über die Triggeroption die Filmmusik aufgerufen (<Start_Music>), die Umrisszeichnung der Spielfiguren wird ausgeschaltet (SetObscuredUnits), der Breitbildmodus wird aktiviert (CinematicModus), der erste Texttrigger wird gestartet.

Mit dem Aufruf des <CameraTrack> Effektes wird zugleich der Trigger festgelegt, der am Ende des ersten Filmchens starten soll. Da wir im Trigger <_AllStart_> den Bildschirm ausgeblendet haben, müssen wir ihn nun natürlich wieder einblenden. Dies geschieht mit einer Zeitanagbe von 3500 ms damit die Spielfiguren Zeit genug haben um aktiv zu werden. Außerdem wird hier der Trigger zum Start der Musik aufgerufen. Dies muß hier geschehen, da die Aufruf des Cinematicmodes die Soundausgabe sonst abwürgt. Das Abschalten des Umrisses der Spielfiguren, wenn Sie hinter anderen Objekten stehen dient nur der gepflegten Optik. Der Cinematicmodus wird an dieser Stelle eingeschaltet und erst nach dem letzten Film wieder eingeschaltet. Der Texttrigger ruft hier nun die erste Form der Textdarstellung auf: Overlaytext. (siehe unten)

Inhalte : <B_Ende1_Film1>

Der Trigger steht auch wieder auf "Sofort ausführen", die Bedingung ist ebenfalls auf "Always" festgelegt. Der Bildschirm wird ausgeblendet (wir sind ja am Ende des ersten Films) mittels <FadeToColor>, dann erfolgt der Schnitt mit <CameraCut>.

Natürlich – oder uns gefällt halt so – wird am Ende des Tracks der Bildschirm wieder ausgeblendet. Nach Ablauf des Effektes <FadeToColor> wird innerhalb dieses Effektes bereits der nächste Track aufgerufen. Vorher kommt aber ein wichtiger Aspekt: der Schnitt. Damit wird dem CinematicModus mitgeteilt, dass die nächste Startposition nicht die aktuelle ist sondern vom nächsten Track festgelegt wird.

Wie lege ich den Schnittpunkt fest? Recht einfach : Lassen Sie den betreffenden Kameratrack im Kamera Editor bis zum Ende laufen, wechseln Sie zur Triggeransicht und klicken dort beim Effekt <CameraCut> auf "SetCut". Damit steht fest, dass die aktuelle Bildschirmanzeige das letzte Bild der Einstellung ist.

Legen Sie diesen Schnittpunkt nicht fest können recht ärgerliche Folgen auftreten, unter anderem dass die Kamera aus völlig unerklärlichen Gründen schon zur Entwicklungszeit (!!) durch die Gegend eiert.

Inhalte : <C_Film_2>

Der Trigger ist deaktiviert und die Einstellung "Sofort ausführen" markiert. Die Bedingung ist "Always".

Der zweite Film wird aufgerufen (CameraTrack), der Bildschirm wird langsam eingeblendet (FadeToColor), und der zweite Texttrigger wird gestartet – <PlayDialog>, siehe unten.

Dieser Trigger enthält praktisch nur die für die filmische Fortsetzung notwendigen Effekte.

Inhalte : <D_Ende2_Film2> bis <F_Ende3_Film3>

Diese Trigger entsprechen in ihrem Inhalt den bisher aufgelisteten und bearbeiten jeweils nur die Fortführung der Filmdarstellung. Beachten Sie, dass innerhalb der Effekte <Camera_Track> bzw. <FadeToColor> die nachfolgenden Sequenzen bzw. der Text gestartet wird. Sollten Sie Musik unterbringen, nutzen Sie diese Möglichkeiten zum Aufruf.

Inhalte: <Start_Music><Stop_Music>

Dieser Trigger zum Musikstart ist nicht aktiv, da er ja vom <FadeToColor> Effekt aufgerufen wird (siehe oben) Der Stoptrigger ist aktiviert und wird aufgrund der Einstellung "Hohe Priorität" sofort nach dem Trigger <_AllStart_> ausgeführt und blendet die laufende Musik entsprechend der Länge des Gesamtfilmes nach 38 Sekunden aus

Die Frage der musikalischen Untermalung einer Sequenz bzw. des gesamten Kunstwerkes muss jeder selbst entscheiden. Wir haben hier schlicht ein Standardmusikstück ausgewählt, das im Trigger <_AllStart_> aufgerufen wird. Normalerweise wird diese Musik mit erscheinen des normalen Spielfeldes – also am Ende der Filmsequenzen - ausgeblendet. Das geschieht aber leider nicht immer.

Ein besonderer Hinweis, der so auch in unserer Effektbeschreibung zu finden ist: Benutzen Sie nicht den Schalter <Browse> um ein Musikstück auszuwählen. Das funktioniert nicht, sondern führt unter Umständen zum <GetOut>, d.h. der Dateidialog erscheint nicht wieder, Sie können nichts in den Editor laden. Geben Sie den Pfad zu Ihrer Musik direkt ein. Beachten Sie, dass diese Angabe eine relative Pfadangabe ist. Beispiel :

```
music\standard\getyesum.mp3
```

Kein Laufwerksbuchstabe, kein Pfad bis zum Soundordner. Natürlich sind nur Ordner geeignet, die mit Sicherheit auch auf dem Zielrechner zu finden sind!

Inhalte : <Text_zu1_Overlay>

Der erste Texttrigger, der ja wie oben angegeben außerhalb des Tracktriggers stehen muss, stellt einen großen gelben Schriftzug auf dem Bildschirm da, und zwar für 6 Sekunden – nachzulesen in den Einstellungen. Diese Zeitangabe ist so erforderlich und muss von Ihnen in Ihrem Film angepasst werden. Der Text wird automatisch langsam eingeblendet und langsam wieder ausgeblendet. Den Startpunkt des Ausblendvorganges sollten Sie mit der Zeiteinstellung so einstellen, dass der Text auch rechtzeitig vor Ausblenden des Films verschwindet.

Wie alle Texte kann auch dieser rund 120 Zeichen lang sein und Informationen enthalten – was aber selten dämlich aussieht in der großen Schrift und letztlich kaum lesbar ist.

Die Positionsangaben der Textausgabe sollten am besten so lassen, ansonsten hilft für den von Ihnen gewünschten Anzeigebereich nur ausprobieren.

Inhalte : <Text_zu1_Dialog_an><Text_zu1_Dialog_aus>

Dieser Textausgabe produziert einen – ja nach Länge – zweizeiligen Text mit oder ohne Bildchen am unteren, links orientierten Bildschirmrand außerhalb des Filmgeschehens.

Zu dieser Textausgabeform ist folgendes zu sagen. Neben dem Effekt <PlayDialog> gibt es noch die Form <PlayDialogue>, die vom Aufbau her eigentlich eher für die hier beschriebenen Zwecke geeignet wäre. In der zweiten Patchversion funktionierte der Effekt einwandfrei, nun nicht mehr – soweit wir das beurteilen könne. Der Effekt <PlayDialog> muss also ran, obwohl hier ein mittleres Problem besteht: Die Anzeigedauer des Effektes bezieht sich auf die Laufzeit der eigentlich hier anzugebenden Sprachausgabe. Wenn man die aber nicht hat bleibt der einmal aufgerufene Text solange bestehen, bis der Film zu Ende ist oder man einen neuen Text aufbaut – oder einen leeren.

Genau dies haben wir hier gemacht. <Dialog an> blendet den Text ein, <Dialog aus> überschreibt diesen Text wieder mit einem Leerstring(zeichen) – löscht ihn also.

Leider gibt es keine Möglichkeit diesen Text langsam ein- oder auszublenden. deshalb ist hier eine Steuerung der Aktion mittels Timer in den Bedingungen notwendig. Der Trigger <Text_zu1_Dialog_an> wird mit einer Verzögerung von 1 Sekunde ausgeführt, ruft nach seiner Ausführung – also quasi sofort - den Trigger <Text_zu1_Dialog_aus> mit einer Bedingungsverzögerung von 7 Sekunden auf. Somit wird der Text also kurz nach dem einblenden der Films (FadeToColor ruft den Text ja auf!) angezeigt und kurz vor Ende wieder ausgeschaltet. Die Zeitangabe hier ist bezogen auf die Tracklänge von 12 Sekunden. Das müssen Sie für Ihr Kunstwerk natürlich anpassen.

Bei der Anzeige diese Textes haben Sie sicher das Bild (Portrait) des Dorfzentrums vor dem eigentlichen Text gesehen. Diese Angabe ist abhängig vom Wissen um den Speicherort (Pfad) dieser Bildchen. Beachten Sie hierzu die von uns erstellte Liste der verfügbaren Portraits – nicht alle – auf unserer WebSite.

Die restlichen Trigger entsprechen diesen beiden hier.

Bemerkungen

Diese Erläuterungen sollen Ihnen die Werkzeuge zur Herstellung einer Filmsequenz an die Hand geben. Was Sie letztlich daraus machen ist natürlich Ihre Sache. Stimmungsvoll ist so etwas allemal. Die Sounduntermalung sollten Sie so planen, das keine Musikstücke mit Ihrer Szenariodatei verteilt werden müssen. Wenn Sie keine Installationsroutine verwenden um das Spiel an den Mann zu bringen, wird der eine oder andere Probleme haben die richtigen Kopierarbeiten auszuführen wenn er das denn überhaupt macht.

Leider ist die Soundbearbeitung eine unsichere Sache. Oft hört man gar nichts, dann plötzlich doch wieder – bezogen auf das hier besprochene Umfeld. Meist klappt es aber. Wesentlich: Musik nicht zusammen mit Cinematicmodus in einem Trigger aufrufen. Hoffen wir das diese Probleme mit einem Patch ausgeräumt werden.

Ach ja: Natürlich kann man das auch alles anders machen und viel kürzer und cooler und überhaupt, wie sicher einige Pseudofachleute anmerken werden. Wir wollten unsere Version der Präsentation einer Filmsequenz vorstellen, die perfekt funktioniert. Sehen Sie ja.

Citybuilders © 2006-2015