

Deathcams

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 16/09/01

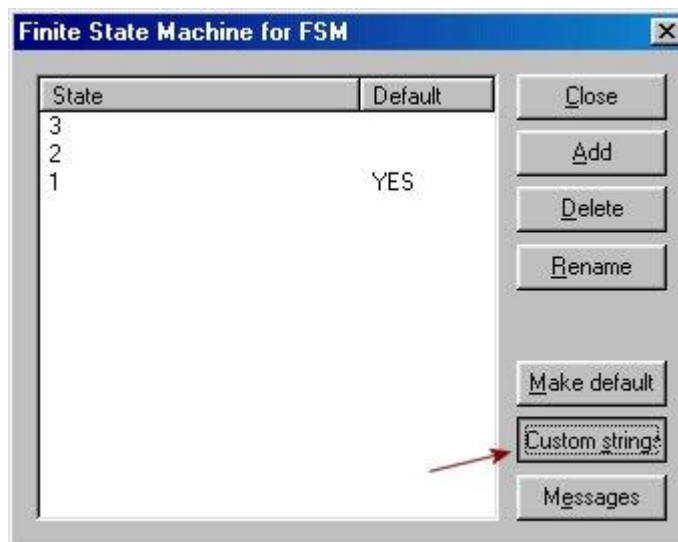
Vorwort

In diesem Tutorial erkläre ich wie man Deathcams macht und anschließend auslöst, wenn der letzte Gegner stirbt. Man sollte besonders die Funktionen FSM_Switch und FSM_Send schon ein bisschen kennen. Ich werde über die Funktionen einen kleinen Überblick geben. Wenn ihr es nicht versteht seht euch die Beispielmap an.

FSM_Send / FSM_Switch

Einen kurzen Überblick über diese Funktionen, da wir sie anschließend brauchen und ihr vielleicht die Deathcams dann besser versteht.

FSM_Send schickt einen Custom String zu einem Entity, das dadurch wiederum etwas auslösen kann. Einen neuen Custom String fügt man im Message-Menu des Entities ein.



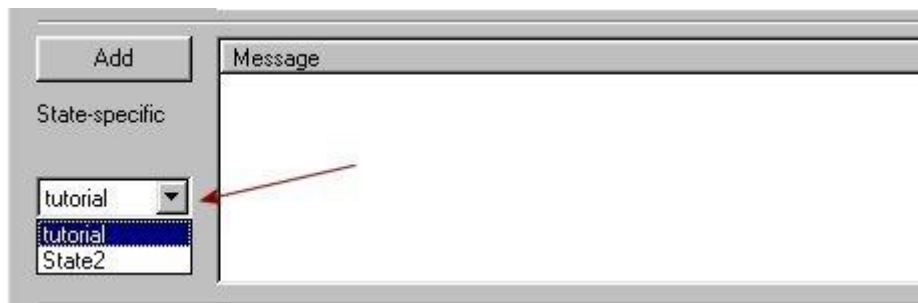
Bei Objekten wie Gegner kann man keine Custom Strings einfügen. Ein String wird folgendermaßen von eine Objekt zum Anderen gesendet:

empfänger->FSM_Send(string);

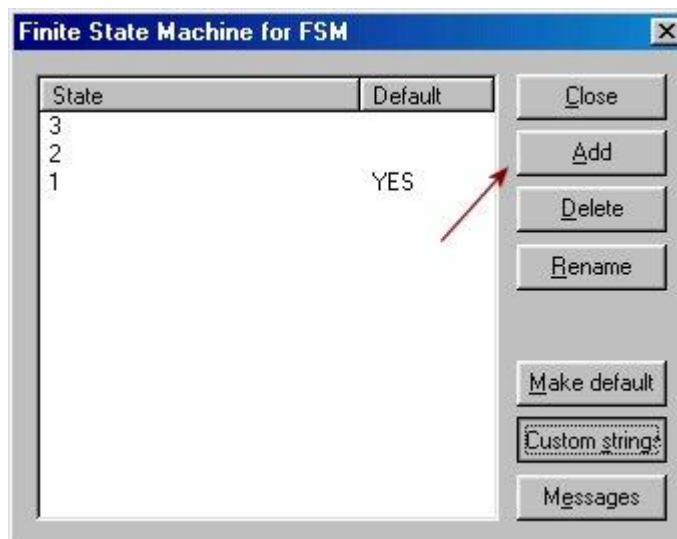
Bei den Messages findet man jetzt einen neuen Tab:



Hat man mehrere States für ein Objekt (siehe FSM_Switch), so kann man in der mittleren Spalte des FSM_Send(Tutorial)-Tab mehrere States auswählen.



Hier kann man reinschreiben welche Commands ausgeführt werden sollen, wenn man in einem bestimmten State ist und die FSM_Send-Message bekommt. **FSM_Switch** ändert/wechselt den State eines Objektes. Neue States kann man hier einfügen:



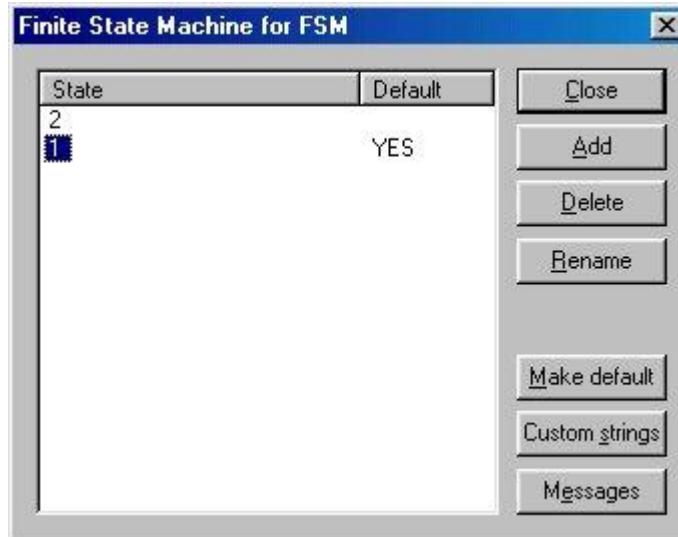
Das State im Messagefenster gibt eine Übersicht der verschiedenen States. Der Default-State rechts wird zu Beginn für das Objekt verwendet. Hat man einen neuen State für das Objekt hinzugefügt findet man einen neuen Tab bei den Messages



Soviel zu FSM_Send und / FSM_Switch jetzt zu unserer Deathcam.

Deathcam 2 Gegner

So macht euren StartRoom mit PlayerStart und 2 Gegner die ihr **E1, E2** benennt. Plaziert jetzt ein **Floating FSM** (FSM) in die Map. Alles zur Map gruppieren. Bei eurem Floating FSM fügt jetzt 2 neue States hinzu. Benennt diese 1,2.



Fügt jetzt noch 2 Custom Strings (E1, E2) hinzu.

Das ganze soll jetzt so ablaufen.



Wir nehmen an der Gegner E1 stirbt zuerst. E1 schickt beim Tod eine **FSM_Send(E1)**-Message an unser FSM. E2 würde beim Tod die Nachricht **FSM_Send(E2)** schicken. FSM empfängt die Nachricht. Beim **FSM_Send(E1)**-Tab, beim State 1 ist definiert das eine **FSM_Switch(2)**-Nachricht kommt. Für den 2. State ist bei beiden **FSM_Sends** der Camerapath definiert. Sollte jetzt der andere sterben schickt er auch eine **FSM_Send**-Nachricht. Das sich FSM im State 2 befindet schickt FSM wiederum die Message den Camerapath zu spielen. Und fertig ist die Deathcam.

Im Folgenden beschreibe ich nur welche Message wo eingefügt werden muss.

Um ein besseres Bild von allen zu haben solltet ihr die Bsp. Map herunterladen und die Messages genau studieren.

Beim Gegner **E1 OnDeath**-Tab diese Message:

parent::FSM->FSM_Send(E1);

Beim E2 Gegner:

parent::FSM->FSM_Send(E2);

Wechselt zu den Messages vom FSM. Bei der **FSM_Send(E1)**-Kategorie für den State 1: **this->FSM_Switch(2);** Für den State 2 diese Message:

parent::E1->cam_animateparented(death_01);

Diese Message spielt jetzt einen Camerapath rund um das Objekt. Andere Pfade finden sich in der camerapaths.txt im Verzeichnis

data\database\camerapaths\.

Fügt jetzt bei dem Tab **FSM_Send(E2);** wieder für State 1 diese:

this->FSM_Switch(2); und bei State 2 diese:

parent::E2->cam_animateparented(death_02); Message ein. So das war's jetzt auch schon.

Deathcam 3 Gegner und mehr

Wollt ihr jetzt 3 Gegner benutzen müsst ihr folgendes tun. Einen weiteren Gegner (E3) in die Map setzen. Beim FSM einen weiteren State (3) und einen weiteren Custom String (E3) hinzufügen. Beim Gegner E3 OnDeath-tab diese Message: **parent::FSM->FSM_Send(E3);**

Beim FSM jetzt: Die Camperpaths für die einzelnen Gegner um einen State, erhöhen. Statt 2 jetzt 3. Bei allen FSM_Send-Tabs bei State 2 :

this->FSM_Switch(3);

eintragen. Und beim neuen FSM_Send(E3)-Tab die fehlenden Messages eintragen.

Wie ihr gesehen habt wird nur alles um eine Stufe/State angehoben. Hab ihr jetzt z.B. 5 Gegner bräuchtet ihr 5 States und 5 Custom Strings und macht dann solange die FSM_Switch-Messages bis ihr beim letzten State seid, in dem der Camerapath für den richtigen Gegner ausgelöst wird.

Nachwort

Das Ganze war jetzt vielleicht kompliziert geschrieben, aber seht euch die Beispielmap an und geht die einzelnen Schritte durch, macht vielleicht Skizzen, dann solltet ihr es verstanden haben. Vergesst nicht StateMachines einzubauen damit die Gegner auch kämpfen.

[\[DOWNLOAD\]](#) Beispielmap

© 2001 *rrr*bbb*, MPM