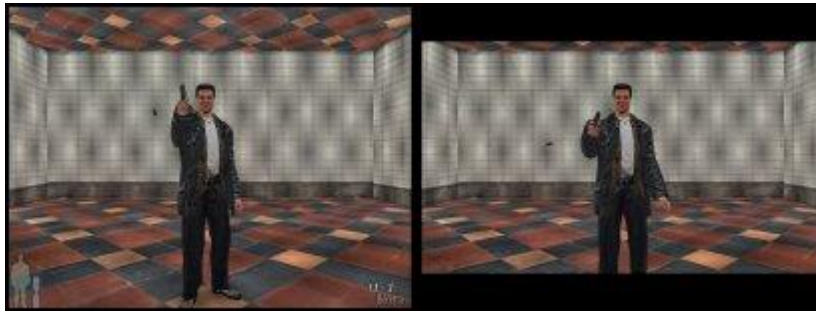


Cutscenes verbessern

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 08/10/01

1. Möglichkeit

Die wohl einfachste Möglichkeit seine Cutscenes zu verbessern, ist einen Widescreen zu verwenden. Dazu müsst ihr den folgend erklärten Command bei der Aktivierung und Deaktivierung der Cutscene senden.



maxpayne_gamemode->GM_EnableWideScreen(true/false, Zeit bis zur kompletten Aktivierung);

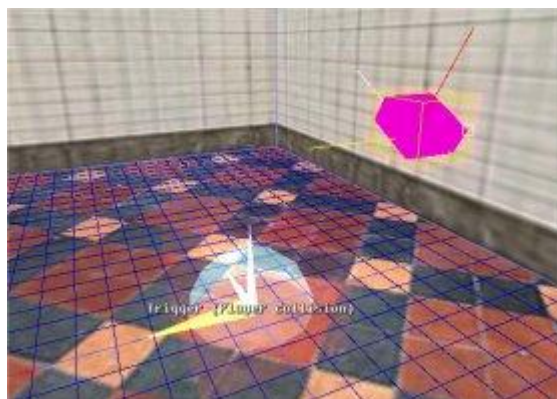
Der erste Ausdruck startet den Widescreen, also hier **true** einsetzen. Am Ende der Cutscene muss der Widescreen wieder deaktiviert werden dann kommt hier **false** rein.

Der 2.Ausdruck gibt die Zeit in sec an bis der Widescreen völlig da ist. 0 würde hier bedeuten, dass man ihn sofort sieht.

Als Beispiel will ich dass der Widescreen innerhalb von 3sec voll aktiviert ist:
maxpayne_gamemode->GM_EnableWideScreen(true,3);

2. Möglichkeit

Diese Möglichkeit wirkt besonders bei schnellen Bildwechseln, wie sie im Spiel oft vorkommen, sehr gut.



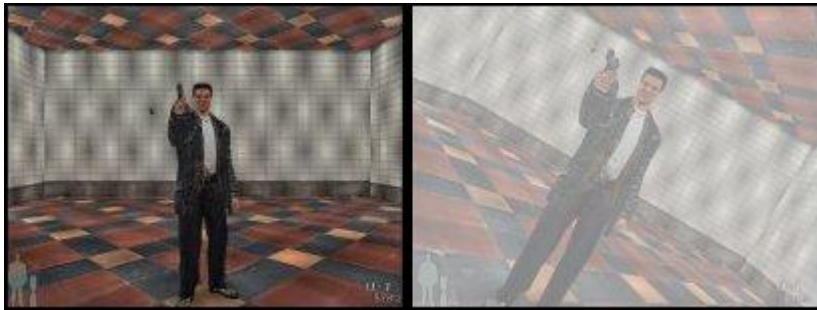
Um diesen wirksamen Effekt zu erzielen, müsst ihr einfach den

Cameradummy ein wenig rotieren, so dass er Schräg ist. Und voila sieht doch gut aus.



3. Möglichkeit

2. und 3. kombiniert + Sound sind dann absolut fetzig.



Um diesen Fade-Effekt zu erzielen, braucht ihr wieder einen Command der folgend lautet: `maxpayne_hudmode->mphm_flashtocolor(%a, %b, %c, %d);`

- **%a**: Gibt den Rot-Grün-Blau-Ton in einer Hexadezimalen Zahl an. Das 0x vorher weist auf eine Hexadezimale Zahl hin. Mit einem Malprogramm könnt ihr meistens den Hexacode der jeweiligen Farbe sehen. Weiß mit 50% Transparenz wäre so: `0xfffff50` 0x weist auf Hexa hin, die 6 Stellen danach ist die Farbe und die folgenden 2 die Transparenz.
- **%b**: Gibt die Zeit in sec an bis diese Farbe erreicht wird. (FadeIn)
- **%c**: Gibt die Zeit in sec an, wie lange die Farbe voll angezeigt wird.
- **%d**: Gibt die Zeit in sec an, bis wieder der normal Zustand des Bildschirmes erreicht wird. (FadeOut)

Wieder ein Beispiel: Es soll die Farbe Rot innerhalb 0.5sec auftauchen, dann 1sec lang bleiben und nach 0.25sec wieder verschwinden.

`maxpayne_hudmode->mphm_flashtocolor(0xff0000ff, 0.5, 1, 0.25);`

Der richtige Sound für den Camerawechsel:
`this->A_Play3DSound(camera, Flash, "");`