Capone editor v1.0

Kapitola III.

Návod na ovládání programu

Martin Šebela (mafia.gamecentral.cz)

URČENO PRO WEBY

MAFIA.GAMECENTRAL.CZ a MAFIA-MODS.TYM.CZ !!!

Návod se nesmí uveřejňovat na jiném webu bez povolení autora!

Informace

Před přečtením a vyzkoušením této kapitoly, je potřeba mít přečtené předchozí kapitoly, nebudu pak zbytečně zodpovídat dotazy, pokud jste si ostatní kapitoly nepřečetly.

Ukládání aneb jak to vlastně je?

V minulé kapitole jsem bohužel návod uzavřel tím, že po uložení, se mise jaksi neuloží. To však není pravda, ale nevěděl jsem to. Pokud jakoukoliv misi uložíte, najdete ji uloženou ve složce, kterou misi jste právě upravovali (například FREERIDE), ale s příponou .bin.Capone. Příponu .Capone stačí smáznout (i s tečkou), přepsat scene2.bin novým souborem a můžete testovat :-)

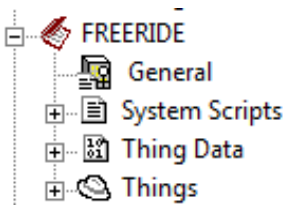


Jestli si dobře vzpomínám, v minulé kapitole jsme probírali přemisťování objektů. Pokud jste úspěšně přemístili, máte nyní možnost si to zkontrolovat ve hře ;-)

Přidávání modelů (objektů) do hry

V tomto vás bohužel zklamu, Capone Editor neumožňuje přidávat nové objekty do hry. Z vlastní zkušenosti doporučuji použít buď **DCED** nebo **BScriptView 6**. Já mám radějí DCED, kde je přidávání objektů opravdu přehledné, ale to už záleží jen na Vás ;-)

Rozdělení mise



Abychom vůbec věděli, z čeho se mise skládá, vytvořil jsem jednoduchý popis ke každé z položek.

1. **Jméno mise**, v našem případě **FREERIDE**
2. **Zobrazení** (General), grafické zobrazení celé mise – pouze v Capone
3. **Hlavní skripty** (System Scripts), skripty, které dávají akce hře, co se stane po zemření hráče, zda jsou zapnuté různé volby (taxikář, policisti, …)
4. **Data k objektům** (Thing Data), ???
5. **Objekty (modely)** (Things), kompletně všechny modely, které najdete v otevřené misi – od A až po Z

a)  - klasické objekty, které na nic nereagují (domy, silnice, značky, …)

b)  - objekty, které jsou něčím významné, data k objektům (???)

c)  - klasické objekty, které však reagují na situaci (například postavy, auta, resp. vše, co se dá nějak využít)

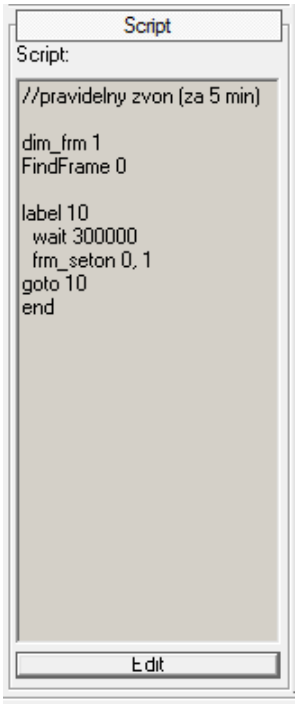
Rozdělení mise:

Upozornění

Vypsal jsem dělení mise pouze tak, jak vypadá v Capone Editoru. Například v DCEDu, je ještě více podrobnější. Postavy jsou zařazeny to položky *Enemy*, hráč do *Player* a auta například do *Car*.

Editace

Nyní znáte rozdělení mise, to nyní budeme potřebovat. Koukneme se na jeden ze skriptů, který je přiřazen k objektu. Najděte si v misi FREERIDE klasický objekt se skriptem (typ C) pod jménem **zvon1**. Najděte si jej a klikněte na něj – zobrazí se vám v pravém sloupci informace a skript, nás především zajímá skript. Klikněte u skriptu na tlačítko **Edit** (viz obrázek).



V novém okně se vám otevře skript, skript nám vypisuje následující informace:

```
//pravidelny zvon (za 5 min)

dim_frm 1
FindFrame 0

label 10
  wait 300000
  frm_seton 0, 1
goto 10
end
```

U tohoto skriptu nám autoři skvěle poradili a tak víme, že se jedná o zvon (pravděpodobně někde, kde je v Mafii
kostel, možná v Oakwoodu nebo DownTownu), zvon zazní jednou za 5 min,
v milisekundách vyjádřeno 300 000 (hodnoty v programování musí být vždy uváděny v **milisekundách**, jinak se příkaz nevykoná a je pravděpodobnost spadnutí celé hry). Pokud víte, kde zvon zvoní, můžete si přednastavit za jakou dobu zvon zazvoní a otestovat přímo ve hře. Je to takový malý začátek do skriptů :-) Jak skript uložit a jak zprovoznit ve hře jíž víte.

To je pro tuto kapitolu vše :-)

Pokračování příště…

by hadl, další kapitola již brzy. Více na mafia.gamecentral.cz