

Videosequenzen

26/09/2007 21:55 by Mudvayne

1. Ziel einer Videosequenz: Als erstes sollte man sich überlegen, was in dieser Videosequenz alles vorkommen sollte, und anschliessend den Effekt, der diese Videosequenz bringen sollte. Zum Beispiel einen versteckten Hinweis, oder wichtige Elemente für die Geschichte, oder aber auch für selbstgemachte Endgegner, oder Kampfszenen.

2. Ressourcen: Mit guter Vorbereitung wird das ganze einfacher. Erstelle am besten bei den Combos eine separate palette, wo du Trigger, Leute, Hintergrund und andere Tiles bereit stellst. Bei den Trigger ist es wichtig, dass "direct warp" verwendet wird, damit man den Übergang nicht bemerkt.

3. "D-Map": Um eine Richtige Scene zu gestalten brauchst du ne neue D-Map. Es empfiehlt sich diese immer als "Overworld" zu setzen. Mische den Sound hinzu, und Farben.

4. Gestaltung: Je besser die Grafik, desto aufwändiger die Sequenz. Hier ein Tipp: Wenn du die ganzen Details auf Ebene 1 verfrachtest, hast du einfacher. Dann kannst du zum Beispiel bei einer Dialogscene, wo sich die einzelnen Figuren bewegen sollen auf Ebene 2 stellen. Dann brauchst du nur für jeden screen die Ebene 2 zu wechseln. Das erspart ne menge Arbeit. Nun setze die Flagge, welche Link draufsteht, wenn er in die Dialogscene teleportiert wird, und verdecke sie mit Hintergrund auf Ebene 3. Dann ist Link unter dem Hintergrund, und somit nicht sichtbar. Bei einem Dialog muss man den Screen noch mit einem Effekt belegen! einfach bei der Option "guy" den Aben anwählen, und deinen Dialog, den du vorher im Dialogmenu erstellt hast. Beliebig kannst noch nen Shop hinzufügen, dass du zum Beispiel bei dieser Videosequenz etwas kaufen musst/kannst. Dann kannst Link irgend wo in der Scene platzieren, wo du willst. Programmiere dazu einen "side warp". Irgend wo auf dem Bildschirm sollte einen Pfeil in die Richtung zeigen, wo der "side warp" hinzeigt. Nehmen wir an, der "side warp wird am unteren (südlichen) Bildschirmrand ausgeführt. Dann setze einen Pfeil, der nach unten zeigt (damit der spieler weiss was er drücken muss, nach dem Dialog). So nun ist der Dialog zu Ende, und der Spieler drückt die Pfeiltaste nach unten. Er wird in den nächsten Raum teleportiert. Dieser sollte genau gleich aussehen, wie der Raum zuvor, nur dass die Leute welche gegebenfalls anders stehen, oder irgend welche zusatzeffekte hinzugefügt werden. Zum beispiel über der Person, die grad am reden ist ein Ausrufezeichen. Richte wiederum einen "side warp" ein, um in den nächsten Dialog zu wechseln. Wiederhole das beliebig viele Male. So viel, bis du eine richtige Videosequenz hast.

5. Feinschliff: Nachdem du deine Videosequenz hast, mit dem Eröffnungsscreen und dem Endscreen, sollst du den feinschliff noch machen. Dies machst du bei den "Screendaten" aktiviere dort "no subscreen"! Denn in einer Videosequenz sollst du nie einen "sub screen haben.

Tipps:

- Ich empfehle immer auf ein Papier gewisse Notizen zu machen.
- Bei den "D-Maps" immer klare Namen geben, damit du später die Sequenz noch findest.
- Immer vorzu testen, ob die Sequenz auch spielbar ist.
- Nerven nicht verlieren! :)