

# Mafia script & data reference

## Příkazy abecedně:

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

## Seznamy:

[Zbraně](#)  
[Vlastnosti postav](#)  
[Chování postav](#)  
[Stavy chování postav](#)  
[Hlasy postav](#)  
[Titulky](#)  
[Ovládání](#)  
[Materiály](#)  
[Efekty](#)  
[Float 32-bit](#)  
[SoundTrack](#)  
[Auta](#)  
[Animace](#)

## A

### **act\_setstate xx, yy**

Nastaví stav actora xx.

xx = ID actora

yy = stav:

*active* – actor je aktivní

*inactive* – actor je neaktivní

*off* – actor je vypnut (mrtvola zůstává)

### **actor\_adddorici xx**

???

xx = ID actora

### **actor\_delete xx**

Vymaže actora xx.

xx = ID actora (mrtvola zůstává)

### **actor\_duplicate xx, yy, zz**

Vytvoří kopii actora xx a definuje jej jako actora yy.

xx = ID zkopírovaného actora

yy = ID vytvořeného actora

zz = stav actora ???

### **actor\_setdir xx, yy**

Nastaví směr actora.

xx = ID actora pro změnu směru

yy = ID framu, na který se actor otočí

### **actor\_setplacement xx, yy**

Umístí actora xx na pozici framu yy. Prakticky stejné jako [actor\\_setpos](#).

xx = ID actora

yy = ID frame

### **actor\_setpos xx, yy**

Umístí actora xx na pozici framu yy. Prakticky stejné jako [actor\\_setplacement](#).

xx = ID actora  
yy = ID frame

**actorlightnesson**

Na hráče nebude působit žádné světlo.

**actorupdateplacement nn**

Aktualizuje pozici actora ???

**airplane\_isdestroyed xx, yy**

Vrátí stav letadla xx do proměnné yy.

xx = ID actora letadla

yy = ID proměnné, vrací:

0 – letadlo není zničené

1 – je zničené

**airplane\_start xx, yy, zz**

Start letadla xx, které se pohybuje pohybuje po dráze yy.

xx = ID actora letadla

yy = ID navigace definované v souboru *Mafia\missions\nazev\_mise\check.bin*

zz = rychlost ???

**airplane\_start2 xx**

Zahájení startu letadla xx.

xx = ID actora letadla

**airplaneshowdamage xx, yy**

Zobrazí velikost poškození letadla xx.

xx = ID actora letadla

yy = 0 nebo 1:

0 – indikátor není zobrazen

1 – indikátor je zobrazen

**autosavegame nnnn**

Uloží hru pod ID číslem. Ukládá se pouze původní pozice hráče.

**autosavegamefull nnnn**

Uloží úplně hru pod ID číslem. Ukládá se: aktuální pozice hráče, lidí, aut, fyzikálních objektů, všech skriptů, informace o nebi, atd...

## B

**beep**

Používá se pro ladění.

**bridge\_shutdown xx, yy**

Zakázání otevírání a zavírání mostu xx.

xx = ID mostu

yy = 0 nebo 1:

0 – povolí, aby byl most xx otevírán a zavírán

1 – zastaví otevírání a zavírání mostu xx

## C

**call**

Zavolání funkce ???

**callsubroutine "ssss"**

Používá se pro zavolání *Init scriptu* z jiného *Init scriptu*. Použitý v *GameInitStart* pro zavolání skriptu *TraffSndSect*, viz. [settraffsectorsnd](#).

ssss = název skriptu pro zavolání

**camera\_getfov xx**

Vrátí velikost zorného úhlu kamery do proměnné xx.

xx = ID proměnné

**camera\_lock xx**

Kamera se umístí na pozici a rotaci framu xx. Kamera v této pozici zůstane, dokud nebude zrušena příkazem [camera\\_unlock](#).

xx = ID framu

**camera\_setfov xx**

Nastaví velikost zorného úhlu kamery.

xx = fov od 0 do 170, lze použít i proměnnou:

0 – maximální zoom

70 – původní normální zoom pro rozlišení 4:3

80 – normální zoom pro rozlišení 16:10

85 – normální zoom pro rozlišení 16:9

170 – maximální natažení prostoru do hloubky – vyšší hodnoty způsobují, že kamera se natáhne už i z backgroundu nebo

**camera\_setrange xx, yy**

Nastaví rozsah renderování.

xx = minimální vzdálenost v metrech

yy = maximální vzdálenost v metrech

**camera\_setswing xx, yy, zz**

Houpání prostředí kolem osy x.

xx = ???

yy = odchylka kmitání ve stupních (na obě strany dohromady)

zz = ID vyloučeného framu, na který nebude efekt působit, pro vyloučení více framů je nutno u nich použít jako sektor hlavní vyloučený frame

**camera\_unlock**

Uvolní kameru a vrátí ji zpátky k hráči.

**car\_breakmotor xx, yy**

Auto xx bude mít rozbitý motor. Nejde nastartovat. V rychlosti začne zastavovat.

xx = ID aktora auta

yy = 0 nebo 1:

0 – motor je v pořádku

1 – motor je zničený

**car\_calm xx**

Uklidní auto xx, se kterým bylo pohybováno pomocí [actor\\_setplacement](#).

xx = ID aktora auta

**car\_disable\_uo xx, yy, zz**

Zamezí, aby bylo sedáno na místo yy v autě xx.

xx = ID aktora auta

yy = ID sedadla:

0 – vepředu vlevo – řidič

1 – vepředu vpravo

2 – vzadu vlevo

3 – vzadu vpravo

zz = 0 nebo 1:

0 – vyp

1 – zap

**car\_enableus xx, yy**

Nastavení použitelnosti auta xx.

xx = ID actora auta

yy = 0 nebo 1:

0 – nepoužitelné, *Action Buttom* se nezobrazí

1 – použitelné

#### **car\_explosion xx**

Exploze auta xx.

xx = ID actora auta

#### **car\_forcestop xx**

Zastaví auto xx a vypne motor.

xx = ID actora auta

#### **car\_getactlevel xx, yy**

Vrátí aktuální hladinu nádrže auta xx do proměnné yy.

xx = ID actora auta

yy = ID proměnné, vrací od 0 od 1:

0 – benzín došel

1 – maximální nádrž

#### **car\_getmaxlevels**

Vrátí počet stupňů v převodovce ???

#### **car\_getseatcount xx, yy**

Vrátí počet sedadel v autě xx do proměnné yy.

xx = ID actora auta

yy = ID proměnné

#### **car\_getspeccoll xx**

???

xx = ID actora auta

#### **car\_getspeed xx, yy**

Vrátí rychlost auta xx, v km/h, do proměnné yy.

xx = ID actora auta

yy = ID proměnné

#### **car\_invisible xx, yy**

Zruší auto xx kolize, avšak stále zůstane viditelné.

xx = ID actora auta

yy = 0 nebo 1:

0 – s kolizemi

1 – bez kolizí, *Action Buttom* se nezobrazí

#### **car\_inwater xx, yy**

Vrátí stav auta xx, jestli spadlo do vody, do proměnné yy.

xx = ID actora auta

yy = ID proměnné, vrací:

0 – není ve vodě

1 – je ve vodě

#### **car\_lock xx, yy**

Zabrzdí auto xx. Jde nastartovat.

xx = ID actora auta

yy = 0 nebo 1:

0 – odbržděné

1 – zabrzžděné

#### **car\_lock\_all xx, yy**

Úplně zabrzdí auto xx – chová se jako tvrdý objekt. Jde nastartovat.

xx = ID aktora auta  
yy = 0 nebo 1:  
    0 – odbržděné  
    1 – zabržděné

**car\_muststeal xx, yy**

Pro nastoupení do auta xx musí být prvně vypáčen zámek.

xx = ID aktora auta  
yy = 0 nebo 1:  
    0 – odemčené  
    1 – zamčené

**car\_remove\_driver xx**

Vymaže AI řízeného auta, ale nevyhodí řidiče ven. Proto musí být použito [enemy\\_usecar](#). Tento příkaz přepíše [enemy\\_car\\_hunt](#) nebo [enemy\\_car\\_moveto](#).

xx = ID aktora auta

**car\_repair xx**

Zastaví a opraví auto xx.

xx = ID aktora auta

**car\_setactlevel xx, yy**

Nastaví množství benzínu v nádrži auta xx.

xx = ID aktora auta  
yy = množství od 0 do 1, lze použít i proměnnou:  
    0 – benzín došel  
    1 – maximální nádrž

**car\_setaxis xx**

Použito v Extrémní jízdě a v Misi 6 – Město v *GameInitEnd* u formulí ???

xx = ID aktora auta

**car\_setdestroymotor xx, yy**

Auto xx bude při jízdě neustále chcípát.

xx = ID aktora auta  
yy = 0 nebo 1:  
    0 – motor je v pořádku  
    1 – motor je zničený

**car\_setdooropen xx, yy, zz**

Otevření dveří yy u auta xx.

xx = ID aktora auta  
yy = ID dveří:  
    0 – vepředu vlevo – řidič  
    1 – vepředu vpravo  
    2 – vzadu vlevo  
    3 – vzadu vpravo  
zz = procento otevření od 0 do 100:  
    0 – zavřené  
    100 – úplně otevřené

**car\_setprojector ww, xx, yy, zz**

Nastavení světelného kuželu u auta ww.

ww = ID aktora auta  
xx, yy, zz = parametry projektoru: 15, 15, 15 ???

**car\_setspeccoll xx, yy**

Úplně zabrzdí auto xx – chová se jako tvrdý objekt. Jde nastartovat.

xx = ID aktora auta  
yy = 0 nebo 1:

0 – odbržděné

1 – zabržděné

**car\_setspeed xx, yy**

Nastaví auto xx rychlost yy v km/h.

xx = ID aktora auta

yy = rychlost

**car\_switchshowenergy xx, yy**

Přepínač mezi typy poškození auta. Používá se jako selektor typu poškození před [cardamagevisible](#), [getcardamage](#) nebo [showcardamage](#). Při maximálním poškození motoru nemusí být maximální vizuální poškození. To platí i obráceně. Při zapnutém zobrazení poškození a přeseďnutím do jiného auta se zobrazí typ 3.

xx = ID aktora auta

yy = typ poškození od 0 do 3, pro [getcardamage](#) vrací všechny typy od 0 do 1:

0 nebo 1 – poškození motoru, vrací:

od 1 do 0.6 – bez kouře

od 0.6 do 0.2 – bílý kouř

od 0.2 do 0 – černý kouř

0 – zaseklá převodovka, případně zničení

2 – vizuální poškození 1 (střelné zbraně neubírají, kromě pěstních, ty mají extra poškození – pěsti, baseball, páčka, ...), použito v Misi 03 – Morello

3 – vizuální poškození 2 (všechny zbraně ubírají)

**car\_unbreakable xx, yy**

Auto xx bude chráněno proti střelám. Nepůjde prostřelit okna, pneumatiky, nádrž nebo odstřelit světla a nárazníky. Auto lze poškodit pouze nárazy nebo okolními výbuchy.

xx = ID aktora auta

yy = 0 nebo 1:

0 – nechráněno

1 – chráněno

**cardamagevisible xx**

Zapne měřič poškození auta. Typ měřiče se určí pomocí [car\\_switchshowenergy](#).

xx = 0 nebo 1:

0 – vypnuto

1 – zapnuto

**carlight\_indic\_l xx, yy**

Zapne levý blinkr u auta xx.

xx = ID aktora auta

yy = 0 nebo 1:

0 – vypnuto

1 – zapnuto

**carlight\_indic\_off xx, yy**

Vypne blinkly u auta xx ???

xx = ID aktora auta

yy = 0 nebo 1:

0 – zapnuto

1 – vypnuto

**carlight\_indic\_r xx, yy**

Zapne pravý blinkr u auta xx.

xx = ID aktora auta

yy = 0 nebo 1:

0 – vypnuto

1 – zapnuto

**carlight\_light xx, yy**

Zapne výstražné signály u auta *xx* ???

*xx* = ID aktora auta

*yy* = 0 nebo 1:

0 – vypnuto

1 – zapnuto

### **carlight\_main *xx*, *yy***

Zapne hlavní světla u auta *xx*. Musí být však spuštěna noční mise přes *game\_nightmission* 1. Nejlépe v *GameInitStart*.

*xx* = ID aktora auta

*yy* = 0 nebo 1:

0 – vypnuto

1 – zapnuto

### **cartridge\_invalidate**

???

### **change\_mission "ssss", "tttt", *nn***

Ukončí současnou misi a načte misi "ssss".

*ssss* = název složky mise v *Mafia\missions*

*tttt* = název framu pro umístění hráče v nové misi

*nn* = rychlost auta – pokud hráč opouští misi v autě, pokud jde pěšky – parametr nehraje roli:

-1 – auto bude mít stejnou rychlost po načtení nové mise

### **character\_pop *xx***

Načtení vlastností postavy *xx* po změně mise. Ne však inventáře. K tomu slouží [inventory\\_pop](#).

*xx* = ID aktora postavy

### **character\_push *xx***

Uložení vlastností postavy *xx* před změnou mise. Ne však inventáře. K tomu slouží [inventory\\_push](#).

*xx* = ID aktora postavy

### **citycaching\_tick**

Přecachování dat v *Mafia\missions\nazev\_mise\cache.bin* při přesunech kamery na velké vzdálenosti ve městě.

### **citymusic\_off**

Vypnutí hudby ve městě nebo v krajině.

### **citymusic\_on**

Zapnutí hudby ve městě nebo v krajině.

### **cleardifferences**

Vypustí všechny *difference data* z operační paměti po filmové sekvenci načtené pomocí

[loadifferences](#).

### **coll\_testline *vv*, *ww*, *xx*, *yy*, *zz***

Vrátí test, zda jsou dva vektory v jedné přímce, do proměnné *vv* ???

*vv* = ID proměnné

*ww* = ID troj proměnné pro osy X, Y, Z – vstup vektoru 1

*xx* = ID troj proměnné pro osy X, Y, Z – vstup vektoru 2

*yy* = ID troj proměnné pro osy X, Y, Z – výstup vektoru 1

*zz* = ID troj proměnné pro osy X, Y, Z – výstup vektoru 2

### **commandblock *nn***

Slouží pro obalení částí kódu, které se vykonají ve stejném čase, jako při provádění jednoho příkazu.

Lze zapisovat několik začátků nebo konců za sebe. Při chybě se však hra padá, např.: v bloku je skok na neexistující název labelu nebo je blok uzavřen do nekonečné smyčky.

*nn* = 0 nebo 1:

0 – konec bloku

1 – začátek bloku

**compareactors xx, yy, zz**

Vrátí komparaci aktora xx a yy do proměnné zz.

xx = ID prvního aktora

yy = ID druhého aktora

zz = ID proměnné, vrací:

0 – jedná se o jiné actory

1 – actoři jsou jeden a ten samý

**compareframes xx, yy, zz**

Vrátí komparaci framu xx a yy do proměnné zz.

xx = ID prvního framu

yy = ID druhého framu

zz = ID proměnné, vrací:

0 – jedná se o jiné framy

1 – framy jsou jeden a ten samý

**compareownerwith xx, yy, zz**

Zkontroluje, zda je postava, obsahující tento příkaz, v autě xx nebo ne. yy nebo zz musí být -1 – skript pokračuje na další řádek.

xx = ID aktora auta:

pokud je actor zaregistrovaný jako *NULL*, při komparaci se myslí, jako by byla postava venku

yy = skript skočí na label yy, pokud je podmínka pravdivá

zz = skript skočí na label zz, pokud je podmínka nepravdivá

**compareownerwithex ww, xx, yy, zz**

Zkontroluje, zda je postava ww v autě xx nebo ne. yy nebo zz musí být -1 – skript pokračuje na další řádek.

ww = ID aktora postavy

xx = ID aktora auta:

pokud je actor zaregistrovaný jako *NULL*, při komparaci se myslí, jako by byla postava venku

yy = skript skočí na label yy, pokud je podmínka pravdivá

zz = skript skočí na label zz, pokud je podmínka nepravdivá

**console\_addtext nnnn**

Vypíše text *nnnn* na obrazovku vlevo dole.

*nnnn* = ID textu uloženého v *Mafia\tables\textdb\_cz.def / textdb\_de.def / textdb\_en.def*

**create\_physicalobject ww, xx, yy, zz**

Změní objekt ww na fyzikální. Tyto objekty mají špatnou interakci s auty. Při vytváření fyzikálních childů z jednoho objektu musí mít objekt nulovou pozici a rotaci a měřítko 1. Z jednoho objektu lze vytvořit maximálně 30 fyzikálních childů. Objekt lze odstranit pomocí [destroy\\_physicalobject](#).

ww = ID framu

xx = počáteční pohyb:

> 0 – impuls dolů

0 – bez impulsu

< 0 – impuls nahoru

yy = 0 nebo 1:

0 – objekt spadne až po zásahu

1 – objekt spadne hned

zz = váha v kg

**createweaponfromframe ww, xx, yy, zz**

Vytvoří zbraň z framu xx. Tento frame musí být model zbraně.

ww = ID framu

xx = ID zbraně, viz. [Seznam zbraní](#)

yy = náboje v zásobníku

zz = náboje v kapse

**ctrl\_read xx, yy**

Vrátí stisk klávesy yy do proměnné xx.

xx = ID proměnné, vrací:

0 – nestisknuto

1 – stisknuto

yy = ID klávesy, viz. [Seznam ovládání](#)

**ctrl\_readex xx, yy**

Vrátí stisk klávesy yy do proměnné xx.

xx = ID proměnné, vrací:

0 – nestisknuto

1 – stisknuto

yy = ID klávesy, viz. [Seznam ovládání](#)

## D

**[dan\_debug]**

???

**dan\_internal\_1**

???

**dan\_internal\_2**

???

**debug\_getframeinfo**

???

**[debug\_me]**

???

**[debug\_stop]**

???

**debug\_text "ssss"**

Při ladění zobrazí text ssss, ne však ve hře.

**destroy\_physicalobject xx**

Odstraní fyzikální objekt xx vytvořený pomocí [create\\_physicalobject](#).

xx = ID framu

**detector\_createdyncoll**

???

**detector\_erasedyncoll**

???

**detector\_inrange xx, yy**

Vrátí stav, zda je hráč v menší vzdálenosti než je yy v metrech, do proměnné xx.

xx = ID proměnné, vrací:

0 – je daleko

1 – je blíž, než yy

yy = vzdálenost

**detector\_issignal xx, yy, zz**

Zkontroluje, zda je signál xx roven 1. yy nebo zz musí být -1 – skript pokračuje na další řádek.

Nefunguje v *BScriptView 6.0* pro vytvořené body – *Standard Objects*.

xx = ID aktora

yy = skript skočí na label yy, pokud je signál xx roven 1

zz = skript skočí na label zz, pokud je signál xx roven 0

**detector\_setsignal xx, yy**

Nastaví signál xx. Signál má každý skript a je defaultně nastaven do *nuly*. Sám o sobě nic nedělá, ale dá se využít například pro synchronizaci skriptů.

xx = ID actora

yy = 0 nebo 1:

0 – signál je roven nule

1 – signál je roven jedničce

**detector\_waitforhit**

Skript čeká, až bude objekt zasažen střelou nebo výbuchem. Oactorů (/bvykle se používá pro skripty, které jsou jako vlastnosti u modelových objektů).

**detector\_waitforuse nnnn**

Skript čeká, až přijde hráč nebo postava k objektu a použije *Action Button*. Při koncentraci několika akcí v jednom místě se zobrazí okno *Sebrat / použít*, ve kterém je text *nnnn*.

nnnn = ID textu uloženého v *Mafia\tables\textdb\_cz.def / textdb\_de.def / textdb\_en.def*, pokud se parametr nezadá, zobrazí se volba bez textu

**dialog\_begin xx, yy**

Zafixuje kameru pro začátek rozhovoru.

xx = 0 ???

yy = 0 nebo 1:

0 – umístění kamery za levé rameno

1 – umístění kamery za pravé rameno

**dialog\_camswitch xx, yy**

Umístí kameru za rameno postavy xx a otočí ji na postavu yy.

xx = ID actora postavy

yy = ID actora postavy

**dialog\_end**

Uvolní kameru po skončení rozhovoru.

**dim\_act nn****dim\_flt nn****dim\_frm nn**

Alokuje místo v paměti pro actory / proměnné / framy, které obsahuje skript.

nn = počet actorů / proměnných / framů

**disablecolls xx**

Odstraní kolizi pro frame xx. Kolize uložená v *tree.klz* musí mít jako sektor použitý frame xx.

xx = ID framu

**door\_enableus xx, yy**

Nastavení použitelnosti dveří xx.

xx = ID actora dveří

yy = 0 nebo 1:

0 – nepoužitelné, *Action Button* se nezobrazí

1 – použitelné

**door\_getstate xx, yy**

Vrací stav dveří xx do proměnné yy.

xx = ID actora dveří

yy = ID proměnné, vrací:

0 – otevřené

1 – zavřené

2 – otevírají se

3 – zavírají se

**door\_lock xx, yy**

Zamknutí dveří xx.

xx = ID actora dveří

yy = 0 nebo 1:

0 – odemknuty

1 – zamknuty

**door\_open xx, yy**

Otevření dveří xx. Nefunguje pokud jsou zamčené.

xx = ID actora dveří

yy = 0 nebo 1:

0 – zavřené

1 – otevřené

**door\_setopenpose xx, yy**

Pootevření dveří xx.

xx = ID actora dveří

yy = procento otevření od 0 do 100:

0 – zavřené

100 – úplně otevřené

**down {}**

Slouží k upřesnění návratu z [podprogramu](#) nebo [události](#) (událost je také podprogram). Do složených závorek se obalí kus kódu. Po vyskočení z bloku v hlavním programu, kvůli vykonání podprogramu, skript normálně postupuje. Ovšem při návratu se skript nevrací na původní místo zavolání, ale skáče na konec bloku. [up {}](#) funguje podobně, ale při návratu skript skáče na začátek bloku.

## E

**emitparticle xx, yy, zz**

Vytvoří částicový efekt yy v bodě xx. Efekt lze později zastavit pomocí [stopparticle](#), kde jeho parametr xx je proměnná zz v tomto příkazu.

xx = ID framu

yy = ID efektu, viz. [Seznam efektů](#)

zz = ID proměnné, nepovinný parametr pokud není potřeba efekt zastavit

**enablemap nn**

Zobrazení mapy.

nn = 0 nebo 1:

0 – vypnuta

1 – zapnuta

**end**

Konec skriptu.

**endofmission xx, nnnn**

Obrazovka se zatmí a ukončí se mise.

xx = 0 nebo 1:

0 – konec hry – např.: smrt hráče, nedokončení úkolu, atd.

1 – návrat do hlavního menu

nnnn = ID textu zobrazeného při ukončení hry a uloženého v *Mafia\tables\textdb\_cz.def* /

*textdb\_de.def* / *textdb\_en.def*

**enemy\_action\_backlook xx**

Postava se bude otáčet a rozhlížet po dobu xx v milisekundách.

xx = čas

**enemy\_action\_fire xx, yy**

Postava bude agresivní na postavu xx. Podobné jako [enemy\\_naserse](#). Aktivuje umělou inteligenci a přeruší konání skriptu.

xx = ID actora postavy

*yy* = vzdálenost potřebná k zaútočení ???

**enemy\_action\_follow *ww, xx, yy, zz***

Postava bude následovat postavu *ww* do vzdálenosti *xx* v metrech. Aktivuje umělou inteligenci a přeruší konání skriptu.

*ww* = ID aktora postavy

*xx* = vzdálenost přiblížení

*yy, zz* = nepovinné parametry:

*close* – může přijít blíž

*target* – ???

*nonext* – ???

*nolink* – nenastoupí do auta

*return* – po přiblížení se do vzdálenosti *xx*, se pokračuje v konání skriptu

*crouch* – bude se krčit podle postavy *ww*

**enemy\_action\_jump**

Postava bude skákat ???

**enemy\_action\_phonecall**

Postava zavolá telefonem. Např.: policista posily ???

**enemy\_action\_runaway *xx, yy, zz***

Postava bude utíkat pryč od postavy *xx* do vzdálenosti *yy* v metrech. Aktivuje umělou inteligenci a přeruší konání skriptu.

*xx* = ID aktora postavy

*yy* = bezpečná vzdálenost

*zz* = název labelu, na který skript skočí, pokud je postava *xx* mrtvá

**enemy\_action\_runcloseto**

???

**enemy\_action\_sidelook *xx, yy***

Postava otočí hlavou na postavu *xx* na dobu *yy* v milisekundách.

*xx* = ID aktora postavy

*yy* = čas

**enemy\_action\_stepaway**

???

**enemy\_action\_strafe**

???

**enemy\_actionsclear**

Zastaví aktuální akci, např.: střelení, následování, útěk, atd.

**enemy\_arrest\_player**

Postava chce zatknout hráče.

**enemy\_az\_po\_panice\_hovno**

???

**enemy\_blastfire**

Postava bude s upilovanou brokovnicí střílet oba výstřely po sobě ???

**enemy\_block**

Pozastaví aktuální akci postavy. Spustit lze pomocí [enemy\\_unblock](#).

**enemy\_block\_checkpoint *nn***

Zruší navigační bod *nn* definovaný v souboru *Mafia\missions\nazev\_mise\check.bin*???

**enemy\_box\_goto xx, yy**

Postava půjde ke skupině beden xx vytvořených pomocí [fuckingbox\\_add](#). Pokud už bednu nese, tak půjde do míst položení xx, vytvořených pomocí [fuckingbox\\_add\\_dest](#).

xx = ID skupiny beden

yy = jak blízko má přijít ???

**enemy\_box\_put**

Postava položí bednu na nejbližší odpovídající destinaci, vytvořenou pomocí [fuckingbox\\_add\\_dest](#).

**enemy\_box\_take xx**

Postava vezme nejbližší bednu ze skupiny beden xx, vytvořených pomocí [fuckingbox\\_add](#).

xx = ID skupiny beden

**enemy\_brainwash**

Postava má zakázáno panikařit.

**enemy\_car\_escape uu, vv, ww, xx, yy, zz**

Postava bude rychle ujíždět s autem uu pryč od actora vv do bodu ww.

uu = ID actora auta

vv = ID actora

ww = ID framu

xx = minimální rychlost auta uu v km/h

yy = maximální rychlost auta uu v km/h

zz = násobitel rychlosti

**enemy\_car\_hunt vv, ww, xx, yy, zz**

Postava bude pronásledovat v autě vv actora ww. Aktivuje umělou inteligenci a přeruší konání skriptu.

vv = ID actora auta

ww = ID actora

xx = typy pronásledování aut:

*sledovani* – drží si odstup mezi auty

*bokovka* – naráží do boku auta

*robertek* – naráží do zadku auta

*zpet ni krok* – předjede auto a zablokuje ho

yy, zz = nepovinné parametry ???

**enemy\_car\_moveto xx, yy, zz**

Postava pojedje předpisově autem xx do bodu yy.

xx = ID actora auta

yy = ID framu

zz = typy jízdy:

*natvrdo* – před bodem yy nebude brzdit

*stopvzad* – couvá a zastaví v bodě yy, pojedje přímo a nebude používat navigaci

*vzad* – couvá a před bodem yy nebude brzdit, pojedje přímo a nebude používat navigaci

*stop* – zastaví v bodě yy

**enemy\_changeanim "ssss", "tttt"**

Změní postavě systémovou animaci ssss na animaci tttt. Animace jsou uloženy v *Mafia\anims* jako \*.5ds soubory. \*.tck soubory obsahují informaci o pohybu osoby při animaci. Při zápisu animací do skriptu se vždy uvádí formát \*.i3d místo \*.5ds.

ssss = název hlavní animace, např.: *walk1.i3d*, viz. [Seznam animací](#)

tttt = název změněné animace, např.: *ChuzeRuceZaZady1.i3d*, viz. [Seznam animací](#)

**enemy\_enter\_door xx, yy**

Postava vstoupí do dveří ??? Je lepší používat [enemy\\_move\\_to\\_frame](#).

xx = ???

yy = ???

**enemy\_exit\_railway**

Postava vystoupí z tramvaje nebo nadzemní dráhy.

**enemy\_followplayer xx**

Postava následuje hráče.

xx = *ano* nebo *ne*:

*ano* – následuje

*ne* – nenásleduje

**enemy\_forcescript xx**

Postava začne konat skript postavy xx. Používá se při rušení umělé inteligence, kdy je přerušeno konání kriptu.

xx = ID aktora postavy

**enemy\_gethostilestate xx, yy**

Vrátí nepřátelský stav aktora xx do proměnné yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné, vrací: viz. [Seznam stavů chování postav](#)

**enemy\_getstate**

Vrátí stav aktora xx do proměnné yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné, vrací: viz. [Seznam stavů chování postav](#)

**enemy\_group\_add xx, yy, zz**

Přidá postavu yy do skupiny nepřátel xx.

xx = ID skupiny

yy = ID aktora postavy

zz = nepovinný parametr:

*recieve* = něco přijme ???

*cast* = ???

**enemy\_group\_addcar xx, yy**

Přidá auto yy do skupiny nepřátel xx. Pokud hráč nasedne do nějakého jiného auta a začne ujíždět, postavy ze skupiny xx nasednou do auta yy a začnou ho pronásledovat.

xx = ID skupiny

yy = ID aktora auta

**enemy\_group\_chcipni\_hajzle xx, yy**

Aktivuje agresi skupiny nepřátel xx na postavu yy.

xx = ID skupiny

yy = ID aktora postavy

**enemy\_group\_del xx**

Odstraní skupinu nepřátel xx.

xx = ID skupiny

**enemy\_group\_new xx**

Vytvoří skupinu nepřátel xx.

xx = ID skupiny

**enemy\_ignore\_corpse**

Postava bude ignorovat mrtvoly.

**enemy\_kickdriver xx**

Postava vyhodí postavu xx z auta.

**enemy\_lockstate nnnn**

Nastaví postavě chování umělé inteligence na stav *nnnn*, ale neaktivuje jej. Tento typ chování se projeví až při aktivaci umělé inteligence.

*nnnn* = textový řetězec stavu, např.: *fight\_guard*, viz. [Seznam stavů chování postav](#)

**enemy\_look xx**

Postava se podívá na postavu xx.  
xx = ID aktora postavy

**enemy\_lookto xx**

Postava se podívá na postavu xx.  
xx = ID aktora postavy

**enemy\_move xx, yy**

Postava půjde do bodu xx.  
xx = ID navigace definované v souboru *Mafia\missions\nazev\_mise\check.bin*  
yy = nepovinný parametr:  
    run – bude utíkat  
    walk – půjde normálně

**enemy\_move\_to\_car xx, yy, zz**

Postava půjde k autu xx, ale nenesedne do něj. To zajišťuje [enemy\\_usecar](#).  
xx = ID aktora auta  
yy = ID sedadla:  
    0 – vepředu vlevo – řidič  
    1 – vepředu vpravo  
    2 – vzadu vlevo  
    3 – vzadu vpravo  
zz = nepovinný parametr:  
    run – bude utíkat  
    walk – půjde normálně

**enemy\_move\_to\_frame xx, yy, zz**

Postava půjde do bodu xx do blízkosti yy v metrech.  
xx = ID framu  
yy = vzdálenost od bodu xx  
zz = nepovinný parametr:  
    run – bude utíkat  
    walk – půjde normálně

**enemy\_naprdelivaute xx**

Postava bude stále sedět v autě při aktivované umělé inteligenci.  
xx = *ano* nebo *ne*:  
    ano – bude sedět v autě  
    ne – vystoupí podle potřeby

**enemy\_narohyseyser**

Postava bude ignorovat rohy v navigaci při chůzi.

**enemy\_naserse xx**

Postava bude agresivní na postavu xx. Podobné jako [enemy\\_action\\_fire](#). Aktivuje umělou inteligenci a přeruší konání skriptu.  
xx = ID aktora postavy

**enemy\_nevyhazuj**

Postavu nepůjde vyhodit z auta.

**enemy\_playanim "ssss", xx, yy**

Postava provede animaci ssss a vrátí délku animace do proměnné xx. Animace se přeruší, pokud se postava začne např.: pohybovat nebo bude zasažena. Animace jsou uloženy v *Mafia\anims* jako \*.5ds soubory. \*.tck soubory obsahují informaci o pohybu osoby při animaci. Při zápisu animací do skriptu se vždy uvádí formát \*.i3d místo \*.5ds. Při animaci skript pokračuje dál, a proto se obvykle musí počkat na dokončení animace. V tomto případě se používá zápis pro čekání po animaci [wait fll\[xx\]](#). Toto čekání je však moc dlouhé a při použití několika animací po sobě by postava nepříjemně kmitala.

Proto se obvykle mezi animací a čekáním od proměnné *xx* odečítá konstanta. Např.: 323. Pro odečet vypadá zápis takto: [\*let flt\[xx\] = flt\[xx\] - 323.\*](#)

*ssss* = název animace, např.: *Nuda01.i3d*, viz. [Seznam animací](#)

*xx* = ID proměnné

*yy* = nepovinný parametr:

*simple* – animace se provede pouze jednou, pokud se parametr neuvede – animace se bude konat neustále

### **enemy\_podvadim\_jak\_tretera**

Nějaké speciální chování ???

### **enemy\_setstate nnnn**

Nastaví postavě chování umělé inteligence na stav *nnnn*, ale neaktivuje jej.

*nnnn* = textový řetězec stavu, např.: *fight\_guard*, viz. [Seznam stavů chování postav](#)

### **enemy\_shutup xx**

Postava při aktivované umělé inteligenci bude potichu nebo bude povídat hlášky podle chování.

*xx* = *ano* nebo *ne*:

*ano* – bude potichu

*ne* – bude povídat

### **enemy\_stop**

Zastaví aktuální procesy postavy.

### **enemy\_stopanim**

Postava zastaví aktuální animaci a navrátí se do své původní polohy. Obvykle stání.

### **enemy\_talk xx, yyyy, zz**

Postava *xx* promluví hlášku *yyyy*. Skript při mluvení pokračuje dál, a proto se obvykle počká pomocí [enemy\\_wait](#).

*xx* = ID aktora postavy, nepovinné a pokud se neuvede, tak hlášku promluví postava, ve které je tento příkaz napsaný

*yyyy* = ID textu uloženého v *Mafia\tables\textdb\_cz.def / textdb\_de.def / textdb\_en.def*, u textu však musí být i zvuk se stejným názvem *yyyy*

*zz* = nepovinný parametr ???

### **enemy\_turnback**

Postava se celá otočí ???

### **enemy\_unblock**

Spustí pozastavenou akci postavy pomocí [enemy\\_block](#).

### **enemy\_use\_detector xx**

Postava použije [detector\\_waitforuse](#) ve skriptu aktora *xx*.

*xx* = ID aktora

### **enemy\_use\_railway xx**

Postava nastoupí do tramvaje *xx* nebo nadzemní dráhy *xx*.

*xx* = ID dopravního prostředku

### **enemy\_usecar xx, yy**

Postava nastoupí do auta *xx* na místo *yy*.

*xx* = ID aktora auta

*yy* = ID sedadla:

0 – vpředu vlevo – řidič

1 – vpředu vpravo

2 – vzadu vlevo

3 – vzadu vpravo

### **enemy\_vidim nn**

Postava bude vidět a slyšet své nepřátele.

*nn* = 0 nebo 1:

0 – nevidí a neslyší

1 – vidí a slyší

### **enemy\_wait**

Postava počká na dokončení předchozí operace. Obvykle se používá po [enemy\\_talk](#).

### **enemy\_watch xx, yy, zz**

???

### **entity\_script ssss**

Zobrazí okno s textem ssss. Funguje pouze pro skripty postav.

sss = text

### **event xx**

Událost je [podprogram](#), který se vyvolá buď pomocí [setevent](#) nebo chováním hráče. Jde zavolat pouze jeden podprogram současně. Nelze zavolat podprogram v podprogramu. Při zavolání podprogramu se zapamatuje pozice podledně konaného příkazu v hlavním programu a skočí se na podprogram. Na konci každého podprogramu musí být návrat [return](#), aby se mohl podprogram ukončit a skript by se vrátil pod posledně konaný příkaz v hlavním programu. Ovšem pozici návratu z podprogramu do hlavního programu lze upravit pomocí [up](#) a [down](#).

*xx* = libovolný název, je doporučeno používat pouze velká a malá písmena, čísla a podtržítka: \_ (ne mezeru), dále je možné použít speciální typy názvů událostí:

*use\_ab, nnnn* – variace na [detector\\_waitforuse](#) u postavy, kde *nnnn* je ID zobrazeného textu

*enemy\_to\_ai* – událost se zavolá před aktivací umělé inteligence

### **event\_use\_cb nn**

???

*nn* == ???

### **explosion xx, yy**

Vytvoří výbuch, o velikosti *xx* v metrech a síle *yy*, na pozici actora, ve kterém je tento příkaz napsaný.

*xx* = rádius výbuchu

*yy* = síla výbuchu, např.: granát má 400

## **F**

### **findactor xx, "sss"**

Najde a zaregistruje položku ssss jako actora a přidělí mu ID *xx*. Položka ssss je obvykle v souboru *scene2*. ID *xx* musí mít každá položka ve skriptu jedinečné. První položka má ID 0, druhá 1, atd...

Ovšem před registrací musí být vyhrazena paměť pro actory pomocí [dim\\_act](#). Actoři se používají pro práci se speciálními vlastnostmi, funkcemi a chováním. Např.: příkazy pro osoby, auta, atd...

*xx* = ID nového actora

sss = název položky

### **findframe xx, "sss"**

Najde a zaregistruje položku ssss jako frame a přidělí mu ID *xx*. Položka ssss může být buď v souboru *Mafia\missions\nazev\_mise\scene2.bin* nebo jako objekt v *Mafia\missions\nazev\_mise\scene.4ds*. Lze také zaregistrovat objekt \*.4ds modelu (*Mafia\models*) položky ve

*Mafia\missions\nazev\_mise\scene2.bin*: *název\_položky.název\_objektu*. ID *xx* musí mít každá položka ve skriptu jedinečné. První položka má ID 0, druhá 1, atd... Ovšem před registrací musí být vyhrazena paměť pro framy pomocí [dim\\_frm](#). S framy se pracuje jako s normálními objekty. Např.: příkazy pro pozice, rotace, navigace, viditelnost, atd...

*xx* = ID nového framu

sss = název položky

### **findnearactor xx, yy, zz**

Najde nejbližšího actora *yy*, typu *zz*, od actora *xx*.

*xx* = ID referenčního actora

*yy* = ID nového actora

zz = typ actora:

- Player
- Enemy
- Car
- Detektor
- Door
- Railway
- Box
- Bottle
- Traffic\_person
- Traffic\_car
- Bridge
- Dog
- Airplane
- Turnout
- Pumper
- Race camera

### **floatreg\_pop xx**

Načtení vlastností auta xx po změně mise.

xx = ID actora auta

### **floatreg\_push xx**

Uložení vlastností auta xx před změnou mise.

xx = ID actora auta

### **flt[xx]**

32 bitová proměnná xx typu float – umožňuje uložit reálné číslo. Pro určitý počet proměnných musí být vyhrazeno místo v paměti pomocí [dim flt](#). ID xx musí mít každá proměnná ve skriptu jedinečné. První proměnná má ID 0, druhá 1, atd...

xx = ID proměnné

Příklady použití:

- [goto](#) – skok
- příkazy, které vrací hodnotu, např.: [human\\_getproperty](#)
- [let](#) – přiřazení
- [rnd](#) – náhodná hodnota
- atd...

### **frameistelephone xx, yy**

Vrátí, zda je frame xx telefon, do proměnné yy.

xx = ID framu

yy = ID proměnné, vrací:

- 0 – není telefon
- 1 – je telefon

### **freeride\_enablecar xx**

Uvolní bonusové auto xx, které může hráč ukrást nebo použít v jízdě či autoencyklopedii. Sériová auta se uvolní pomocí [garage\\_enablesteal](#).

xx = ID typu skupiny aut (A – T):

- A – Bolt-Thower
- B – HotRod
- C – Black Dragon 4WD
- D – Mutagen FWD
- E – Flamer
- F – Masseur
- G – Masseur Taxi
- H – Demoniac
- I – Crazy Horse
- J – Bob Mylan 4WD
- K – Disorder 4WD

*L* – Speedee 4WD  
*M* – Luciferion FWD  
*N* – Black Metal 4WD  
*O* – Hillbilly 5.1 FWD  
*P* – Flower Power  
*Q* – Flame Spear 4WD  
*R* – Manta Prototype  
*S* – Caesar 8C Mostro  
*T* – Manta Taxi FWD

**freeride\_scoreadd xx**

Přičte k penězům v hodnotu xx.

xx = hodnota nebo proměnná *flt[xx]*

**freeride\_scoreget xx**

Vrátí hodnotu peněz v do proměnné xx.

xx = ID proměnné

**freeride\_scoreon xx**

Zobrazí peníze v misi.

xx = 0 nebo 1:

0 – vypnuto

1 – zapnuto

**freeride\_scoreset xx**

Nastaví hodnotu peněz na xx.

xx = hodnota nebo proměnná *flt[xx]*

**freeride\_traffsetup**

Nastaví dopravu v jízdě podle nastavených parametrů hustot dopravy, chodců a policie v hlavním menu.

**frm\_getchild xx, yy**

Vrátí něco s objekty – childy (dětmi) ve framu xx do proměnné yy ???

xx = ID framu – parentu (rodiče)

yy = ID proměnné

**frm\_getdir xx, yy**

Vrátí směr framu xx, referenčně k jeho sektoru, do proměnné yy.

xx = ID framu

yy = ID proměnné, vrací:

0 – rotace kolem osy z: 180 – 360 stupňů

1 – rotace kolem osy z: 0 – 180 stupňů

**frm\_getlocalmatrix xx, yy**

Vrátí matici proměnných framu xx, referenčně k jeho sektoru, do proměnné yy ???

xx = ID framu

yy = ID proměnné

**frm\_getnumchildren xx, yy**

Vrátí počet objektů – childů (dětí) ve framu xx do proměnné yy.

xx = ID framu – parentu (rodiče)

yy = ID proměnné

**frm\_getparent xx, yy**

Vrátí parenta (rodiče) od childu xx do proměnné yy ???

xx = ID framu – childu (dítěte)

yy = ID proměnné

**frm\_getpos xx, yy**

Vrátí pozici framu xx, referenčně k jeho sektoru, do trojce proměnných počínaje yy.

xx = ID framu

yy = ID počáteční proměnné, celkem se používají 3 proměnné:

osa x – yy

osa y – yy + 1

osa z – yy + 2

#### **frm\_getrot xx, yy**

Vrátí rotaci framu xx, referenčně k jeho sektoru, do čtveřice proměnných počínaje yy.

xx = ID framu

yy = ID počáteční proměnné, celkem se používají 4 proměnné:

osa w – yy

osa x – yy + 1

osa y – yy + 2

osa z – yy + 3

#### **frm\_getscale xx, yy**

Vrátí velikost framu xx, referenčně k jeho sektoru, do trojce proměnných počínaje yy.

xx = ID framu

yy = ID počáteční proměnné, celkem se používají 3 proměnné:

osa x – yy

osa y – yy + 1

osa z – yy + 2

#### **frm\_getworlddir xx, yy**

Vrátí směr framu xx, referenčně k počátku souřadnic mise, do proměnné yy.

xx = ID framu

yy = ID proměnné, vrací:

0 – rotace kolem osy z: 180 – 360 stupňů

1 – rotace kolem osy z: 0 – 180 stupňů

#### **frm\_getworldmatrix xx, yy**

Vrátí matici proměnných framu xx, referenčně k počátku souřadnic mise, do proměnné yy ???

xx = ID framu

yy = ID proměnné

#### **frm\_getworldpos xx, yy**

Vrátí pozici framu xx, referenčně k počátku souřadnic mise, do trojce proměnných počínaje yy.

xx = ID framu

yy = ID počáteční proměnné, celkem se používají 3 proměnné

osa x – yy

osa y – yy + 1

osa z – yy + 2

#### **frm\_getworldrot xx, yy**

Vrátí rotaci framu xx, referenčně k počátku souřadnic mise, do čtveřice proměnných počínaje yy.

xx = ID framu

yy = ID počáteční proměnné, celkem se používají 4 proměnné

osa w – yy

osa x – yy + 1

osa y – yy + 2

osa z – yy + 3

#### **frm\_getworldscale xx, yy**

Vrátí velikost framu xx, referenčně k počátku souřadnic mise, do trojce proměnných počínaje yy.

xx = ID framu

yy = ID počáteční proměnné, celkem se používají 3 proměnné

osa x – yy

osa y – yy + 1

osa z – yy + 2

**frm\_ison xx, yy**

Vrátí stav, zda je frame xx vidět nebo ne, do proměnné yy.

xx = ID framu

yy = ID proměnné, vrací:

0 – vypnuto

1 – zapnuto

**frm\_linkto xx, yy**

Připojí frame xx k framu yy. Nelze spojit oba framy navzájem dvakrát a frame xx lze připojit pouze jednou.

xx = ID hlavního parentního framu – rodič

yy = ID připojeného childového framu – dítě

**frm\_setalpha**

Nastaví průhlednost materiálu u framu ???

**frm\_setdir xx, yy**

Nastaví framu xx směr yy.

xx = ID framu

yy = směr:

0 – rotace kolem osy z: 0 – 180 stupňů

1 – rotace kolem osy z: 180 – 360 stupňů

**frm\_seton xx, yy**

Nastaví viditelnost framu xx.

xx = ID framu

yy = 0 nebo 1:

0 – vypnuto

1 – zapnuto

**frm\_setpos xx, yy**

Nastaví pozici framu xx, referenčně k jeho sektoru, podle trojce proměnných počínaje yy.

xx = ID framu

yy = ID počáteční proměnné, celkem se používají 3 proměnné:

osa x – yy

osa y – yy + 1

osa z – yy + 2

**frm\_setrot xx, yy**

Nastaví rotaci framu xx, referenčně k jeho sektoru, podle čtveřice proměnných počínaje yy.

xx = ID framu

yy = ID počáteční proměnné, celkem se používají 4 proměnné:

osa w – yy

osa x – yy + 1

osa y – yy + 2

osa z – yy + 3

**frm\_setscale xx, yy**

Nastaví velikost framu xx, referenčně k jeho sektoru, podle trojce proměnných počínaje yy.

xx = ID framu

yy = ID počáteční proměnné, celkem se používají 3 proměnné:

osa x – yy

osa y – yy + 1

osa z – yy + 2

**fuckingbox\_add xx, "ssss"**

Vytvoří pevnou box kolizi (XTOBB) pro model bedny ssss a přidá ji do skupiny beden xx. Píše se do *Init skriptu*. Příkaz lze použít i pro vytvoření kolizí childů framu, kde ssss je:

*nazev\_framu.nazev\_objektu\_v\_modelu*. V tomto případě musí mít frame stejný název jako model – v misi musí být tento model jedinečný. A *xx* je obvykle odlišné od jednotlivých framů.

*xx* = ID skupiny beden

*ssss* = název položky – model

#### **fuckingbox\_add\_dest *xx*, "*ssss*"**

Vytvoří destinační bod *ssss* pro umístění modelu bedny ze skupiny beden *xx*. Destinací ve skupině musí být stejný počet jako modelů. Píše se do *Init skriptu*, ale prvně se musí kolize překompilovat pomocí [fuckingbox\\_recompile](#).

*xx* = ID skupiny beden

*ssss* = název položky – bod

#### **fuckingbox\_getnumbox *xx*, *yy***

Vrátí počet beden ve skupině *xx* do proměnné *yy*. Při postupném přemísťování beden hráčem nebo jinými postavami se počet beden snižuje.

*xx* = ID skupiny beden

*yy* = ID proměnné

#### **fuckingbox\_getnumdest *xx*, *yy***

Vrátí počet destinací pro bedny ve skupině *xx* do proměnné *yy*. Při postupném přemísťování beden hráčem nebo jinými postavami se počet destinací snižuje.

*xx* = ID skupiny beden

*yy* = ID proměnné

#### **fuckingbox\_move**

Přesune bedny ???

#### **fuckingbox\_recompile**

Překompiluje přidané bedny, aby je bylo možné zvednout. Píše se do *Init skriptu* mezi [fuckingbox\\_add](#) a [fuckingbox\\_add\\_dest](#).

## **G**

#### **game\_nightmission *nn***

Nastaví misi na denní nebo noční. Ovlivňuje světla u aut a efekty střelby. Píše se do *GameInitStart* před [use\\_lightcache](#).

*nn* = 0 nebo 1:

0 – den

1 – noc

#### **garage\_addcar *xx***

Přidá auto *xx* do garáže.

*xx* = ID actora auta

#### **garage\_addcaridx**

???

#### **garage\_addlaststolen**

Přidá poslední ukradené auto ???

#### **garage\_cansteal *xx*, *yy***

Vrátí, zda umí hráč ukrást auto *xx*, do proměnné *yy*.

*xx* = ID actora auta

*yy* = ID proměnné, vrací:

0 – neumí ukrást

1 – umí ukrást

#### **garage\_carmanager**

Zobrazí okno pro odstranění aut z garáže.

#### **garage\_delcar *xx***

Smaže auto xx z garáže.

xx = ID actora auta

#### **garage\_enablesteal nn**

Uvolní skupinu sériových aut xx, kterou může hráč ukrást nebo použít v jízdě či autoencyklopedii.

Bonusová auta se uvolní pomocí [freeride\\_enablecar](#).

xx = ID typu skupiny aut (A – Z):

- A – Bolt Ace, Bolt ostatní
- B – Bolt B
- C – Bolt V8
- D – Shubert Six
- E – Shubert Extra Six
- F – Falconer
- G – Crusader Chromium
- H – Guardian Terraplane
- I – Lassiter V16 Phaeton
- J – Thor 810
- K – Wright
- L – Silver Fletcher
- M – Lassiter V16 Roadster
- O – Bruno Speedster 851
- P – Celeste Marque 500
- Q – Ulver Airstream
- R – Thor 812
- S – Lassiter V16 Fordor
- T – Lassiter V16 Appolon
- U – Trautenberg Model J

#### **garage\_generatecars**

Vygeneruje auta do garáže z předchozí mise.

#### **garage\_nezahazuj xx**

Zamezí odstranění auta xx z garáže.

xx = ID actora auta

#### **garage\_releasecars**

Vypustí auto z garáže ???

#### **garage\_show**

Zobrazí okno s nově přidanými auty, popř. požádá o vyřešení plné garáže.

#### **get\_pm\_crashtime xx, yy**

Vrátí čas od poslední bouračky postavy xx do proměnné yy.

xx = ID actora postavy

yy = ID proměnné

#### **get\_pm\_firetime xx, yy**

Vrátí čas od poslední střelby postavy xx do proměnné yy.

xx = ID actora postavy

yy = ID proměnné

#### **get\_pm\_humanstate xx, yy**

Vrátí stav policie, zda postava xx spáchala přestupek, do proměnné yy.

xx = ID actora postavy

yy = ID proměnné, vrací:

0 – v pořádku

1 – spáchal přestupek

#### **get\_pm\_state xx, yy, zz**

Vrátí stav policie, zda postava xx spáchala přestupek typu zz, do proměnné yy.

xx = ID aktora postavy  
yy = ID proměnné, vrací:  
    0 – bez přestupku  
    1 – spáchal přestupek  
zz = typ přestupku:  
    1 – střelba  
    2 – rychlá jízda  
    3 – dotek auta  
    4 – náraz auta  
    5 – přejetí chodce  
    6 – jízda po chodníku  
    9 – útok na policistu  
    11 – krádež auta  
    12 – porušení dopravního značení  
    13 – porušení dopravního značení

**get\_remote\_actor xx, yy, zz**

Vrátí název aktora zz ve skriptu yy do aktora xx. O nastavení vzdáleného aktora, viz.

[set\\_remote\\_actor](#).

xx = ID aktora v současném skriptu  
yy = ID vzdáleného aktora skriptu  
zz = ID vzdáleného aktora ve skriptu yy

**get\_remote\_float xx, yy, zz**

Vrátí hodnotu proměnné zz ve skriptu yy do proměnné xx. O nastavení vzdálené proměnné, viz.

[set\\_remote\\_float](#).

xx = ID proměnné v současném skriptu  
yy = ID vzdáleného aktora skriptu  
zz = ID vzdálené proměnné ve skriptu yy

**get\_remote\_frame xx, yy, zz**

Vrátí název framu zz ve skriptu yy do framu xx. O nastavení vzdáleného framu, viz. [set\\_remote\\_frame](#).

xx = ID framu v současném skriptu  
yy = ID vzdáleného aktora skriptu  
zz = ID vzdáleného framu ve skriptu yy

**getactivecamera xx**

Vytvoří frame xx z aktivní kamery.

xx = ID vytvořeného framu

**getactiveplayer xx**

Vytvoří aktora xx z aktivního hráče. Prakticky ekvivalent k [findactor](#) xx, "Tommy".

xx = ID vytvořeného aktora

**getactorframe xx, yy**

Vytvoří frame yy z aktora xx.

xx = ID aktora  
yy = ID vytvořeného framu

**getactorsdist xx, yy, zz**

Vrátí vzdálenost mezi aktory xx a yy do proměnné zz.

xx = ID prvního aktora  
yy = ID druhého aktora  
zz = ID proměnné

**getangleactortoactor xx, yy, zz**

Vrátí úhel postavy yy, vůči zornému poli postavy xx, do proměnné zz.

xx = ID hlavního pozorujícího aktora postavy  
yy = ID pozorovaného aktora postavy  
zz = ID proměnné

**getcardamage xx, yy**

Vrátí poškození auta xx do proměnné yy. Typ měřiče se určí pomocí [car\\_switchshowenergy](#).

xx = ID aktora auta

yy = ID proměnné

**getcarlinenumfromtable xx, yy**

Vrátí číslo auta – řádku z tabulky *Mafia\tables\vehicles.bin*, na kterém se nachází definice vlastností auta xx, do proměnné yy. Tímto se dá určit sériový model auta, avšak nedá se určit barva.

xx = ID aktora auta

yy = ID proměnné

**getenemyaistate xx, yy**

Vrátí stav postavy xx do proměnné yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné, vrací:

0 – pasivní

1 – ???

2 – hledá

3 – útočí

4 – panikaří

5 – ???

6 – zatýká

**getfilmmusic xx, yy**

Vrátí hudbu do proměnné yy ???

xx = ID hudby ???

yy = ID proměnné

**getframefromactor xx, yy**

Vytvoří frame xx z aktora yy.

xx = ID vytvořeného framu

yy = ID aktora

**getgametime xx**

Vrátí čas v milisekundách od začátku hry do proměnné xx.

xx = ID proměnné

**getlastsaveenum xx**

Vrátí číslo poslední uložené mise do proměnné xx.

xx = ID proměnné

**getmissionnumber xx**

Vrátí číslo mise do proměnné xx. O nastavení čísla mise, viz. [setmissionnumber](#).

xx = ID proměnné

**getsoundtime**

Vrátí délku nebo čas zvuku ???

**getticktime xx**

Vrátí čas, který vznikne mezi vykonáním dvou příkazů, do proměnné xx.

xx = ID proměnné

**gosub xx**

Skript skočí na [label](#) (návěští) xx ovšem jako podprogram. Jde zavolat pouze jeden podprogram současně. Nelze zavolat podprogram v podprogramu. Při zavolání podprogramu se zapamatuje pozice podledně konaného příkazu v hlavním programu a skočí se na podprogram. Na konci každého podprogramu musí být návrat [return](#), aby se mohl podprogram ukončit a skript by se vrátil pod posledně konaný příkaz v hlavním programu. Ovšem pozici návratu z podprogramu do hlavního programu lze upravit pomocí [up](#) a [down](#).

xx = název labelu, lze použít i název jako hodnotu v proměnné *flt[xx]*

**goto nn**

Skript skočí na [label](#) (návěští) xx.

xx = název labelu, lze použít i název jako hodnotu v proměnné *flt[xx]*

**group\_disband xx**

Rozpustí skupinu nepřátel xx.

xx = ID skupiny

**gunshop\_menu**

Zobrazí okno pro nákup zbraní.

## H

**human\_activateweapon xx, yy**

Postava xx vytáhne schovanou zbraň yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID zbraně, viz. [Seznam zbraní](#)

**human\_addweapon ww, xx, yy, zz**

Vytvoří postavě ww zbraň xx.

ww = ID aktora postavy

xx = ID zbraně, viz. [Seznam zbraní](#)

yy = počet nábojů v zásobníku

zz = počet nábojů v kapse

**human\_anyweaponinhand xx, yy**

Vrátí stav, zda postava xx má v ruce nějakou zbraň, do proměnné yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné, vrací:

0 – prázdné ruce

1 – drží zbraň

**human\_anyweaponininventory xx, yy**

Vrátí stav, zda postava xx má v inventáři nějakou zbraň, do proměnné yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné, vrací:

0 – beze zbraně

1 – má zbraň

**human\_canaddweapon xx, yy, zz**

Vrátí stav, zda může být postavě xx přidána zbraň yy, do proměnné zz.

xx = ID aktora postavy

yy = ID zbraně, viz. [Seznam zbraní](#)

zz = ID proměnné, vrací:

0 – není místo

1 – je místo

**human\_candie xx, yy**

Vrátí stav, zda postava xx může zemřít, do proměnné yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné, vrací:

0 – nemůže

1 – může

**human\_changeanim xx, "ssss", "tttt"**

Změní postavě xx systémovou animaci ssss na animaci tttt. Animace jsou uloženy v *Mafialanims* jako \*.5ds soubory. \*.tck soubory obsahují informaci o pohybu osoby při animaci. Při zápisu animací do skriptu se vždy uvádí formát \*.i3d místo \*.5ds.

xx = ID aktora postavy

ssss = název hlavní animace, např.: *walk1.i3d*, viz. [Seznam animací](#)

tttt = název změněné animace, např.: *ChuzeRuceZaZady1.i3d*, viz. [Seznam animací](#)

#### **human\_changemodel xx, "ssss"**

Změní postavě xx model na model ssss. Modely jsou uloženy v *Mafia\models* jako \*.4ds soubory. Při zápisu modelu do skriptu se vždy uvádí formát \*.i3d místo \*.4ds.

xx = ID aktora postavy

ssss = název modelu, např.: *Paulie.i3d*

#### **human\_createab xx**

Aktivuje postavě xx použití události promluvení vyvolané ostatními postavami, viz. [event](#).

xx = ID aktora postavy

#### **human\_death xx**

Přivodí postavě xx smrt.

xx = ID aktora postavy

#### **human\_delweapon xx, yy**

Odstraní postavě xx zbraň yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID zbraně, viz. [Seznam zbraní](#)

#### **human\_entertotruck xx, yy, zz**

Postava xx nastoupí na korbu nákladního auta yy na pozici zz.

xx = ID aktora postavy

yy = ID aktora auta, vyžaduje definici modelu typu 36 – *Truck*

zz = pozice

#### **human\_eraseab xx**

Deaktivuje postavě xx použití události promluvení vyvolané ostatními postavami, viz. [event](#).

xx = ID aktora postavy

#### **human\_force\_settocar xx, yy, zz**

Umístí postavu xx do auta yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID aktora auta

zz = ID sedadla:

0 – vpředu vlevo – řidič

1 – vpředu vpravo

2 – vzadu vlevo

3 – vzadu vpravo

#### **human\_forcefall xx**

Postava xx začne padat.

xx = ID aktora postavy

#### **human\_fromcar xx, yy**

Postava xx opustí auto yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID aktora auta

#### **human\_getactanimid xx, yy**

Vrátí ID aktuální animace postavy xx do proměnné yy ???

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné

#### **human\_getiteminrhand xx, yy**

Vrátí ID zbraně, kterou má postava xx v ruce, do proměnné yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné, vrací ID zbraně, viz. [Seznam zbraní](#)

**human\_getowner xx, yy**

Vytvoří aktora auta yy, ve kterém sedí postava xx.

xx = ID aktora postavy

yy = ID vytvořeného aktora auta

**human\_getproperty xx, yy, zz**

Vrátí hodnotu vlastnosti zz postavy xx do proměnné yy. O nastavení vlastnosti postavy, viz.

[human\\_setproperty](#).

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné

zz = vlastnost postavy, viz. [Seznam vlastností postav](#)

**human\_getseatidx xx, yy**

Vrátí ID místa v autě, na kterém sedí postava xx, do proměnné yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné, vrací:

0 – vepředu vlevo – řidič

1 – vepředu vpravo

2 – vzadu vlevo

3 – vzadu vpravo

**human\_havebody**

???

**human\_havebox xx, yy, zz**

Vrátí stav, zda postava xx nese bednu ze skupiny beden zz, do proměnné yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné, vrací:

0 – nenese bednu

1 – nese bednu

zz = ID skupiny beden

**human\_holster xx**

Postava bude mít schovanou zbraň.

xx = ID aktora postavy

**human\_isweapon xx, yy, zz**

Vrátí stav, zda má postava xx zbraň zz v inventáři, do proměnné yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID proměnné, vrací:

0 – nemá zbraň

1 – má zbraň

zz = ID zbraně, viz. [Seznam zbraní](#)

**human\_linktohand xx, yy, zz**

Vloží postavě xx do ruky frame yy.

xx = ID aktora postavy

yy = ID framu

zz = umístění:

*hand* – do ruky

*move* – pohyb ???

*left* – do levé

*right* – do pravé

**human\_looktoactor xx, yy, zz**

Postava xx se podívá na postavu yy otočením hlavy. Pro navrácení do normálu se neuvádějí parametry yy a zz.

xx = ID hlavního aktora postavy

yy = ID pozorovaného aktora postavy

zz = nastavit do 1

**human\_looktoframe xx, yy, zz**

Postava xx se podívá na frame yy otočením hlavy. Pro navrácení do normálu se neuvádějí parametry yy a zz.

xx = ID hlavního aktora postavy

yy = ID pozorovaného frame

zz = nastavit do 1

**human\_reset xx**

Reset chování postavy xx ???

xx = ID aktora postavy

**human\_returnfrompanic xx, yy**

Postava xx přestane panikařit.

xx = ID aktora postavy

yy = 0 nebo 1:

0 – panikaří

1 – nepanikaří

**human\_returntotraff xx**

Postava xx se připojí k chodcům na ulici.

xx = ID aktora postavy

**human\_set8slot xx, yy**

Postava xx bude mít osmipoložkový inventář.

xx = ID aktora postavy

yy = 0 nebo 1:

0 – vypnuto

1 – zapnuto

**human\_setfiretarget**

Nastaví postavě cíl pro útok ???

**human\_setproperty xx, yy, zz**

Nastaví postavě xx vlastnost zz na hodnotu yy. O zjištění vlastnosti postavy, viz. [human\\_getproperty](#).

xx = ID aktora postavy

yy = hodnota nebo proměnná *flt[yy]*

zz = vlastnost postavy, viz. [Seznam vlastností postav](#)

**human\_shutup xx, yy**

Postava xx při aktivované umělé inteligenci bude potichu nebo bude povídat hlášky podle chování.

xx = ID aktora postavy

yy = 0 nebo 1:

0 – bude povídat

1 – bude potichu

**human\_stoptalk xx**

Postava xx přestane mluvit.

**human\_talk xx, yyyy, zz**

Postava xx pomluví hlášku yyyy. Skript při mluvení pokračuje dál, a proto se obvykle musí počkat.

xx = ID aktora postavy

yyyy = ID textu uloženého v *Mafia\tables\textdb\_cz.def / textdb\_de.def / textdb\_en.def*, u textu však musí být i zvuk se stejným názvem yyyy

zz = nepovinný parametr ???

**human\_throwgrenade xx, yy, zz**

Postava xx hodí granát nebo molotov. Házený předmět musí mít prvně v ruce. Skript při hodu pokračuje dál, a proto se obvykle musí počkat.

xx = ID aktora postavy  
 yy = úhel hodů  
 zz = síla hodů

**human\_throwitem**

Postava hodí předmětem ???

**human\_unlinkfromhand xx**

Ovolní postavě xx předmět z ruky.

**human\_waittoready xx**

Postava počká na dokončení předchozí operace ???

xx = ID aktora postavy

**/****if flt[ww] operand xx, yy, zz**

Podmínka porovná podle operandu zda se hodnota v proměnné *flt[ww]* rovná = / nerovná ! / je menší než < / je větší než > hodnota/ě xx nebo proměnná/ě *flt[xx]*. Pokud je podmínka pravdivá, skript skočí na label yy a pokud není pravdivá, tak skript skočí na label zz. yy nebo zz by mělo být -1 – skript bude pokračovat na další řádek.

ww = ID proměnné

operand = operand porovnání:

= – rovná se

! – nerovná se

< – je menší než

> – je větší než

xx = hodnota nebo proměnná *flt[xx]*

yy = název labelu, na který skript skočí v případě pravdy

zz = název labelu, na který skript skočí v případě nepravdy

**Příklady použití:**

*if flt[ww] = xx, yy, -1* – pokud se hodnota v proměnné ww rovná hodnotě xx, skript skočí na label yy, v opačném případě pokračuje na další řádek

*if flt[ww] = xx, -1, zz* – pokud se hodnota v proměnné ww rovná hodnotě xx, skript pokračuje na další řádek, v opačném případě skočí na label yy

*if flt[ww] ! xx, yy, -1* – pokud se hodnota v proměnné ww nerovná hodnotě xx, skript skočí na label yy, v opačném případě pokračuje na další řádek

*if flt[ww] ! xx, -1, zz* – pokud se hodnota v proměnné ww nerovná hodnotě xx, skript pokračuje na další řádek, v opačném případě skočí na label yy

*if flt[ww] < xx, yy, -1* – pokud je hodnota v proměnné ww menší než hodnota xx, skript skočí na label yy, v opačném případě pokračuje na další řádek

*if flt[ww] < xx, -1, zz* – pokud je hodnota v proměnné ww menší než hodnota xx, skript pokračuje na další řádek, v opačném případě skočí na label yy

*if flt[ww] > xx, yy, -1* – pokud je hodnota v proměnné ww větší než hodnota xx, skript skočí na label yy, v opačném případě pokračuje na další řádek

*if flt[ww] > xx, -1, zz* – pokud je hodnota v proměnné ww větší než hodnota xx, skript pokračuje na další řádek, v opačném případě skočí na label yy

*if flt[ww] = flt[xx], yy, -1* – pokud se hodnota v proměnné ww rovná hodnotě v proměnné xx, skript skočí na label yy, v opačném případě pokračuje na další řádek

*if flt[ww] = flt[xx], -1, zz* – pokud se hodnota v proměnné ww rovná hodnotě v proměnné xx, skript pokračuje na další řádek, v opačném případě skočí na label yy

*if flt[ww] ! flt[xx], yy, -1* – pokud se hodnota v proměnné ww nerovná hodnotě v proměnné xx, skript skočí na label yy, v opačném případě pokračuje na další řádek

*if flt[ww] ! flt[xx], -1, zz* – pokud se hodnota v proměnné ww nerovná hodnotě v proměnné xx, skript pokračuje na další řádek, v opačném případě skočí na label yy

*if flt[ww] < flt[xx], yy, -1* – pokud je hodnota v proměnné ww menší než hodnota v proměnné xx, skript skočí na label yy, v opačném případě pokračuje na další řádek

*if flt[ww] < flt[xx], -1, zz* – pokud je hodnota v proměnné ww menší než hodnota v proměnné xx, skript pokračuje na další řádek, v opačném případě skočí na label yy

*if flt[ww] > flt[xx], yy, -1* – pokud je hodnota v proměnné ww větší než hodnota v proměnné xx, skript skočí na label yy, v opačném případě pokračuje na další řádek

*if flt[ww] > flt[xx], -1, zz* – pokud je hodnota v proměnné *ww* větší než hodnota v proměnné *xx*, skript pokračuje na další řádek, v opačném případě skočí na label *yy*

**ifftinrange ww, xx, yy, zz**

Podmínka zkontroluje, zda proměnná *ww* je v rozmezí od *xx* do *yy*. Pokud je podmínka pravdivá, skript skočí na label *zz* a pokud není pravdivá, tak skript bude pokračovat na další řádek.

*ww* = ID proměnné

*xx* = spodní hodnota

*yy* = vrchní hodnota

*zz* = název labelu, na který skript skočí v případě pravdy

**ifplayerstealcar xx, yy**

Vrátí stav, pokud hráč krade auto *xx*, do proměnné *yy*.

*xx* = ID actora auta

*yy* = ID proměnné, vrací:

0 – nekrade

1 – krade

**intro\_subtitle\_add nnnn**

Zobrazí bílý text *nnnn* uprostřed obrazovky.

*nnnn* = ID textu uloženého v *Mafia\tables\textdb\_cz.def / textdb\_de.def / textdb\_en.def*

**inventory\_clear xx**

Odstraní postavě *xx* všechny zbraně z inventáře.

*xx* = ID actora postavy

**inventory\_pop xx**

Načtení inventáře postavy *xx* po změně mise. O načtení vlastností postavy, viz. [character\\_pop](#).

*xx* = ID actora postavy

**inventory\_push xx**

Uložení inventáře postavy *xx* před změnou mise. O uložení vlastností postavy, viz. [character\\_push](#).

*xx* = ID actora postavy

**iscarusable xx, yy**

Vrátí použitelnost auta *xx* do proměnné *yy*.

*xx* = ID actora auta

*yy* = ID proměnné, vrací:

0 – nepojízdné

1 – v pořádku

**ispointinarea xx, yy, zz**

Vrátí stav, zda je bod o třech proměnných počínaje *xx* ve framu *yy*, do proměnné *zz*.

*xx* = ID počáteční proměnné, celkem se používají 3 proměnné:

osa *x* – *xx*

osa *y* – *xx* + 1

osa *z* – *xx* + 2

*yy* = ID framu

*zz* = ID proměnné, vrací:

0 – je mimo

1 – je uvnitř

**ispointinsector**

Vrátí stav, zda je bod v sektoru, do proměnné ???

**isvalidtaxipassenger xx**

Vrátí stav, zda je v autě s hráčem pasažér taxíku, do proměnné *xx*.

*xx* = ID proměnné, vrací:

0 – hráč neveze zákazníka

1 – hráč veze zákazníka

## L

### label xx

Návěští, důležité pro [skoky](#) a [podmínky](#). Umisťuje se do místa kódu, kam potřebujeme později skočit. xx = libovolný název, je doporučeno používat pouze velká a malá písmena, čísla a podtržítka: \_ (ne mezeru)

### let flt[xx] = nn

Přiřadí proměnné xx hodnotu nn. Viz. [proměnné](#).

xx = ID proměnné

nn = hodnota nebo rozšířený zápis – maximálně dvě hodnoty nebo proměnné odděleny operandem: +, -, \*, /

#### Příklady použití:

let flt[xx] = nn – přiřadí proměnné xx hodnotu nn

let flt[xx] = flt[yy] – přiřadí proměnné xx hodnotu v proměnné yy

let flt[xx] = flt[xx] + nn – přičte k proměnné xx hodnotu nn

let flt[xx] = flt[xx] - nn – odečte od proměnné xx hodnotu nn

let flt[xx] = flt[xx] \* nn – vynásobí proměnnou xx hodnotou nn

let flt[xx] = flt[xx] / nn – vydělí proměnnou xx hodnotou nn

let flt[xx] = flt[xx] + flt[yy] – přičte k proměnné xx hodnotu v proměnné yy

let flt[xx] = flt[xx] - flt[yy] – odečte od proměnné xx hodnotu v proměnné yy

let flt[xx] = flt[xx] \* flt[yy] – vynásobí proměnnou xx hodnotou v proměnné yy

let flt[xx] = flt[xx] / flt[yy] – vydělí proměnnou xx hodnotou v proměnné yy

### loadcolltree

Načte kolizi z Mafia\missions\nazev\_misel\tree.klz ???

### loaddifferences "ssss"

Načte diferenční soubor ssss pro filmovou sekvenci. Diference jsou uloženy v Mafia\diff. Uvádí se pouze soubor \*.chg s příponou a bez cesty. Poté se musí načíst nahrávka pomocí [reloadfull](#). Data se vypustí pomocí [cleardifferences](#).

ssss = název diferenčního souboru

## M

### m7\_zastavzkurvenepolise

Vypne policii ???

### math\_abs xx

Vrátí absolutní hodnotu proměnné xx do proměnné xx.

xx = ID proměnné

### math\_cos xx

Vrátí kosinus hodnoty proměnné xx do proměnné xx.

xx = ID proměnné

### math\_sin xx

Vrátí sinus hodnoty proměnné xx do proměnné xx.

xx = ID proměnné

### matrix\_copy

Zkopíruje matici ???

### matrix\_identity

Identifikuje matici ???

### matrix\_inverse

Invertuje matici ???

### matrix\_mul

Vynásobí matici ???

**matrix\_zero**

Vynuluje matici ???

**mission\_objectives nnnn**

Přidá úkol *nnnn*.

*nnnn* = ID textu uloženého v *Mafia\tables\textdb\_cz.def / textdb\_de.def / textdb\_en.def*

**mission\_objectivesclear**

Vymaže všechny úkoly.

**mission\_objectivesremove nnnn**

Odstraní úkol *nnnn*.

*nnnn* = ID textu uloženého v *Mafia\tables\textdb\_cz.def / textdb\_de.def / textdb\_en.def*

**model\_create xx, "ssss"**

Vytvoří model *ssss*. Modely jsou uloženy v *Mafia\models* jako \*.4ds soubory. Při zápisu modelu do skriptu se vždy uvádí formát \*.i3d místo \*.4ds.

*xx* = ID vytvořeného aktora

*ssss* = název modelu, např.: *Paulie.i3d*

**model\_destroy xx**

Odstraní model *xx*.

*xx* = ID aktora

**model\_playanim xx, "ssss"**

Model *xx* provede animaci *ssss*. Animace jsou uloženy v *Mafia\anims* jako \*.5ds soubory. \*.tck soubory obsahují informaci o pohybu osoby při animaci. Při zápisu animací do skriptu se vždy uvádí formát \*.i3d místo \*.5ds.

*xx* = ID aktora

*ssss* = název animace, např.: *Nuda01.i3d*, viz. [Seznam animací](#)

**model\_stopanim xx**

Model *xx* zastaví animaci.

*xx* = ID aktora

## N

**noanimpreload**

Zakáže dřívější načtení animace ???

**npc\_shutup xx**

Postava při aktivované umělé inteligenci bude potichu nebo bude povídat hlášky podle chování.

*xx* = 0 nebo 1:

0 – bude povídat

1 – bude potichu

## P

**person\_playanim xx, "ssss", yy, zz**

Postava *xx* provede animaci *ssss* a vrátí délku animace do proměnné *yy*. Animace se přeruší, pokud se postava začne např.: pohybovat nebo bude zasažena. Animace jsou uloženy v *Mafia\anims* jako \*.5ds soubory. \*.tck soubory obsahují informaci o pohybu osoby při animaci. Při zápisu animací do skriptu se vždy uvádí formát \*.i3d místo \*.5ds. Při animaci skript pokračuje dál, a proto se obvykle musí počkat na dokončení animace. V tomto případě se používá zápis pro čekání po animaci [wait flt\[xx\]](#). Toto čekání je však moc dlouhé a při použití několika animací po sobě by postava nepříjemně kmitala. Proto se obvykle mezi animací a čekáním od proměnné *xx* odečítá konstanta. Např.: 323. Pro odečet vypadá zápis takto: [let flt\[xx\] = flt\[xx\] - 323](#).

*xx* = ID aktora postavy

*ssss* = název animace, např.: *Nuda01.i3d*, viz. [Seznam animací](#)

yy = ID proměnné

zz = nepovinný parametr:

*simple* – animace se provede pouze jednou, pokud se parametr neuvede – animace se bude konat neustále

#### **person\_stopanim xx**

Postava zastaví aktuální animaci a navrátí se do své původní polohy. Obvykle stání.

xx = ID actora postavy

#### **phobj\_impuls xx, yy, zz**

Actoru xx aktivuje fyziku (objekt musí být fyzikální) podle vektorů yy a zz.

xx = ID actora

yy = směrový vektor – má globální souřadnice

zz = vektor rotace

#### **play\_avi\_intro**

Přehraje soubor *MafiaIntro.avi*.

#### **player\_lockcontrols nn**

Uzamkne hráči ovládání.

xx = 0 nebo 1:

0 – odemčeno

1 – zamčeno

#### **playsound "ssss", ww, xx, yy, zz**

Přehraje zvuk ssss, v bodě ww, do vzdálenosti xx v metrech a hlasitosti yy. Zvuky jsou uloženy v *MafiaSounds*. Uvádí se pouze soubor \*.wav s příponou a bez cesty. Zvuk lze později zastavit pomocí [playsoundstop](#), kde jeho parametr xx je proměnná zz v tomto příkazu.

ssss = název audio wave suboru

ww = ID framu

xx = radius zvuku, pokud je přehrávaný zvuk stereo, přehrává se kdekoli stejně hlasitě – ambientní zvuk

yy = hlasitost (od 0 do 1)

zz = ID proměnné, nepovinný parametr pokud není potřeba zvuk zastavit

#### **playsoundex xx, yy**

Přehraje proměnný zvuk xx.

xx = ID framu zvuku

yy = nastavit na 119 ???

#### **playsoundstop xx**

Zastaví zvuk pomocí proměnné xx, která musí být určena v [playsound](#) jako parametr zz.

xx = ID proměnné

#### **pm\_setprogress**

Nastaví úroveň pátrání po hráči ???

#### **pm\_showprogress**

Zobrazí pátrání po hráči ???

#### **pm\_showsymbol nn**

Zobrazí typ přestupku.

nn – zobrazený typ:

0 – vypnuto

1 – pokuta

2 – pouta

3 – zbraň

#### **poczkurvenychbedencar xx, yy, zz**

Vrátí počet beden v autě xx do proměnné yy.

xx = ID actora auta  
yy = ID proměnné  
zz = nastavit do 1 ???

**police\_speed\_factor nn**

Násobitel akcelerace policejních aut při pronásledování.  
nn = hodnota

**police\_support**

Policejní podpora ???

**policeitchforplayer xx**

Vrátí stav, zda po hráči pátrá policie, do proměnné xx. Viz [v/vp](#).

xx = ID proměnné, vrací:

0 – bez přestupku nebo neví o koho jde - otazníky

1 – hráč spáchal přestupek

**policemanager\_add "ssss"**

Přidá policejní reakci na postavu ssss.  
ssss = název actora postavy

**policemanager\_del "ssss"**

Odstraní policejní reakci na postavu ssss.  
ssss = název actora postavy

**policemanager\_forcearrest xx, yy, zz**

Policie bude chtít zatknout postavu xx. Pokud postava xx není hráč, musí být prvně zaregistrována pomocí [policemanager\\_add](#).

xx = ID actora postavy

yy = nastavit do 0 nebo 1 ???

zz = nastavit do 1 ???

**policemanager\_on xx, yy**

Povolí policii reagovat na přestupky hráče, popř. dalších postav.  
xx, yy = nepovinné parametry ???

**policemanager\_setspeed**

Nastaví maximální povolenou rychlost ???

**preloadmodel**

Předem načte model ???

**program\_storage**

???

**pumper\_canwork xx, yy**

Vrátí stav, zda může pumpař xx pracovat, do proměnné yy.

xx = ID pumpaře

yy = ID proměnné, vrací:

0 – je mrtvý nebo panikaří

1 – je v pořádku

## Q

**quat\_add xx, yy**

Sečte dva kvaterniony xx a yy a výsledek uloží do xx.

xx = ID počáteční proměnné prvního kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné

yy = ID počáteční proměnné druhého kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné

**quat\_copy xx, yy**

Zkopíruje kvaternion yy a definuje jej jako kvaternion xx.

*xx* = ID počáteční proměnné prvního kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné  
*yy* = ID počáteční proměnné druhého kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné

**quat\_dot**  
???

**quat\_extract *xx, yy, zz***

Provede výpočty podle neznámého vzorce s posledními třemi proměnnými kvaternionu *xx* a zapíše je do *yy*.

*xx* = ID počáteční proměnné kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné

*yy* = ID počáteční proměnné pro výpočet, celkem se používají 3 proměnné

*zz* = vyhrazené proměnné ???

**quat\_getrotmatrix**

Vrátí rotaci matice do kvaternionu ???

**quat\_inverse *xx***

Invertuje kvaternion *xx* a výsledek uloží do *xx*.

*xx* = ID počáteční proměnné kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné

**quat\_make *xx, yy, zz***

Vytvoří kvaternion ???

**quat\_mul\_quat *xx, yy***

Vynásobí dva kvaterniony *xx* a *yy* a výsledek uloží do *xx*.

*xx* = ID počáteční proměnné prvního kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné

*yy* = ID počáteční proměnné druhého kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné

**quat\_mul\_scl *xx, yy***

Vynásobí kvaternion *xx* číslem *yy* a výsledek uloží do *xx*.

*xx* = ID počáteční proměnné kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné

*yy* = hodnota nebo proměnná *flt[yy]*

**quat\_normalize**

Normalizuje kvaternion ???

**quat\_rotbymatrix**

Otočí kvaternion podle matice ???

**quat\_setdir**

Nasměruje kvaternion ???

**quat\_slerp**

Souvisí s rotací kvaternionu ???

**quat\_sub *xx, yy***

Odečte dva kvaterniony *xx* a *yy* a výsledek uloží do *xx*. Ovšem zbývající tři proměnné vypočítá podle neznámého vzorce.

*xx* = ID počáteční proměnné prvního kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné

*yy* = ID počáteční proměnné druhého kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné

## R

**racing\_autoinvisible**

Skryje závodní auta na trati.

**racing\_change\_model**

???

**racing\_mission6\_init *ww, xx, yy, zz***

Inicializuje závod.

*ww* = počet kol  
*xx* = počet soupeřů  
*yy* = ???  
*zz* = ???

**racing\_mission6\_start *xx***

Spustí závod a bude v reálném čase vracet stav závodu do proměnné *xx*.

*xx* = ID proměnné, vrací:

0 – neúspěch  
1 – úspěšně dokončen závod  
2 – neúspěch  
3 – ???  
*jiná hodnota* – závodí se

**recaddactor *xx*, "ssss"**

Najde a zaregistruje položku *ssss* jako aktora pro filmovou sekvenci a přidělí mu ID *xx*. Položka *ssss* je obvykle v souboru *scene2*. ID *xx* musí mít každá položka ve skriptu jedinečné. První položka má ID 0, druhá 1, atd... Ovšem před registrací musí být vyhrazena paměť pro aktory pomocí [dim act](#). Actoři se používají pro práci se speciálními vlastnostmi, funkcemi a chováním. Např.: příkazy pro osoby, auta, atd...

*xx* = ID nového aktora

*ssss* = název položky

**recclear**

Zastaví přehrávání filmové sekvence.

**reload "ssss"**

Načte nahrávku *ssss* pro filmovou sekvenci. Nahrávky jsou uloženy v *Mafia\records*. Uvádí se pouze soubor *\*.rep* s příponou a bez cesty. Prvně se musí načíst diferenční soubor pomocí [load differences](#). Data se vypustí pomocí [recunload](#).

*ssss* = název diferenčního souboru

**reloadfull "ssss"**

Načte nahrávku *ssss* pro filmovou sekvenci. Nahrávky jsou uloženy v *Mafia\records*. Uvádí se pouze soubor *\*.rep* s příponou a bez cesty. Prvně se musí načíst diferenční soubor pomocí [load differences](#). Data se vypustí pomocí [recunload](#).

*ssss* = název diferenčního souboru

**recunload**

Vypustí nahrávku z operační paměti po filmové sekvenci načtené pomocí [reloadfull](#).

**recwaitforend**

Skript počká, dokud nedojde filmová sekvence do konce.

**return**

Skript se navrátí do místa v hlavním programu před zavoláním [podprogramu](#) nebo [události](#). Ovšem pozici návratu z podprogramu do hlavního programu lze upravit pomocí [up](#) a [down](#).

**rnd *xx*, *yy***

Vrátí do proměnné *xx* náhodné přirozené číslo od 0 do *yy*-1.

*xx* = ID proměnné

*yy* = počet možností, např.: pro *yy* = 2 vrací hodnoty 0 a 1

## S

**set\_remote\_actor *xx*, *yy*, *zz***

Nastaví aktora *xx* jako aktora *zz* ve skriptu *yy*. O vrácení vzdáleného aktora, viz. [get\\_remote\\_actor](#).

*xx* = ID aktora v současném skriptu

*yy* = ID vzdáleného aktora skriptu

*zz* = ID vzdáleného aktora ve skriptu *yy*

**set\_remote\_float xx, yy, zz**

Nastaví proměnnou xx jako proměnnou zz ve skriptu yy. O nastavení vzdálené proměnné, viz. [get\\_remote\\_float](#).

xx = ID proměnné v současném skriptu  
yy = ID vzdáleného aktora skriptu  
zz = ID vzdálené proměnné ve skriptu yy

**set\_remote\_frame xx, yy, zz**

Nastaví frame xx jako frame zz ve skriptu yy. O vrácení vzdáleného framu, viz. [get\\_remote\\_frame](#).

xx = ID framu v současném skriptu  
yy = ID vzdáleného aktora skriptu  
zz = ID vzdáleného framu ve skriptu yy

**setpriority xx**

Nastaví prioritu umělé inteligence postavy???

xx = nastavit na 100 ???

**setcitytrafficvisible nn**

Vypne auta v dopravě. Auta se budou i nadále generovat, ale budou skrytá a nebudou mít kolize.

xx = 0 nebo 1:

0 – vypnuto  
1 – zapnuto

**setcompass xx**

Nastaví bod kompasu do pozice framu xx.

xx = ID framu, speciální ID:  
-1 – vypne kompas

**setevent xx, yy, zz**

Zavolá v actoru xx skok na událost yy, viz. [události](#).

xx = ID aktora  
yy = název události v actoru xx  
zz = název labelu, ve kterém je tento příkaz napsaný, lze nastavit na -1

**setfilmmusic xx**

Nastaví hudební skladbu ve filmové sekvenci ???

xx = ID hudební skladby (proměnná)

**setfreeride nn**

Odemkne možnosti jízdy a extrémní jízdu.

nn – úroveň odemknutí:

1 – Noční město, Noční krajina  
2 – Denní město, Denní krajina  
3 – Hustota dopravy, Hustota chodců, Hustota policie, Extrémní jízda

**setlmlevel xx, yy**

Změní framu xx vrstvu lightmapu yy. Pro použití, ale framy musí disponovat vícevrstevnými lightmapy.

xx = ID framu  
yy = ID vrstvy lightmapu (defaultně: 0)

**setmissionnameid**

Nastaví misi nějaké ID ???

**setmissionnumber xx**

Nastaví číslo mise na hodnotu xx (může být i proměnná). Číslo mise je jedna z mála superglobálních proměnných, které se přenášejí i při změně mise. O vrácení čísla mise, viz. [getmissionnumber](#).

xx = hodnota nebo proměnná *flt[xx]*

**setmodeltocar xx**

Umístí frame xx do auta, ve kterém právě sedí hráč.

xx = ID framu

**setnoanimhit xx, yy**

Zakáže postavě xx provádět animace zásahu při zásahu zbraní.

xx = ID aktora postavy

yy = 0 nebo 1:

0 – povoleny animace

1 – zakázány animace

**setnpckillevent xx, yy, "ssss"**

Pokud model ssss postavy bude mrtvý, zavolá se událost yy v actoru xx. Modely jsou uloženy v *Mafia\models* jako \*.4ds soubory. Při zápisu modelu do skriptu se vždy uvádí formát \*.i3d místo \*.4ds.

xx = ID aktora

yy = název události v actoru xx

ssss = název modelu

**setnullactor xx**

Nastaví nulového aktora xx. Ekvivalent k *findactor xx, "NULL"*.

xx = ID aktora

**setnullframe xx**

Nastaví nulový frame xx. Ekvivalent k *findframe xx, "NULL"*.

xx = ID framu

**setplayerfireevent xx, yy**

Pokud hráč vystřelí, v actoru xx se zavolá událost yy.

xx = ID aktora

yy = název události v actoru xx

**setplayerhornevent xx, yy**

Pokud hráč zatroubí v autě, v actoru xx se zavolá událost yy.

xx = ID aktora

yy = název události v actoru xx

**setplayerfallevent xx, yy**

Pokud hráč bude padat, v actoru xx se zavolá událost yy.

xx = ID aktora

yy = název události v actoru xx

**settankhitcount xx, yy**

Nastaví potřebný počet výstřelů do nádrže auta xx, které způsobí jeho výbuch.

xx = ID aktora auta

yy = počet výstřelů

**settimeoutevent xx, yy**

Pokud vyprší čas stopky, v actoru xx se zavolá událost yy, viz. [timeron](#).

xx = ID aktora

yy = název události v actoru xx

**settraffsectorsnd "ssss"**

Aktivuje zvuky aut v sektoru ssss. Píše se do *Init scriptu*: *TraffSndSect*, který je zavolán pomocí [callsubroutine](#).

ssss = název sektoru

**showcardamage xx, yy**

Zapne měřič poškození auta xx. Typ měřiče se určí pomocí [car\\_switchshowenergy](#).

xx = ID aktora auta

yy = 0 nebo 1:

0 – vypnuto

1 – zapnuto

**sound\_getvolume xx, yy**

Vrátí hlasitost zvuku xx do proměnné yy.

xx = ID framu zvuku

yy = ID proměnné, vrací (od 0 do 1):

0 – potichu

1 – nahlas

**sound\_setvolume xx, yy**

Nastaví hlasitost yy zvuku xx.

xx = ID framu zvuku

yy = hlasitost (od 0 do 1)

**soundfade ww, xx, yy, zz**

Plynulá změna hlasitosti zvuku ww v čase xx v milisekundách.

ww = ID framu zvuku

xx = délka změny

yy = počáteční hlasitost (od 0 do 1)

zz = konečná hlasitost (od 0 do 1)

**stopparticle xx**

Zastaví efekt pomocí proměnné xx, která musí být určena v [emitparticle](#) jako parametr zz.

xx = ID proměnné

**stopsound xx**

Zastaví zvuk xx ???

**stream\_connect**

Napojení hudby ???

**stream\_create xx, "ssss"**

Načte do operační paměti hudební skladbu ssss a přidělí jí ID xx. Hudební skladby jsou uloženy v *Mafia\sounds\music* jako \*.ogg soubory.

xx = ID hudební skladby (proměnná)

ssss = název hudební skladby, např.: *sounds\music\01 - Main Theme.ogg*

**stream\_destroy xx**

Vypustí z operační paměti hudební skladbu xx.

xx = ID hudební skladby (proměnná)

**stream\_fadevol ww, xx, yy, zz**

Plynulá změna hlasitosti hudební skladby ww v čase xx v milisekundách.

ww = ID hudební skladby (proměnná)

xx = délka změny

yy = počáteční hlasitost (od 0 do 1)

zz = konečná hlasitost (od 0 do 1)

**stream\_getpos xx, yy**

Vrátí aktuální časovou pozici, v milisekundách, hudební skladby xx do proměnné yy.

xx = ID hudební skladby (proměnná)

yy = ID proměnné

**stream\_pause xx**

Pozastaví přehrávání hudební skladby xx.

xx = ID hudební skladby (proměnná)

**stream\_play xx**

Přehraje hudební skladbu xx.

xx = ID hudební skladby (proměnná)

**stream\_setloop xx, yy**

Nastaví opakování hudební skladby xx.

xx = ID hudební skladby (proměnná)

yy = 0 nebo 1:

0 – přehrát pouze jednou

1 – opakovat

**stream\_setpos**

Nastaví časovou pozici hudební skladby ???

**stream\_stop xx**

Úplně zastaví přehrávání hudební skladby xx.

xx = ID hudební skladby (proměnná)

**subtitle\_add nnnn**

Zobrazí bílý text nnnn uprostřed obrazovky.

nnnn = ID textu uloženého v *Mafia\tables\textdb\_cz.def* / *textdb\_de.def* / *textdb\_en.def*

## T

**taxidriver\_enable nn**

Zapne taxikaření.

yy = 0 nebo 1:

0 – nelze vozit pasažéry

1 – lze vozit pasažéry

**timer\_getinterval xx**

Vrátí zbývající čas stopek do proměnné xx.

xx = ID proměnné

**timer\_setinterval xx**

Nastaví zbývající čas stopek podle hodnoty v proměnné xx.

xx = ID proměnné

**timeroff**

Ukončí počítání stopek a skryje jejich zobrazení, viz. [timeron](#).

**timeron ww, xx, yy, zz**

Zobrazí stopky, které začínají odpočítávat čas zz v sekundách. Stopky lze vypnout pomocí [timeroff](#).

Událost při vypršení času lze nastavit pomocí [settimeoutevent](#).

ww = pozice hodinové ručičky (od 1 do 12)

xx = pozice minutové ručičky (od 0 do 59)

yy = pozice sekundové ručičky (od 0 do 59)

zz = zbývající čas

## U

**up {}**

Slouží k upřesnění návratu z [podprogramu](#) nebo [události](#) (událost je také podprogram). Do složených závorek se obalí kus kódu. Po vyskočení z bloku v hlavním programu, kvůli vykonání podprogramu, skript normálně postupuje. Ovšem při návratu se skript nevrací na původní místo zavolání, ale skáče na začátek bloku. [down {}](#) funguje podobně, ale při návratu skript skáče na konec bloku.

**use\_lightcache**

Zapne použití nočních modelů v *Mafia\missions\nazev\_miselcache.bin*. Píše se do *GameInitStart* po [game\\_nightmission](#).

## V

**vect\_add\_vect xx, yy**

Sečte dva vektory *xx* a *yy* a výsledek uloží do *xx*.

*xx* = ID počáteční proměnné prvního vektoru, celkem se používají 3 proměnné

*yy* = ID počáteční proměnné druhého vektoru, celkem se používají 3 proměnné

#### **vect\_angleto**

Úhly vektorů ???

#### **vect\_copy xx, yy**

Zkopíruje vektor *yy* a definuje jej jako vektor *xx*.

*xx* = ID počáteční proměnné prvního vektoru, celkem se používají 3 proměnné

*yy* = ID počáteční proměnné druhého vektoru, celkem se používají 3 proměnné

#### **vect\_cross**

Křížení vektorů ???

#### **vect\_inverse xx**

Obrátí vektor *xx*.

*xx* = ID počáteční proměnné vektoru, celkem se používají 3 proměnné

#### **vect\_magnitude xx, yy**

Vrátí délku vektoru *xx* do proměnné *yy*.

*xx* = ID počáteční proměnné vektoru, celkem se používají 3 proměnné

*yy* = ID proměnné

#### **vect\_mul\_matrix**

Vynásobí vektor s maticí ???

#### **vect\_mul\_quat xx, yy**

Vynásobí vektor *xx* s kvaternionem *yy*. Používá se pro přidání rotace do vektoru.

*xx* = ID počáteční proměnné vektoru, celkem se používají 3 proměnné

*yy* = ID počáteční proměnné kvaternionu, celkem se používají 4 proměnné

#### **vect\_mul\_scl xx, yy**

Vynásobí vektor *xx* číslem *yy* a výsledek uloží do *xx*.

*xx* = ID počáteční proměnné vektoru, celkem se používají 3 proměnné

*yy* = hodnota nebo proměnná *flt[yy]*

#### **vect\_mul\_vect**

Vynásobí dva vektory *xx* a *yy* a výsledek uloží do *xx*.

*xx* = ID počáteční proměnné prvního vektoru, celkem se používají 3 proměnné

*yy* = ID počáteční proměnné druhého vektoru, celkem se používají 3 proměnné

#### **vect\_normalize**

Normalizuje vektor ???

#### **vect\_set ww, xx, yy, zz**

Vytvoří vektor *ww* se směrem, v metrech, v osách *xx*, *yy* a *zz*.

*ww* = ID počáteční proměnné vytvořeného vektoru, celkem se používají 3 proměnné

*xx* = směr v ose *x*

*yy* = směr v ose *y*

*zz* = směr v ose *z*

#### **vect\_sub\_vect xx, yy**

Odečte dva vektory *xx* a *yy* a výsledek uloží do *xx*. Používá se pro vytvoření čáry mezi vektory.

*xx* = ID počáteční proměnné prvního vektoru, celkem se používají 3 proměnné

*yy* = ID počáteční proměnné druhého vektoru, celkem se používají 3 proměnné

#### **version\_is\_editor xx**

Vrátí, zda je spuštěná instance editor, do proměnné *xx*.

*xx* = ID proměnné, vrátí:

0 – není editor  
1 – je editor

**version\_is\_germany xx**

Vrátí, zda je spuštěná instance německá verze, do proměnné xx.

xx = ID proměnné, vrací:

0 – není německá  
1 – je německá

**vlvp xx**

Vrátí stav, zda hráče při přestupku vidí policie, do proměnné xx. Viz [policeitchforplayer](#).

xx = ID proměnné, vrací:

0 – bez přestupku nebo hráč spáchal přestupek, ovšem policie ho nevidí  
1 – hráč spáchal přestupek a policie ho vidí

## W

**wagon\_getlastnode xx, yy**

Vrátí poslední místo zastavení vagónu xx do proměnné yy.

xx = ID actora vagónu

yy = ID proměnné

**wagon\_setevent xx, yy**

Zavolá v actoru vagónu xx skok na událost yy, viz. [události](#).

xx = ID actora vagónu

yy = název události

**wait nn**

Skript počká nn milisekund.

nn = čas počkání (minimálně 50)

**weather\_preparebuffer nn**

Vyhradí místo v paměti pro použití deště. Píše se do *GameInitEnd*.

nn = hodnota, nastavit na 3900 ???

**weather\_reset**

Nastaví parametry deště na výchozí hodnoty.

**weather\_setparam xx, yy**

Nastaví parametr xx deště na hodnotu yy, např.: *weather\_setparam MAX\_CNT, 1000*.

xx = specifický parametr (rozsah yy nebo hodnoty):

ON – vypínač (0 – neprší, 1 – prší)

MAX\_CNT – počet kapek (100 – minimum, 50000 – maximum)

SPEED – rychlost deště (od 20 do 40)

COLORH – barva deště (???)

LEN – délka kapek (od 0.5 do 1)

WIDTH – tloušťka kapek (od 0.02 do 0.05)

MAX\_DIST – viditelnost deště do stran (od 20 do 40)

MAX\_HEIGHT – viditelnost deště do výšky (od 10 do 30)

DIR\_X – směr pádu deště osy x (0)

DIR\_Y – směr pádu deště osy y (-1 – dolů, 0 – vodorovně, 1 – nahoru)

DIR\_Z – směr pádu deště osy z (0)

MODE – typ deště (0 – kapka má špičku a natáčí směr podle pohybu kamery, 1 – kapka je symetrická a nenatáčí směr)

SECTOR – název sektoru, ve kterém bude také pršet, defaultně prší pouze v *Primárním Sectoru*

DUMMIES – název dummy pro ořezání deště

**wingman\_delindicator xx, yy**

Vymaže obrázek pro stav životů actora xx. O vytvoření, viz. [wingman\\_setindicator](#).

xx = ID actora postavy

yy = ID pozice obrázku  
0 – vždy Tommy

### wingman\_setindicator xx, yy, zz

Vytvoří obrázek pro stav životů aktora xx. O vymazání, viz. [wingman\\_delindicator](#).

xx = ID aktora postavy

yy = ID obrázku:

0 – Paulie

1 – Sam

2 – Don Salieri

3 – Salvatore

4 – Sára

zz = ID pozice obrázku

0 – vždy Tommy

## Z

### zatmyse xx, yy

Obrazovka se setmí do černé nebo rozetmí v čase 500 milisekund.

xx = 0 nebo 1:

0 – rozetmít z černé

1 – setmít do černé

yy = nepovinný parametr:

1 – změna se provede hned

## Seznamy

Zbraně: *tables\predmety.def*

ID	Název	ID	Název	ID	Název
0	Prázdné ruce	12	Upilovaná brokovnice	24	Klíče od trezoru
1	Speciální akce	13	US Rifle M1903 Springfield	25	Páčidlo
2	Boxer	14	Mosin-Nagant 1891/30	26	Letenky
3	Nůž	15	Granát	27	Balíček
4	Basebalová pálka	16	Klíč	28	Prkno
5	Molotov koktejl	17	Kbelík	29	Láhev
6	Colt Detective Special	18	Baterka	30	Malý klíč
7	S&W model 27 Magnum	19	Dokumenty	31	Meč
8	S&W model 10 M&P	20	Tyč	32	Hlava psa
9	Colt 1911	21	Papíry	33	Thompson 1928 bez zvuku
10	Thompson 1928	22	Výbušniny	34	Pumpování brokovnice bez zvuku
11	Pumpování brokovnice	23	Klíče		

### Vlastnosti postav

Název			
Energy	EnergyLegR	Intelligence	Driving
EnergyHandL	Reactions	Shooting	Mass
EnergyHandR	Speed	Sight	
EnergyLegL	Aggresivity	Hearing	

### Chování postav

0 - Reacts on attacks, shots. Ducks only, moves away if char was hit multiple times – Duck.

1 - Reacts on attacks, shots. Ducks only, moves away if char was hit multiple times – ???

2 - Does not react to anything. Guards the player – No reaction.

4 - Does not react on anything – No reaction on weapon.

8 - Reacts on player only, Attacks player – React when hit.

16 - Reacts on player, Moves away – Reaction on Player.

32 - Reacts on attacks to other characters. He either moves away or attacks attacker – React on Attack.

64 - Reacts on attacks to other characters. Attacks attacker – React on Attack 2.

128 - Used for Little Joe in mission 9 programmed reactions, can add a little variety to non gangster characters – Afraid.

Afraid: bojí se

React when hit: Střílí po playeru a nepřítelích (oni: Reaction on Player), ale nezasáhne je.

Reaction on Player: Vždy střílí po playeru a nepřítelích (oni: React on Attack) a zasáhne je.

React on Attack: Střílí po playeru a nepřítelích (oni: Reaction on Player) a zasáhne je.

Reaction on Player: Vždy střílí po playeru a nepřítelích (oni: Reaction on Player) a zasáhne je.

### Stavy chování postav

ID	Název	Popis	ID	Název	Popis
01	< pasivní >	Koná se skript	08	fight_guard	Nepřítel, krčí se
02	hostile_search	Nepřítel, jde za hráčem	09	fight_dogfight	Nepřítel, jde za hráčem
03	hostile_hostile	Nepřítel	10	search	Jde za hráčem
04	panic_runaway	Bojí se, utíká pryč	11	hostile	Nepřítel
05	panic_freeze	Bojí se, je na místě	12	runaway	Utíká pryč
06	fight_guard_nohostile	Není nepřítel	13	freeze	Zamrzнул
07	fight_guard_stand	Nepřítel, stojí	14	sleep	Spí

### Hlasy postav

ID	Název	ID	Název
00	Paulie	17	Enemy, pol
01	Sam	18	Enemy, pol
02	Salieri	19	Enemy, pol
03	Tommy	20	Enemy, pol
04	Frank (nemluví při agresi)	21	Enemy, pol
05	Luigi (nemluví při agresi)	22	Hoolig motel - mise 4
06	Ralph (nemluví při agresi)	23	Sergio Morello - mise 15
07	Vincenzo (nemluví při agresi)	24	Enemy
08	(nemluví při agresi)	25	Idiot Joe - mise 10
09	Kasař - mise 11 (nemluví při agresi)	26	Civil
10	Pol	27	Civil
11	Pol	28	Civil
12	Port Guard, dělník, hoolig	29	Czena (nemluví při agresi)
13	Port Guard, dělník, hoolig	30	Czena (nemluví při agresi)
14	Port Guard, dělník, hoolig	31	Czena (nemluví při agresi)
15	Port Guard, dělník, hoolig	32	Bez hlasu
16	Port Guard, dělník, hoolig	33	Lucas (nemluví při agresi)

### Titulky: *tables\credits.def*

Specifikace struktury:

Velikost položky 140 Bajtů:

- Init Blok 12 Bajtů:
  - 4 Bajty typ (A - G)
  - 4 Bajty 0x00
  - 4 Bajty ID string nebo 0x00
- Text 64 Bajtů:
  - Text nebo 0x00
  - Zbytek 0x00
- Text 64 Bajtů:
  - Text nebo 0x00
  - Zbytek 0x00

Typ	4 Bajty	64 Bajtů	64 Bajtů
A	ID string	0x00	0x00
B	0x00	Text	Text
C	ID string	Text	0x00
D	ID string	Text	0x00
E	0x00	Text	Text
F	ID string	0x00	0x00
G	0x00	Text	0x00

Specifikace typu

A - 1 sloupec uprostřed, Aurora:

B - 2 sloupce, Levý Normal, Pravý Normal, při 0x00 lze použít pro oddělení:

C - 2 řádky, Horní Aurora, Spodní Normal:

D - 2 sloupce, Levý Aurora, Pravý Normal:

E - 2 sloupce, dál od sebe, menší písmo, vystředěné, Levý Normal, Pravý Normal:

F - 1 sloupec uprostřed, menší písmo, Aurora:

G - 1 sloupec uprostřed, Normal:

### Ovládání

Název			
ACTION	DRVLEFT	HOLSTER	RIGHT1
ACTION1	DRVLEFT1	HORN	RUN
CLUTCH	DRVRIGHT	HORN1	RUN1
CLUTCH1	DRVRIGHT1	INVENTORY	RUNSWITCH
CROUCH	FIRE	JUMP	RELOAD
CROUCH1	FIRE1	JUMP1	SNIPERMODE
DOWN	GEARUP	LEFT	SPEEDLIMIT
DOWN1	GEARUP1	LEFT1	SPEEDLIMIT1
DRVUP	GEARDOWN	MAP	UP
DRVUP1	GEARDOWN1	MOTORSWITCH	UP1
DRVDOWN	HANDBRAKE	OBJECTIVES	WEAPONDROP
DRVDOWN1	HANDBRAKE1	RIGHT	

### Materiály: *tables\materials.def*

ID	Název	ID	Název
00	Neplatný	24	Sklo
01	Asfalt	25	Sklo neprůstřelné
02	Dlažba	26	< Nepoužívat >
03	Chodník	27	Plot drátěný
04	Beton	28	Plot dřevěný (špricle)
05	Tráva	29	Plot živý
06	Písek / prašná cesta	30	< Nepoužívat >
07	Hlína / polní cesta	31	Voda Death
08	Štěrka	32	< Nepoužívat >
09	Skála (kvůli autu)	33	Univerzál zvuk (ať není poznat)
10	Koleje (tramvajový pás)	34	< Nepoužívat >
11	Listí (keře, stromy, listí u cesty)	35	Tělo
12	< Nepoužívat >	36	Omítka
13	Dřevo 0%	37	Bordel (špinavá ulička)
14	Dřevo 30%	38	Cihlová zeď
15	Dřevo 70%	39	< Nepoužívat >
16	Parkety	40	DEATH COLLISION
17	Mramor / kámen / dlaždice	41	CRASH COLLISION
18	Koberec	42	Sláma
19	Kovové konstrukce (mosty, požární schodiště)	43	Máslovka
20	Plech 0% (střechy, bedny v přístavu)	44	Voda (pro auto extra klouzavé)
21	Plech 30%	45	Kaluž (pro auto extra přilnavé)
22	Plech 70%	46	Prašná cesta
23	< Nepoužívat >		

### Efekty: *tables\effects.txt*

ID	Název	Popis	ID	Název	Popis
00	blood	Zásah do těla	47	steam2_loco	* Pára, šikmo dolů, s kolizí, hustá
01	hit_stonewall	Zásah do stěny	48	explosion_hotel	Exploze pomalá
02	hit_ground	Zásah do hlíny	49	gasoline	* Proud benzínu
03	hit_metal	Zásah do železa	50	smoke_coffee	* Kouř z kávy, drobný
04	hit_wood	Zásah do dřeva	51	Explosion_hotel 1	* Exploze jako pomalá koule plazmy
05	night_chimney_ smoke	* Kouř malý z komínu, svisle nahoru	52	Explosion Morello	Exploze velká, rychlá, do šířky, s dýmem vysoko

06	Fire	* Oheň s dýmem	53	Dust Morello	Kouř krátký
07	Explosion	Exploze	54	kola_na_vode	Kola na vodě
08	molotov_explosion	Exploze malá	55	slow_smoke	* Kouř z cigarety, pomalý
09	fire_small	* Oheň malý bez dýmu	56	spark_cig	Jiskry od kolize cigarety
10	explosion_big	Exploze velká	57	Fire_no_smoke	* Oheň bez dýmu
11	molotov_fire	Oheň malý s dýmem	58	smoke_cigarette_breath1	Vyfouknutí kouře z cigarety
12	Thompson_muzzle_flash_day	Střelba z Thompsonu ve dne	59	horici_benzin	* Oheň drobný na čáře
13	Thompson_muzzle_flash_night	Střelba z Thompsonu v noci	60	FMVlighter	* Oheň ze zapalovače
14	pistol_muzzle_flash_day	Střelba z pistole ve dne	61	bloodSamFMV	Zásah do těla
15	pistol_muzzle_flash_night	Střelba z pistole v noci	62	FMV Loko-2sec	Pára šikmo dolů
16	shotgun_muzzle_flash_day	Střelba z brokovnice ve dne	63	FMV Loko-1sec	Pára, šikmo dolů, s kolizí
17	shotgun_muzzle_flash_night	Střelba z brokovnice v noci	64	FMV Loko-03	* Pára šikmo dolů, rychlá, odfuk
18	fireworks	Ohňostroj bílý	65	FMV Loko-low	Pára šikmo dolů s kolizí, pomalá
19	pena	* Pěna, svisle nahoru	66	FMV chladic	* Pára šikmo nahoru, jemná, odfuk
20	explosion_car	Exploze auta	67	FMV Expl-cisterna	Exploze cisterny, velká, pomalá, do šířky, s dýmem vysoko
21	fire_fading	Oheň rozptýlený	68	FMV lighter	* Oheň ze zapalovače
22	fire_small_fading	Oheň malý rozptýlený	69	FMV gasoline2	* Kolize padajícího benzínu
23	pena_ve_vane	* Pěna ve vaně, čtverec	70	doutnik	Kouř z doutníku
24	smoke_cigarette	* Kouř z cigarety	71	kour_na_lokomotivu_NESAHA T	* Dým malý, svisle nahoru
25	smoke_cigarette_breath	Vyfouknutí kouře z cigarety	72	vol_dust	Prach
26	chcani	Proud moči	73	hovna	Špína, pád
27	bliti	Proud zvratků	74	FMV cigarette	* Kouř z cigarety
28	smoke_parnik	* Dým z parníku, svisle nahoru	75	dust_fall	Kouř malý, po dopadu
29	hit_grass	Zásah do trávy	76	kaluz_chuze	Střík vody po chůzi
30	voda_prehrada	* Proud padající vody z přepadu přehrady	77	fire_cig	Oheň ze zapalovače
31	voda_prehrada_dole	* Kolize padající vody z přepadu přehrady	78	kour_lod_doprava	* Dým lodi, dlouhý, nahoru
32	listi_ze_stromu	Padající listí, oranžové	79	fireworks1	Ohňostroj červený
33	prach_motorest	Prach u motorestu	80	fireworks2	Ohňostroj modrý
34	kour_restaurace	* Kouř v restauraci, čtverec	81	fireworks3	Ohňostroj zelený
35	dollars	Padající peníze	82	fireworks4	Ohňostroj červenozelený
36	fontanka1	* Proud vody z fontány, svisle nahoru, poté padá	83	vlny	Vodní vlna, svisle vzhůru, poté pád
37	zblunk	Střík vody po kolizi	84	vlny_big	Vodní vlna, velká, svisle vzhůru, poté pád
38	smoke_saliry	* Dým ze zdi, nahoru	85	vlny_small	Vodní vlna, malá, svisle vzhůru, poté pád
39	lighter	* Oheň ze zapalovače	86	FMV sirka	* Oheň ze sirky
40	krev_vrtule	Zásah do těla	87	hydrant	Proud vody z hydrantu, velký, svisle nahoru, poté padá
41	voda_vezeni 1	* Proud vody, slabý, vodorovně	88	kytka listy	Zásah do zeleně
42	voda_vezeni 2	* Proud vody, malý po čáře, svisle nahoru, poté padá	89	hadice	* Proud vody z hadice
43	hit_water	Zásah do vody	90	dymovnice	Kouř červený z dymovnice
44	smoke_loco1	* Dým obrovský z lokomotivy	91	FMV	Střelba z pistole

				pistol_muzzle_flash	
45	steam_loco	* Pára, šikmo dolů, pomalá, rozprášená	92	fire menu	* Oheň malý v krbu, bez dýmu
46	clun	* Proud vody ze člunu			* - efekt se provádí neustále

**Float 32-bit od 0 do 1**

4 Bajty	Hodnota	4 Bajty	Hodnota
00000000	0,00		
CDCC4C3D	0,05	CDCC0C3F	0,55
CDCCCC3D	0,10	9A99193F	0,60
9A99193E	0,15	6666263F	0,65
CDCC4C3E	0,20	3333333F	0,70
0000803E	0,25	0000403F	0,75
9A99993E	0,30	CDCC4C3F	0,80
3333B33E	0,35	9A99593F	0,85
CDCCCC3E	0,40	6666663F	0,90
6666E63E	0,45	3333733F	0,95
0000003F	0,50	0000803F	1,00

**SoundTrack**

Lokace	Interpret - Skladba
Works Quarter	Duke Ellington - The Mooche
Little Italy	Django Reinhardt - Cavalerie
China tlen	The Mills Brothers - Chinatown My Chinatown
Downtown	Django Reinhardt - Vendredi
Oakwood, Krajina – Motel	Django Reinhardt - Echoes of France
New Ark	Django Reinhardt - D - Minor Swing
Hobojem	Django Reinhardt - Manior de Mes Reves
Oak Hill	The Mills Brothers - Caravan
Central Island	Django Reinhardt - Belleville
Krajina - Přehrada	Louis Prima - I'm Living in a Great Big Way
Krajina - Farmy	Lonnie Johnson - Jet Black Blues
Krajina - Vinice	Django Reinhardt - Lentement Mademoiselle
Krajina - Odpočívadlo	Django Reinhardt - Douce Ambiance
Krajina - Jednosměrka	Django Reinhardt - Oiseaux des Isles
Mise 02 - Uprchlík (Ulička), Mise 15 - Bastard se štěstím (Železniční přejezd)	Latcho Drom - La Verdine
Mise 03 - Molotov Party (Morellův Bar)	The Mills Brothers - Tiger Rag
Mise 10 - Omerta (Letiště)	Louis Prima - Sing It Way Down Low
Mise 12 - Skvělý obchod (Garáže)	The Mills Brothers - Moanin' for You
Mise 12 - Skvělý obchod (Honička)	Louis Jordan - You Run Your Mouth
Mise 13 - Dobrou Chuť (Carlo)	Louis Prima - Long About Midnight
Mise 14 - Všechno Nejlepší (Večírek)	Django Reinhardt - Coucou
Mise 18 - Jen tak pro radost (Salieri's Bar)	Django Reinhardt - Coquette
Závěrečná skladba	Lordz of Brooklyn - Lake of Fire
Salieri's Bar 1	Django Reinhardt - Rhytm Futur
Salieri's Bar 2	The Mills Brothers - You Rascal You
Salieri's Bar 3	The Mills Brothers - Out for No Good
Salieri's Bar 5	Lonnie Johnson - I'm Not Rough

**Auta**

Fiktivní výrobce	Pravý výrobce	Model a barva
Bolt Ace Coupe	Ford T	fordtco00.4ds=modrá, fordtdco01.4ds=tmavě modrá, fordtdco02.4ds=hnědá, fordtdco03.4ds=zelená, fordtdco04.4ds=rudá
Bolt Ace Fordor	Ford T	fordtFor00.4ds=modrá, fordtdFor01.4ds=tmavě modrá, fordtdFor02.4ds=hnědá,

		fordtFor03.4ds=zelená, fordtFor04.4ds=rudá
Bolt Ace Pickup	<i>Ford T</i>	fordtpi00.4ds=modrá, fordtpi01.4ds=tmavě modrá, fordtpi02.4ds=hnědá, fordtpi03.4ds=zelená, fordtpi04.4ds=rudá
Bolt Ace Runabout	<i>Ford T</i>	fordtru00.4ds=modrá, fordttru01.4ds=tmavě modrá, fordttru02.4ds=hnědá, fordttru03.4ds=zelená, fordttru04.4ds=rudá
Bolt Ace Touring	<i>Ford T</i>	fordtto00.4ds=modrá, fordtto01.4ds=tmavě modrá, fordtto02.4ds=hnědá, fordtto03.4ds=zelená, fordtto04.4ds=rudá
Bolt Ace Tudor	<i>Ford T</i>	fordtTud00.4ds=modrá, fordtTud01.4ds=tmavě modrá, fordtTud02.4ds=hnědá, fordtTud03.4ds=zelená, fordtTud04.4ds=rudá
Bolt Model B Cabriolet	<i>Ford Model A</i>	ForAca00.4ds=hnědá, ForAca01.4ds=rudá, ForAca02.4ds=zelená, ForAca03.4ds=tmavě modrá
Bolt Model B Coupe	<i>Ford Model A</i>	ForAcou00.4ds=hnědá, ForAcou01.4ds=rudá, ForAcou02.4ds=zelená, ForAcou03.4ds=tmavě modrá
Bolt Model B Delivery	<i>Ford Model A</i>	ForAde00.4ds=hnědá, ForAde01.4ds=rudá, ForAde02.4ds=zelená, ForAde03.4ds=tmavě modrá
Bolt Model B Fordor	<i>Ford Model A</i>	ForAfo00.4ds=hnědá, ForAfo01.4ds=rudá, ForAfo02.4ds=zelená, ForAfo03.4ds=tmavě modrá
Bolt Model B Pickup	<i>Ford Model A</i>	ForApic00.4ds=hnědá, ForApic01.4ds=rudá, ForApic02.4ds=zelená, ForApic03.4ds=tmavě modrá
Bolt Model B Roadster	<i>Ford Model A</i>	ForAro00.4ds=hnědá, ForAro01.4ds=rudá, ForAro02.4ds=zelená, ForAro03.4ds=tmavě modrá
Bolt Model B Tudor	<i>Ford Model A</i>	ForAtu00.4ds=hnědá, ForAtu01.4ds=rudá, ForAtu02.4ds=zelená, ForAtu03.4ds=tmavě modrá
Bolt V8 Coupe	<i>Ford V8</i>	forVco00.4ds=zelená, forVco01.4ds=rudá, forVco02.4ds=modrá, forVco03.4ds=šedá
Bolt V8 Fordor	<i>Ford V8</i>	forVfor00.4ds=zelená, forVfor01.4ds=rudá, forVfor02.4ds=modrá, forVfor03.4ds=šedá
Bolt V8 Roadster	<i>Ford V8</i>	forVRo00.4ds=zelená, forVRo01.4ds=rudá, forVRo02.4ds=modrá, forVRo03.4ds=šedá
Bolt V8 Touring	<i>Ford V8</i>	forVto00.4ds=zelená, forVto01.4ds=rudá, forVto02.4ds=modrá, forVto03.4ds=šedá
Bolt V8 Tudor	<i>Ford V8</i>	forVtud00.4ds=zelená, forVtud01.4ds=rudá, forVtud02.4ds=modrá, forVtud03.4ds=šedá
Brubaker 4WD	<i>Miller</i>	miller00.4ds,
Bruno Speedster 851	<i>Auburn Speedster 851</i>	speedster00.4ds=stříbrná, speedster01.4ds=rudá, speedster02.4ds=zelená
Caesar 8C 2300 Racing	<i>Alfa Romeo</i>	alfa00.4ds
Caesar 8C Mostro	<i>Alfa Romeo</i>	alfa8C00.4ds=rudá, alfa8C01.4ds=černá
Celeste Marque 500	<i>Mercedes 500K</i>	merced500K00.4ds=bílá, merced500K01.4ds=hnědá
Corrozella C-Otto 4WD	<i>Bugatti</i>	bugatti00.4ds=modrá, bugatti01.4ds=zelená
Crusader Chromim Fordor	<i>Pontiac</i>	pontFor00.4ds=modrá, pontFor01.4ds=fialová
Crusader Chromim Tudor	<i>Pontiac</i>	pontTud00.4ds=zelená, pontTud01.4ds=tmavě modrá
Falconer	<i>Blackhawk</i>	blackha00.4ds=modrá, blackha01.4ds=fialová
Falconer Gangster	<i>Blackhawk</i>	black00.4ds
Falconer Yellowcar (taxi)	<i>Blackhawk</i>	taxi.4ds, taxi00.4ds, taxi10.4ds
Guardian Terraplane Coupe	<i>Terraplane by Hudson</i>	hudcou00.4ds=ružová, hudcou01.4ds=bežová, hudcou02.4ds=černá
Guardian Terraplane Fordor	<i>Terraplane by Hudson</i>	hudfor00.4ds=ružová, hudfor01.4ds=bežová, hudfor02.4ds=černá
Guardian Terraplane Tudor	<i>Terraplane by Hudson</i>	hudtu00.4ds=ružová, hudtu01.4ds=bežová, hudtu02.4ds=černá
Lassister V16 Appolon	<i>Cadillac</i>	hartmann00.4ds
Lassister V16 Charron	<i>Cadillac</i>	hearseCa00.4ds
Lassister V16 Fordor	<i>Cadillac</i>	cad_ford00.4ds
Lassister V16 Phaeton	<i>Cadillac</i>	cad_phaeton00.4ds
Lassister V16 Police	<i>Cadillac</i>	polCad00.4ds
Lassister V16 Roadster	<i>Cadillac</i>	cad_road00.4ds
Schubert Extra Six Fordor	<i>Chevrolet</i>	chemaFor00.4ds=zelená, chemaFor01.4ds=bílá, chemaFor02.4ds=modrá
Schubert Extra Six Fordor Police	<i>Chevrolet</i>	polimFor00.4ds
Schubert Extra Six Tudor	<i>Chevrolet</i>	chematud00.4ds=zelená, chematud01.4ds=bílá, chematud02.4ds=modrá

Schubert Extra Six Tudor Police	<i>Chevrolet</i>	polimTud00.4ds
Schubert Six	<i>Chevrolet</i>	chev00.4ds=rudá, chev01.4ds=bílá, chev02.4ds=černá
Schubert Six Police	<i>Chevrolet</i>	poli00.4ds
Silver Fletcher	<i>Silver Arrow</i>	arrow00.4ds
Thor 810 Phaeton FWD	<i>Cord</i>	cordPh00.4ds=oranžová, cordPh01.4ds=černá
Thor 810 Sedan FWD	<i>Cord</i>	cordSe00.4ds=oranžová, cordSe01.4ds=černá
Thor 812 Cabriolet FWD	<i>Cord</i>	cordCa00.4ds=oranžová, cordCa01.4ds=černá
Trautenberg Model J	<i>Duesenberg</i>	deuseJco00.4ds
Trautenberg Racer 4WD	<i>Duesenberg</i>	deusenber00.4ds
Ulver Airstream Fordor	<i>Chrysler</i>	airflFor00.4ds=žlutá, airflFor01.4ds=černá
Ulver Airstream Tudor	<i>Chrysler</i>	airflTud00.4ds=žlutá, airflTud01.4ds=černá
Wright Coupe	<i>Buick</i>	buiCou00.4ds=modrá, buiCou01.4ds=zelená
Wright Coupe Morello	<i>Buick</i>	buigang00.4ds
Wright Fordor	<i>Buick</i>	buikFor00.4ds=modrá, buikFor01.4ds=zelená
Bolt Ambulance	<i>Ford</i>	Ambulance00.4ds
Bolt Firetruck	<i>Ford</i>	fire00.4ds
Bolt Hearse	<i>Ford</i>	hearseA00.4ds
Bolt Truck Flatbed	<i>Ford</i>	truckA00.4ds
Bolt Truck Covered	<i>Ford</i>	truckB00.4ds
Bolt Truck	<i>Ford</i>	truckBx00.4ds
Black Dragon 4WD	<i>Bolt Model A Coupe</i>	blackdragon00.4ds
Black Metal 4WD	<i>Schubert Extra Six Tudor</i>	chevroletm6H00.4ds
Bob Mylan 4WD	<i>Schubert Extra Six Tudor</i>	hotrodp200.4ds
Bolt-Thrower	<i>Thunderbird</i>	Thunderbird00.4ds
Crazy Horse	<i>Bolt Ace Coupe</i>	FHot00.4ds
Demoniac	<i>Bolt Ace Runabout</i>	fordTH00.4ds
Discorder 4WD	<i>Bolt V8 Roadster</i>	hotrodp300.4ds
Flame Spear 4WD		hotrodp600.4ds
Flamer	<i>Celeste Marque 500</i>	Flamer00.4ds
Flower Power	<i>Bolt Model A Delivery</i>	fordAdelH00.4ds
Hillbilly 5.1 FWD	<i>Thunderbird</i>	Tbirdold00.4ds
Hotrod	<i>Bolt V8 Coupe</i>	FordHOT00.4ds
Luciferon FWD	<i>Terraplane Coupe</i>	hotrodp500.4ds
Manta Prototype	<i>Phantom Corsair</i>	phantom00.4ds
Manta Taxi FWD	<i>Phantom Corsair</i>	phantomtaxi00.4ds
Masseur	<i>Bolt Model A Pickup</i>	fordApick00.4ds
Masseur Taxi	<i>Bolt Model A Pickup</i>	fordApickTaxi00.4ds
Mutagen FWD	<i>Thor 810 Sedan FWD</i>	cord_sedanH00.4ds
Speedee 4WD	<i>Bolt V8 Coupe</i>	hotrodp400.4ds
Beatle Custom		brouk00.4ds
Bulldozer		Bull00.4ds
Bus		bus00.4ds
Monster Truck		Bigfoot00.4ds

Monster Truck American Flag		Bigfoot.4ds
Moto		9motorka.4ds
Toyota 4x4 Concept Car		toyota00.4ds
Traktor		traktor.4ds
Xeon		xedos00.4ds
Brubaker 4WD	Miller	miller00.4ds
Caesar 8C 2300 Racing	Alfa Romeo	alfa00.4ds
Corrozella C-Otto 4WD	Bugatti	bugatti00.4ds = modrá, bugatti01.4ds = zelená
Trautenberg Racer 4WD	Duesenberg	deutenberg00.4ds

**Animace**

!!!Dite001.5DS	ChuzeRukaVKapse.5DS	na bednu 06m.5DS
!!!Dite001.tck	ChuzeSpec.5DS	na bednu 06m.tck
!!!Dite002.5DS	ChuzeSpecHodinky.5DS	na bednu 1m f.5DS
!!!Dite002.tck	ChuzeStarec.5DS	na bednu 1m.5DS
!!!kamelotruka.5DS	ChuzeVychazkova.5DS	na bednu 1m.tck
!!!kamelottoc.5DS	I04 Norman1.5DS	Nadavani na ridicerl.5DS
!!!Nadavani01.5DS	I04 Norman2.5DS	Nadavani na ridicerl.tck
!!!Nadavani02.5DS	I04 Norman3.5DS	Nadavani na ridicerp.5DS
!!!Nadavani03.5DS	I04 Norman4.5DS	Nadavani na ridicerp.tck
!!!Skakani.5DS	I04 Norman5.5DS	nadavani naridicehl.5DS
!!!Svih.5DS	I04 Norman6.5DS	nadavani naridicehl.tck
!doskok.5DS	I04 Norman7.5DS	nadavani naridicehp.5DS
!M3_B_PauliePrichod f.5DS	I04 Tom1.5DS	nadavani naridicehp.tck
!M3_B_PauliePrichod.5DS	I04 Tom2.5DS	Nadzemka vystupovani.5DS
!M3_B_PauliePrichod.tck	I04 Tom3.5DS	Nepritakani01.5DS
!M3_B_PaulieUVincenza01 f.5DS	I04 Tom4.5DS	Nepritakani02.5DS
!M3_B_PaulieUVincenza01.5DS	I04 Tom5.5DS	NoseniMrtvolyMrtBack.5DS
!M3_B_PaulieUVincenza01.tck	I04 Tom6.5DS	NoseniMrtvolyMrtLeft.5DS
!M3_B_PaulieUVincenza02 f.5DS	I04 Tom7.5DS	NoseniMrtvolyMrtNahozeni f.5DS
!M3_B_PaulieUVincenza02.5DS	I5-Norman-A.5DS	NoseniMrtvolyMrtNahozeni.5DS
!M3_B_PaulieUVincenza02.tck	I5-Norman-B.5DS	NoseniMrtvolyMrtNahozeni.tck
!M3_B_PaulieUVincenzaProstredek f.5DS	I5-Norman-C.5DS	NoseniMrtvolyMrtRight.5DS
!M3_B_PaulieUVincenzaProstredek.5DS	I5-Norman-D.5DS	NoseniMrtvolyMrtShozeni.5DS
!M3_B_PaulieUVincenzaProstredek.tck	I5-Norman-E.5DS	NoseniMrtvolyMrtStat.5DS
!M3_B_TommyPrichod f.5DS	I5-Norman-F.5DS	NoseniMrtvolyMrtStrafL.5DS
!M3_B_TommyPrichod.5DS	I5-Tomy-A.5DS	NoseniMrtvolyMrtStrafR.5DS
!M3_B_TommyPrichod.tck	I5-Tomy-B.5DS	NoseniMrtvolyMrtWalk.5DS
!M3_B_TommyUVincenza01 f.5DS	I5-Tomy-C.5DS	NoseniMrtvolyTomBack.5DS
!M3_B_TommyUVincenza01.5DS	I5-Tomy-D.5DS	NoseniMrtvolyTomBackL.5DS
!M3_B_TommyUVincenza01.tck	I5-Tomy-E.5DS	NoseniMrtvolyTomBackR.5DS
!M3_B_TommyUVincenza01_1 f.5DS	I5-Tomy-F.5DS	NoseniMrtvolyTomLeft.5DS
!M3_B_TommyUVincenza01_1.5DS	Int 03 Frank01.5DS	NoseniMrtvolyTomNahozeni f.5DS
!M3_B_TommyUVincenza01_1.tck	Int 03 Frank02.5DS	NoseniMrtvolyTomNahozeni.5DS
!M3_B_TommyUVincenza02 f.5DS	Int 03 Frank03.5DS	NoseniMrtvolyTomNahozeni.tck
!M3_B_TommyUVincenza02.5DS	Int 03 Frank04.5DS	NoseniMrtvolyTomRight.5DS
!M3_B_TommyUVincenza02.tck	Int 03 Frank05.5DS	NoseniMrtvolyTomShozeni.5DS
!M3_B_VincenzoGesto.5DS	Int 03 Norm01.5DS	NoseniMrtvolyTomStat.5DS
!M3_B_VincenzoPozdrav.5DS	Int 03 Norm02.5DS	NoseniMrtvolyTomStrafL.5DS
!M3_B_VincenzoProZbrane.5DS	Int 03 Norm03.5DS	NoseniMrtvolyTomStrafR.5DS
!M3_B_VincenzoSeZbrani.5DS	Int 03 Tom01.5DS	NoseniMrtvolyTomWalk.5DS
!M3_B_VincenzoStativ.5DS	Int 03 Tom02.5DS	NoseniMrtvolyTomWalkL.5DS
!M3_B_VincenzoStativ2.5DS	Int 03 Tom03 konec.5DS	NoseniMrtvolyTomWalkR.5DS
!M3_C_PaulieNastupuje.5DS	Int 03 Tom04 do auta.5DS	Nuda01 f.5DS
!M3_C_TomNastupuje.5DS	Int 03 Tom05.5DS	Nuda01.5DS
!M3_E_SalieriGratulace.5DS	Int 03 Tom06.5DS	Nuda02 f.5DS
!M3_E_SaraNaToma f.5DS	Int 03 Tom07.5DS	Nuda02.5DS
!M3_E_SaraNaToma.5DS	Int 03 Tom08 konec.5DS	Nuda03.5DS
!M3_E_SaraNaToma.tck	Int 03 TomToL.5DS	NudaStativ.5DS
!M3_E_SaraSMycka f.5DS	Int 03 TomToR.5DS	Obejmuti01From.5DS
!M3_E_SaraSMycka.5DS	Int04d gorila cosnim.5DS	Obejmuti01Loop.5DS
!M3_E_SaraSMycka.tck	Int04d gorila pozdrav.5DS	Obejmuti01To.5DS
!M3_E_SaraSMycka2 f.5DS	Int04d gorila stativ.5DS	Obejmuti02From.5DS
!M3_E_SaraSMycka2.5DS	Int04d mlatic zacatek.5DS	Obejmuti02Loop.5DS
!M3_E_SaraSMycka2.tck	Int04d mlatic01.5DS	Obejmuti02To.5DS
!M3_E_TomGratulace.5DS	Int04d mlatic02.5DS	Obejmuti03From.5DS
!M6_1_A_LuigiDivani.5DS	Int04d mlatic03.5DS	Obejmuti03Loop.5DS
	Int04d morelo01.5DS	

!M6_1_A_LuigiHlaska.5DS	Int04d morelo02.5DS	Obejmuti03To.5DS
!M6_1_A_LuigiKTelefonu.5DS	Int04d morelo03.5DS	Ochranka_stativ.5DS
!M6_1_A_LuigiKTelefonu2.5DS	Int04d pytel kombo.5DS	okno-animace-11_12.5DS
!M6_1_A_LuigiUBaru.5DS	Int04d pytel rana01.5DS	okno-static.5DS
!M6_1_A_TommyKBaru.5DS	Int04d pytel rana02.5DS	OteviraniDveriL.5DS
!M6_1_A_TommyOhlednuti.5DS	Int04d pytel01.5DS	OteviraniDveriR.5DS
!M6_1_A_TommyPrichod f.5DS	Int04d sergio01.5DS	ozrala na 001.5DS
!M6_1_A_TommyPrichod.5DS	Int04d sergio02.5DS	ozrala z 001.5DS
!M6_1_A_TommyPrichod.tck	Int04d sergio03.5DS	PaceniDveri.5DS
!M6_1_A_TommyProTelefon.5DS	Inter02Barman.5DS	panika leknuti01B f.5DS
!M6_1_A_TommyProTelefon2.5DS	Inter02Gorila1AutoStativ.5DS	panika leknuti01B.5DS
!M6_1_A_TommyUBaru01.5DS	Inter02Gorila1Odjezd.5DS	panika leknuti01B.tck
!M6_1_A_TommyUBaru02.5DS	Inter02Gorila1Ohlednuti.5DS	panika leknuti01F f.5DS
!M6_1_A_TommyUBaru2.5DS	Inter02Gorila1Stativ.5DS	panika leknuti01F.5DS
!NOVINY.5DS	Inter02Gorila1Vystup.5DS	panika leknuti01F.tck
!noviny_end.5DS	Inter02Gorila2AutoStativ.5DS	panika leknuti01L f.5DS
!noviny_EULER.5DS	Inter02Gorila2Odjezd.5DS	panika leknuti01L.5DS
!noviny_TCB.5DS	Inter02Gorila2Stativ.5DS	panika leknuti01L.tck
!plachteni.5DS	Inter02Gorila2Vystup.5DS	panika leknuti01R f.5DS
_ umyvani ve vane leknuti.5DS	Inter02MoreloAutoStativ.5DS	panika leknuti01R.5DS
_ umyvani ve vane leknuti02.5DS	Inter02MoreloOdjezd.5DS	panika leknuti01R.tck
_ umyvani ve vane.5DS	Inter02MoreloRany.5DS	panika leknuti02B f.5DS
01ChuzeLajd.5DS	Inter02MoreloRany2.5DS	panika leknuti02B.5DS
01ChuzeLajdRam.5DS	Inter02MoreloZauta.5DS	panika leknuti02B.tck
09e doktor.5DS	Inter02MuzRany.5DS	panika leknuti02F f.5DS
09e P k doktorovi.5DS	Inter02MuzRany2.5DS	panika leknuti02F.5DS
09e P nastupuje.5DS	Inter02MuzZacatek.5DS	panika leknuti02F.tck
09e P vystupuje1.5DS	Inter02Norman01.5DS	panika leknuti02L f.5DS
09e P vystupuje2.5DS	Inter02Norman02.5DS	panika leknuti02L.5DS
09e T nastupuje.5DS	Inter02Norman03.5DS	panika leknuti02L.tck
09e T u sama na korbe.5DS	Inter02Norman04.5DS	panika leknuti02R f.5DS
09e T vystupuje.5DS	Inter02Norman05.5DS	panika leknuti02R.5DS
12b E1 vystp a strel.5DS	Inter02Norman06.5DS	panika leknuti02R.tck
12b E2 vystp a strel.5DS	Inter02Norman07.5DS	panika rozhlizeni01 f.5DS
12b E3 vystp strel a smrt.5DS	Inter02Tom01.5DS	panika rozhlizeni01.5DS
12b E4 vystp strel.5DS	Inter02Tom02.5DS	panika rozhlizeni01.tck
12b E5 strel a smrt.5DS	Inter02Tom03.5DS	panika rozhlizeni02 f.5DS
12b E5 vystp strel a smrt.5DS	Inter02Tom04.5DS	panika rozhlizeni02.5DS
12b E6 vystp strel kryt.5DS	Inter02Tom05.5DS	panika rozhlizeni02.tck
12b E7 vystp strel.5DS	Inter02Tom06.5DS	panika run01a.5DS
12b E8 vystp strel.5DS	Inter02Tom07.5DS	panika run01b f.5DS
12b E9 vystp strel.5DS	Intro02Udiv.5DS	panika run01b.5DS
13a nastup FR05.5DS	IntroChuze.5DS	panika run01b.tck
13bcisnik 001.5DS	IntroPenizeZebrakovi.5DS	panika run02a.5DS
13bozrala na 001.5DS	IntroPrechazeniVlevo.5DS	panika run02b f.5DS
13bozrala z 001.5DS	IntroPrechazeniVpravo.5DS	panika run02b.5DS
13bplazi se.5DS	IntroVyhybaniVlevo.5DS	panika run02b.tck
13bR1 krici 001.5DS	IntroVyhybaniVpravo.5DS	panika run03a.5DS
13bR1 krici 002.5DS	JeciciZenska.5DS	panika run03b f.5DS
13bR1 vystup 001.5DS	JoeGesto01.5DS	panika run03b.5DS
13bR2 krici 001.5DS	jump1 f.5DS	panika run03b.tck
13bR2 krici 002.5DS	JUMP1.5DS	Panika run04a.5DS
13bR2 stativ.5DS	jump1.tck	Panika run04b f.5DS
13bR2 vystup 001.5DS	jumpL1 f.5DS	Panika run04b.5DS
13bS1 krici 001.5DS	jumpL1.5DS	Panika run04b.tck
13bS1 krici 002.5DS	jumpL1.tck	panika stoj stativ01a.5DS
13bS1 vystup 001.5DS	jumpL3.5DS	panika stoj stativ01b.5DS
13bS2 krici 001.5DS	jumpL3.tck	panika stoj stativ01c.5DS
13bS2 krici 002.5DS	jumpR1 f.5DS	panika stoj stativ02a.5DS
13bS2 vystup 001.5DS	jumpR1.5DS	panika stoj stativ02b.5DS
13bSal vystup 001.5DS	jumpR1.tck	panika stoj stativ02c.5DS
13bsalieri 001.5DS	jumpR3.5DS	Paulie v clunu.5DS
13bsalieri 002.5DS	jumpR3.tck	Paulie.5DS
13bsalieri 003.5DS	jumpRL f.5DS	Paulie-16c.5DS
13bsalieri konec 001.5DS	jumpRL.5DS	Paulie-19b.5DS
13bsalieri vybiha.5DS	jumpRL.tck	Paulie-longer2.5DS
13bsalieri za stolem 001.5DS	jumpRL1 f.5DS	Paulie-shooting.5DS
13bsalieri zabiha 001.5DS	jumpRL1.5DS	PeteBigGunOff.5DS
13btomi 001.5DS	jumpRL1.tck	PeteBigGunOn.5DS
13btomi 002.5DS	jumpRR.5DS	PeteGoodbye.5DS
13btomi 003.5DS	jumpRR1 f.5DS	PeteKnifeOff.5DS
13btomi 004.5DS	jumpRR1.5DS	PeteKnifeOn.5DS
13btomi konec 001.5DS	jumpRR1.tck	PeteKPultu.5DS
13btomi vybiha 001.5DS	JumpStatL.5DS	PeteSmallGunOff.5DS
13btomi za stolem 001.5DS	JumpStatR.5DS	PeteSmallGunOn.5DS
13btomi zabiha 001.5DS	jumpX1 f.5DS	PeteStativ.5DS

13bZ1 krici 001.5DS	jumpX1.5DS	pianist01.5DS
13bZ1 krici 002.5DS	jumpX1.tck	pianist02.5DS
13bZ1 vystup 001.5DS	Kamelot stativ.5DS	PisEnter.5DS
13bZ2 krici 001.5DS	Kamelot.5DS	PisLoop.5DS
13bZ2 krici 002.5DS	Kamelot.tck	pistole 90 L stoj.5DS
13bZ2 vystup 001.5DS	kapela Basa.5DS	pistole 90 R stoj.5DS
13bzakaznik 001.5DS	kapela Basista.5DS	PlavcikStrkajici f.5DS
13c sal mluv.5DS	kapela buben 01.5DS	PlavcikStrkajici.5DS
13c sal odchazi.5DS	kapela buben 02.5DS	PlavcikStrkajici.tck
13c sal scho.5DS	kapela klarinet A.5DS	Player-var A.5DS
13c tomy 001.5DS	kapela klarinet N.5DS	Player-var B.5DS
13c tomy 002.5DS	kapela klavir.5DS	podani ruky.5DS
13c tomy 003.5DS	kapela saxik A.5DS	PolBlok01.5DS
15g nadrazak001.5DS	kapela saxik N.5DS	PolBlok02.5DS
15g nadrazak002.5DS	kapela trubka A.5DS	PolBlok03.5DS
15g nadrazak003.5DS	kapela trubka N.5DS	PolBlok04.5DS
15g paka.5DS	kapela zpev A.5DS	PolicajtPiskajici.5DS
15g ridic stativ.5DS	kapela zpev N.5DS	PolicajtPokutovany.5DS
15g ridic tlaceni a smrt001.5DS	kapela zpev Z.5DS	PolicajtPokutujici.5DS
15g ridic vylezeni a zarazeni001.5DS	KoureniAutoPotahnuti.5DS	PolicajtTelefonujici01.5DS
15g ridic zaparkovani001.5DS	KoureniAutoStativ.5DS	PolicajtTelefonujici02.5DS
15g ridic zaparkovani002.5DS	KoureniAutoToNormal.5DS	PolicajtTelefonujici03.5DS
15g ridic zatroubeni a schovani001.5DS	KoureniAutoToNormal.tck	PolicajtZastavujici f.5DS
15g sergio sraska a uprk001.5DS	KoureniAutoToStativ.5DS	PolicajtZastavujici.5DS
15g sergio stativ001.5DS	KoureniAutoToStativ.tck	PolicajtZastavujici.tck
15g spolujezdec koureni001.5DS	KourTlust01.5DS	PolicajtZatykajici.5DS
15g spolujezdec koureni002.5DS	KourTlust02.5DS	PolicajtZatykany.5DS
15g spolujezdec stativ001.5DS	KourTlust03.5DS	PolOhl01.5DS
15g spolujezdec tlaceni a smrt001.5DS	KourTlust04.5DS	PolOhl01.tck
15g spolujezdec vyleza001.5DS	KourTlustStativ.5DS	PolOhl02.5DS
15g Spolujezdec zac001.5DS	KradeniAuta.5DS	PolOhl02.tck
15g spolujezdec zacatek001.5DS	KradeniAuta01.5DS	PolSt01.5DS
15g spolujezdec zaleza001.5DS	KrytiKonec f.5DS	PolSt02.5DS
15g svazanej001.5DS	KrytiKonec.5DS	PolSt03.5DS
15g svazanej002.5DS	KrytiKonec.tck	PolSt04.5DS
15g Tom001.5DS	KrytiLoop.5DS	popis.txt
15g Tom002.5DS	KurakLoop.5DS	PozorZlodejL f.5DS
15g Tom003.5DS	KurakPotahnuti.5DS	PozorZlodejL.5DS
15g_loko01.5DS	KurakZahozeni.5DS	PozorZlodejL.tck
15g_loko02.5DS	KurakZapaleni.5DS	PozorZlodejR f.5DS
15g_loko03.5DS	KyblPolozeni.5DS	PozorZlodejR.5DS
15h sapik de.5DS	KyblWalk.5DS	PozorZlodejR.tck
15hbrokarna 001.5DS	KyblZvednuti f.5DS	Pritakani01.5DS
15hbrokarna 002.5DS	KyblZvednuti.5DS	Pritakani02.5DS
15hmorelo vy.5DS	KyblZvednuti.tck	prohodka.5DS
15hmorelo vystup.5DS	LEFT1.5DS	Prokurator-11b.5DS
15hmorelo zastrelte.5DS	LEFT2.5DS	prolog nor 001.5DS
15hostrel 01.5DS	LEFT3.5DS	prolog nor 002.5DS
15hostrel 02.5DS	LEFT4.5DS	prolog nor 003.5DS
15hpistol 001.5DS	LEFT5.5DS	prolog nor 004.5DS
15hpistol 002.5DS	LEFT6.5DS	prolog nor 005.5DS
15hpistol deth.5DS	LEFT7.5DS	prolog nor 006.5DS
15hridic vystup.5DS	LEFT8.5DS	prolog tom 001.5DS
15hsapik 001.5DS	LezeniZVraku.5DS	prolog tom 002.5DS
15hsapik 002.5DS	M10b-Frank combi.5DS	prolog tom 003.5DS
15htomyk 01.5DS	M10b-Frank chuze.5DS	prolog tom 004.5DS
15jsergio.5DS	M10b-Ochranka combi.5DS	prolog tom 005.5DS
15jtom odchazi.5DS	M10b-Ochranka chuze.5DS	prolog tom chuze loop.5DS
15jtom odchazi00.5DS	M10b-Spoluj -br chuze.5DS	prulet cisnice de.5DS
16c DriverLeft.5DS	M10b-Spoluj combi.5DS	prulet cisnice kapucino.5DS
16c DriverRight.5DS	M10b-Tomy-ridic A.5DS	prulet cisnice objednavka.5DS
17bPadMrtvoly.5DS	M10b-Tomy-ridic B.5DS	prulet tom de k N.5DS
20a Paulie.5DS	m15b-Pauliewalk.5DS	prulet tom de.5DS
20d Sam pokec1.5DS	M15i-T-A.5DS	prulet tom de2.5DS
20d Sam pokec2.5DS	M15i-T-B.5DS	prulet tom k vesaku.5DS
20d Sam pokec3.5DS	M15i-T-B-slow.5DS	prulet tom vchazi.5DS
20d Sam zacatek.5DS	M16d-Guard_brok.5DS	pumpar hadice.5DS
20d Tom pokec1.5DS	M16d-Guard_pistole.5DS	PUMPAR.5DS
20d Tom pokec2.5DS	M16d-Guard_sapik.5DS	puska 90 L stoj.5DS
20d Tom pokec3.5DS	M18bc-Chuze.5DS	puska 90 R stoj.5DS
20d Tom zacatek.5DS	M18bc-Paulie_na_korbe-A.5DS	racekLET.5DS
4d Gangster vyhrozuje.5DS	M18bc-Paulie_na_korbe-B.5DS	racekPLCH.5DS
4d Paulie chuze a schody.5DS	M18bc-Paulie_na_korbe-C.5DS	RadMavani01L.5DS
4d Paulie T opira o auto.5DS	M18bc-Paulie_na_korbu_nast.5DS	RadMavani01R.5DS
4d Paulie T zveda.5DS	M18bc-Paulie_nastupuje.5DS	RadMavani02L.5DS
4d Paulie vystupuje.5DS	M18bc-Paulie_u_korby-A.5DS	RadMavani02R.5DS

4d Paulie zraneny a pad.5DS	M18bc-Paulie_u_korby-B.5DS	RadMavani03L.5DS
4d Sam chuze a schody.5DS	M18bc-Paulie_vystupuje.5DS	RadMavani03R.5DS
4d Sam vystupuje.5DS	M18bc-Salieri_chuze.5DS	Radni chuze.5DS
4d Tom dobiha k P.5DS	M18bc-Salieri_ukorby-A.5DS	Radni konec.5DS
4d Tom opira P.5DS	M18bc-Salieri_ukorby-B.5DS	Radni start.5DS
4d Tom vybiha.5DS	M18bc-Salieri_vystupuje.5DS	RadniUtek.5DS
4d Tom vystupuje01.5DS	M18bc-Sam_ridi-A.5DS	RadniUtek.tck
4d Tom vystupuje02.5DS	M18bc-Sam_ridi-B.5DS	Ralph stativ pod autem.5DS
8fknez 01.5DS	M18bc-Tom_vystupuje+ke_korbe-A.5DS	Ralph vstavani zpod auta f.5DS
8fknez 02.5DS	M18bc-Tom_vystupuje+ke_korbe-B.5DS	Ralph vstavani zpod auta.5DS
8fknez 03.5DS	M18bc-Tomy_nastupuje.5DS	Ralph vstavani zpod auta.tck
8fknez k tomymu de.5DS	M18bc-Tomy_u_korby-A.5DS	ralph zamek.5DS
8fknez k tomymu.5DS	M18bc-Tomy_u_korby-B.5DS	RalphKradeMaleAuto.5DS
8fknez vchazi.5DS	M18bc-Tomy_u_korby-C.5DS	RalphKradeVelkeAuto.5DS
8ftom 01.5DS	M18bc-Tomy_u_korby-cigo.5DS	RalphOdemykani f.5DS
8ftom 02.5DS	m20c-Sam-end.5DS	RalphOdemykani.5DS
8ftom 03.5DS	m20c-tomy-turn.5DS	RalphOdemykani.tck
8ftom de.5DS	m20c-tomy-walk.5DS	RalphStartovani.5DS
a panika leh nahoru f.5DS	M20e-Sam_kulha.5DS	RalphUtiraniRukou.5DS
a panika leh nahoru.5DS	M20e-Sam_kulha-otaci se.5DS	RalphUvitani f.5DS
a panika leh nahoru.tck	M20e-Sam_mizi ve dverich.5DS	RalphUvitani.5DS
Auto fire01 L Off.5DS	M20e-Sam_o patro niz-pomalejsi.5DS	RalphUvitani.tck
Auto fire01 L On.5DS	M20e-Sam_odkulhava.5DS	RalphUvitaniHlavou.5DS
Auto fire01 L Stat.5DS	M20e-Sam_posledni nakup detail.5DS	recepni stativ 1.5DS
Auto fire01 L.5DS	M20e-Sam_posledni nakup detail-2.5DS	recepni stativ 2.5DS
Auto fire01 R Off.5DS	M20e-Sam_posledni nakup-A.5DS	recepni stativ ukazuje.5DS
Auto fire01 R On.5DS	M20e-Sam_posledni nakup-B.5DS	RecepniLetisteOdpoved.5DS
Auto fire01 R Stat.5DS	M20e-Sam_strili a mizi podruhe.5DS	RecepniLetisteStativ.5DS
Auto fire01 R.5DS	M20e-Sam_u steny.5DS	RecepniStativ.5DS
Auto fire02 L Off.5DS	M20e-Sam_vyleza ze dveri o patro nize.5DS	RecepniUkazani.5DS
Auto fire02 L On.5DS	M20e-Sam_vyleza ze dveri o patro nize-otaci se.5DS	ReditelHoteluJedeni.5DS
Auto fire02 L Stat.5DS	M20e-Tom_dorazi Sama-A.5DS	ReditelHoteluSmrt.5DS
Auto fire02 L.5DS	M20e-Tom_dorazi Sama-B.5DS	ReditelHoteluSmrt.tck
Auto fire02 R Off.5DS	M20e-Tom_ch-s-p2.5DS	ReditelHoteluSmrtPodleDana f.5DS
Auto fire02 R On.5DS	M20e-Tom_chuze s pistoli.5DS	ReditelHoteluSmrtPodleDana.5DS
Auto fire02 R Stat.5DS	M20e-Tom_k rohu.5DS	ReditelHoteluSmrtPodleDana.tck
Auto fire02 R.5DS	M20e-Tom_trefa od Sama.5DS	RedOdStolu f.5DS
Auto fire03 L.5DS	M20e-Tom_u steny.5DS	RedOdStolu.5DS
Auto fire03 Off.5DS	M20e-Tom_zpomaluje jde za Samem.5DS	RedOdStolu.tck
Auto fire03 On.5DS	M8c-Beh-slow-loop.5DS	RedStulLoop.5DS
Auto fire03 R.5DS	M8c-Tomy-let-slow.5DS	Ridic_stativ.5DS
Auto lezeni z vraku.5DS	M8c-Tomy-odskok-norm.5DS	Ridic-11b.5DS
AutoBigNas BL f.5DS	M8c-Tomy-odskok-slow.5DS	Ridic-16c.5DS
AutoBigNas BL.5DS	Mavani01 HPT.5DS	RidicNadavani01.5DS
AutoBigNas BL.tck	Mavani01.5DS	RidicOtaceniVolantem.5DS
AutoBigNas BR f.5DS	Mavani02 HPT.5DS	RidicTroubeni.5DS
AutoBigNas BR.5DS	Mavani02.5DS	RIGHT1.5DS
AutoBigNas BR.tck	Mavani03 HPT.5DS	RIGHT2.5DS
AutoBigNas FL f.5DS	Mavani03.5DS	RIGHT3.5DS
AutoBigNas FL.5DS	MechKAutu.5DS	RIGHT4.5DS
AutoBigNas FL.tck	MechKAutu.tck	RIGHT5.5DS
AutoBigNas FR f.5DS	MechKladivkovani.5DS	RIGHT6.5DS
AutoBigNas FR.5DS	MechKladivkovani.tck	RIGHT7.5DS
AutoBigNas FR.tck	MechKolo.5DS	RIGHT8.5DS
AutoBigVys BL f.5DS	MechKolo.tck	RuceVzhuru01.5DS
AutoBigVys BL.5DS	MechSroubovani.5DS	RuceVzhuru01Down.5DS
AutoBigVys BL.tck	MechSroubovani2.5DS	RuceVzhuru01Loop.5DS
AutoBigVys BR f.5DS	MechTrhani.5DS	RuceVzhuru02.5DS
AutoBigVys BR.5DS	MechTrhani.tck	RuceVzhuru02Down.5DS
AutoBigVys BR.tck	MechVDire01.5DS	RuceVzhuru02Loop.5DS
AutoBigVys FL f.5DS	MechVDire02.5DS	run1.5DS
AutoBigVys FL.5DS	Mise zidle01 panika smrt stativ.5DS	run2.5DS
AutoBigVys FL.tck	Mise zidle01 panika smrt.5DS	RUN3.5DS
AutoBigVys FR f.5DS	Mise zidle01 panika stativ.5DS	RUN4.5DS
AutoBigVys FR.5DS	Mise zidle01 panika.5DS	RUN5.5DS
AutoBigVys FR.tck	Mise zidle01a.5DS	RUN6.5DS
AutoPrelezLtoR f.5DS	Mise zidle01b.5DS	RUN7.5DS
AutoPrelezLtoR.5DS	Mise zidle01c.5DS	RUN8.5DS
AutoPrelezLtoR.tck	Mise zidle01d.5DS	runL1.5DS
AutoPrelezRtoL f.5DS	Mise zidle01st.5DS	runL2.5DS
AutoPrelezRtoL.5DS	Mise zidle02a.5DS	runL3.5DS
AutoPrelezRtoL.tck	Mise zidle02b.5DS	runL4.5DS
AutoRidicStativ.5DS	Mise zidle02c.5DS	runL5.5DS
AutoRidicStativMA.5DS	Mise zidle02d.5DS	runL6.5DS
AutoRidicVolant.5DS	Mise zidle02e.5DS	runL7.5DS
AutoSmNas BL f.5DS		

AutoSmNas BL.5DS	Mise zidle02st.5DS	runL8.5DS
AutoSmNas BL.tck	Mise zidle03a.5DS	runR1.5DS
AutoSmNas BR f.5DS	Mise zidle03b.5DS	runR2.5DS
AutoSmNas BR.5DS	Mise zidle03c.5DS	runR3.5DS
AutoSmNas BR.tck	Mise zidle03d.5DS	runR4.5DS
AutoSmNas FL f.5DS	Mise zidle03e.5DS	runR5.5DS
AutoSmNas FL.5DS	Mise zidle03st.5DS	runR6.5DS
AutoSmNas FL.tck	Mise zidle04a.5DS	runR7.5DS
AutoSmNas FR f.5DS	Mise zidle04b.5DS	runR8.5DS
AutoSmNas FR.5DS	Mise zidle04c.5DS	salieri 002.5DS
AutoSmNas FR.tck	Mise zidle04d.5DS	salieri 003.5DS
AutoSmVys BL f.5DS	Mise zidle04e.5DS	Salieri 11a 01.5DS
AutoSmVys BL.5DS	Mise zidle04st.5DS	Salieri 11a 02.5DS
AutoSmVys BL.tck	Mise01a Gang fire L.5DS	Salieri 11a 03.5DS
AutoSmVys BR f.5DS	Mise01a Gang fire LF.5DS	Salieri 11a 04.5DS
AutoSmVys BR.5DS	Mise01a Gang fire R.5DS	SalieriUDveriZradce.5DS
AutoSmVys BR.tck	Mise01a Gang fire RF.5DS	salina nastup f.5DS
AutoSmVys FL f.5DS	Mise01a Paul fire F.5DS	salina nastup.5DS
AutoSmVys FL.5DS	Mise01a Paul fire.5DS	salina nastup.tck
AutoSmVys FL.tck	Mise01a Paul01 nast.5DS	salina vystup f.5DS
AutoSmVys FR f.5DS	Mise01a Paul02 gunon.5DS	salina vystup.5DS
AutoSmVys FR.5DS	Mise01a Sam01 pribiha.5DS	salina vystup.tck
AutoSmVys FR.tck	Mise01a Sam02 slow.5DS	salindriver.5DS
AutoSpolStativ.5DS	Mise01a Sam03 nastup.5DS	SalSedPanik01.5DS
AutoSpolStativMA.5DS	Mise01a Tom01 vystup.5DS	SalSedPanik02.5DS
BACK1.5DS	Mise01a Tom02 kouri.5DS	Salvator-A-11b.5DS
BACK2.5DS	Mise01a Tom03 slow.5DS	Salvator-B-11b.5DS
BACK3.5DS	Mise01a Tom04 rana.5DS	Sam nesen.5DS
BACK4.5DS	Mise01a Tom05 do Auta.5DS	Sam nesen2.5DS
BACK5.5DS	Mise01B_Gorila01NaSama.5DS	sam zran stat HPT.5DS
BACK6.5DS	Mise01B_Gorila01NaSamaSLOW.5DS	sam zran walk HPT.5DS
BACK7.5DS	Mise01B_Gorila01Stativ.5DS	sam zraneny chuze.5DS
BACK8.5DS	Mise01B_Gorila02Divani.5DS	sam zraneny stativ.5DS
backL1.5DS	Mise01B_Gorila02DivaniSLOW.5DS	Sam-16c.5DS
backL2.5DS	Mise01B_Gorila02Stativ.5DS	SamSvazany Stativ.5DS
backL3.5DS	Mise01B_PaulieChuze.5DS	SamSvazany Zleva.5DS
backL4.5DS	Mise01B_PaulieStativAuto.5DS	SamSvazany Zprava.5DS
backL5.5DS	Mise01B_PaulieVystupuje.5DS	SamSvazanyHlava.5DS
backL6.5DS	Mise01B_SamDavaOdmenu01.5DS	SamSvazanyS.5DS
backL7.5DS	Mise01B_SamDavaOdmenu02.5DS	SamZrLehS.5DS
backL8.5DS	Mise01B_SamChuze.5DS	SamZrSedS.5DS
backR1.5DS	Mise01B_SamKAutuSLOW.5DS	SamZrStojS.5DS
backR2.5DS	Mise01B_SamSahaProOdmenu.5DS	SamZrToSed.5DS
backR3.5DS	Mise01B_SamSahaProOdmenuSLOW.5DS	SamZrToStoj.5DS
backR4.5DS	Mise01B_SamSahaProOdmenuSLOW_old.5DS	sapik 90 L stoj.5DS
backR5.5DS	Mise01B_SamStativAuto.5DS	sapik 90 R stoj.5DS
backR6.5DS	Mise01B_SamVystupuje.5DS	sbirani zezemne.5DS
backR7.5DS	Mise01B_SamZBaru.5DS	sbirani zurovne.5DS
backR8.5DS	Mise01B_SamZBaruSLOW.5DS	sbirani zvrchu.5DS
BankaCivilBere f.5DS	Mise01B_TomCeka01.5DS	SbiraniStul01.5DS
BankaCivilBere.5DS	Mise01B_TomCeka02.5DS	SbiraniStul02.5DS
BankaCivilBere.tck	Mise01B_TomCeka03.5DS	SbiraniZeme01.5DS
BankaUrednikBere f.5DS	Mise01B_TomOdmena01.5DS	SbiraniZeme02.5DS
BankaUrednikBere.5DS	Mise01B_TomOdmena01SLOW.5DS	sed puska stativ.5DS
BankaUrednikBere.tck	Mise01B_TomOdmena02.5DS	sed puska vztyk01 f.5DS
BankaUrednikDava f.5DS	Mise01B_TomPrijezd.5DS	sed puska vztyk01.5DS
BankaUrednikDava.5DS	mise01C tomy.5DS	sed puska vztyk01.tck
BankaUrednikDava.tck	Mise02a_BBDemolice.5DS	sed puska vztyk02 f.5DS
barman-breath.5DS	Mise02a_BBKonec.5DS	sed puska vztyk02.5DS
BednaBack.5DS	Mise02a_BouchacKonec.5DS	sed puska vztyk02.tck
BednaBackL.5DS	Mise02a_BouchacKope.5DS	SezCteni.5DS
BednaBackR.5DS	Mise02a_BouchacSrazeni.5DS	SezCteniToN.5DS
BednaLeft.5DS	Mise02a_BouchacZacatek.5DS	SezLehL.5DS
BednaPolozeni f.5DS	Mise02a_TomKopany.5DS	SezLehToN.5DS
BednaPolozeni.5DS	Mise02a_TomUtika.5DS	SezNormal.5DS
BednaPolozeni.tck	Mise02a_TomZacatek.5DS	SezPoh01L.5DS
BednaRight.5DS	Mise02b Gang01 bar.5DS	SezPoh01ToN.5DS
BednaStativ.5DS	Mise02b Gang01 beh.5DS	SezPoh02L.5DS
BednaStrafL.5DS	Mise02b Gang02 bar.5DS	SezPoh02ToN.5DS
BednaStrafR.5DS	Mise02b Gang02 beh.5DS	SezPoh03L.5DS
BednaWalk.5DS	mise02b gangsta01.5DS	SezPoh03ToN.5DS
BednaWalkL.5DS	mise02b gangsta0101.5DS	SezPrekr.5DS
BednaWalkR.5DS	mise02b gangsta0102.5DS	SezPrLoop.5DS
BednaZvednuti f.5DS	mise02b gangsta010201.5DS	SezPrNorm.5DS
BednaZvednuti.5DS	mise02b gangsta01stat.5DS	SezSed f.5DS
BednaZvednuti.tck	mise02b gangsta02.5DS	SezSed.5DS

boj basb kombo.5DS	mise02b man01.5DS	SezSed.tck
boj basb naprah HPT.5DS	mise02b man02.5DS	SezToCteni.5DS
boj basb z LH.5DS	mise02b man03.5DS	SezToLeh.5DS
boj basb z LS.5DS	mise02b man04.5DS	SezToPoh01.5DS
boj basb z RH.5DS	mise02b tom.5DS	SezToPoh02.5DS
boj basb z RS.5DS	Mise02b Tom01 dobaru.5DS	SezToPoh03.5DS
boj box hlavicka f.5DS	mise02b vrchni.5DS	SezVst f.5DS
boj box hlavicka.5DS	Mise02c Manik01.5DS	SezVst.5DS
boj box hlavicka.tck	Mise02c Manik02.5DS	SezVst.tck
boj box kombo.5DS	Mise02c Manik03.5DS	SLEPchuz1.5DS
boj box L direct.5DS	Mise02c Paulie.5DS	SLEPpanik1.5DS
boj box L hak hlava.5DS	Mise02c Sam.5DS	SLEProzh1.5DS
boj box L hak spodek.5DS	Mise02c Tahac.5DS	SLEPsklon1.5DS
boj box R hak hlava.5DS	Mise02c Tazeny.5DS	SLEPstat1.5DS
boj box R hak spodek.5DS	Mise02c Tom.5DS	SLEPzoban1.5DS
boj box rozkrok f.5DS	Mise03a Frank na Sal.5DS	SLEPzed1.5DS
boj box rozkrok.5DS	Mise03a Frank odchod.5DS	smrt auto ridic01.5DS
boj box rozkrok.tck	Mise03a Frank stativ.5DS	smrt auto spol IN01.5DS
boj box stativ.5DS	Mise03a kulecnik01 tcb.5DS	smrt auto spol IN02.5DS
boj HPT basb LH.5DS	Mise03a kulecnik02 tcb.5DS	smrt auto spol OutL.5DS
boj HPT basb LS.5DS	Mise03a Paulie na Franka.5DS	smrt auto spol OutR.5DS
boj HPT basb RH.5DS	Mise03a Paulie na Toma.5DS	smrt drep bricho A.5DS
boj HPT basb RS.5DS	Mise03a Paulie poskrabani.5DS	smrt drep bricho B.5DS
boj HPT box kryt.5DS	Mise03a Paulie stativ.5DS	smrt drep bricho T end.5DS
boj HPT box L direct.5DS	Mise03a Saliery01.5DS	smrt drep bricho T pad.5DS
boj HPT box L hak hlava.5DS	Mise03a Saliery02.5DS	smrt drep bricho T pad.tck
boj HPT box L hak spodek.5DS	Mise03a Saliery03.5DS	smrt drep bricho T plazeni.5DS
boj HPT box R hak hlava.5DS	Mise03a Saliery04.5DS	smrt drep bricho T plazeni.tck
boj HPT box R hak spodek.5DS	Mise03a Saliery05.5DS	smrt drep bricho T stativ.5DS
boj HPT nuz bod.5DS	Mise03a Tom na Franka.5DS	smrt drep hlava otocka.5DS
boj HPT nuz kryt.5DS	Mise03a Tom predstaveni.5DS	smrt drep hlava otocka.tck
boj HPT nuz sek01.5DS	Mise03a Tom rozhizeni.5DS	smrt drep hlava zepredu f.5DS
boj HPT nuz sek02.5DS	Mise03a Tom stativ.5DS	smrt drep hlava zepredu.5DS
boj nuz bod.5DS	Mise03a Tom vstava.5DS	smrt drep hlava zepredu.tck
boj nuz kombo f.5DS	Mise03C_PaulieURalpha.5DS	smrt drep hlava zezadu f.5DS
boj nuz kombo.5DS	Mise03C_PaulieZacatek.5DS	smrt drep hlava zezadu.5DS
boj nuz kombo.tck	Mise03C_PaulieZdravi.5DS	smrt drep hlava zezadu.tck
boj nuz kryt.5DS	Mise03C_RalphKAutu.5DS	smrt drep zada A.5DS
boj nuz sek01.5DS	Mise03C_RalphUAutu.5DS	smrt drep zada B.5DS
boj nuz sek02.5DS	Mise03C_RalphZacatek.5DS	smrt drep zada T end.5DS
boj zasah br L.5DS	Mise03C_TomObchaziAuto.5DS	smrt drep zada T pad.5DS
boj zasah br R.5DS	Mise03C_TomURalpha.5DS	smrt drep zada T pad.tck
boj zasah hl D f.5DS	Mise03C_TomZacatek.5DS	smrt drep zada T plazeni.5DS
boj zasah hl D.5DS	Mise03E_CisnikChuze.5DS	smrt drep zada T plazeni.tck
boj zasah hl D.tck	Mise03E_CisnikNaStul.5DS	smrt drep zada T stativ.5DS
boj zasah hl L.5DS	Mise03E_Paulie01 f.5DS	smrt pad dopredu A f.5DS
boj zasah hl R.5DS	Mise03E_Paulie01.5DS	smrt pad dopredu A.5DS
boj zasah hlavicka f.5DS	Mise03E_Paulie01.tck	smrt pad dopredu B f.5DS
boj zasah hlavicka.5DS	Mise03E_Paulie02.5DS	smrt pad dopredu B.5DS
boj zasah hlavicka.tck	Mise03E_Paulie03.5DS	smrt pad dopredu B.tck
boj zasah rozkrok lg f.5DS	Mise03E_Salieri01.5DS	smrt pad dopredu C f.5DS
boj zasah rozkrok lg.5DS	Mise03E_Salieri02.5DS	smrt pad dopredu C.5DS
boj zasah rozkrok lg.tck	Mise03E_SalieriObjimani.5DS	smrt pad dopredu C.tck
boj zasah rozkrok sm f.5DS	Mise03E_Tom01 f.5DS	smrt pad dozadu f.5DS
boj zasah rozkrok sm.5DS	Mise03E_Tom01.5DS	smrt pad dozadu.5DS
boj zasah rozkrok sm.tck	Mise03E_Tom01.tck	smrt pad dozadu.tck
BombaAuto f.5DS	Mise03E_Tom02.5DS	smrt pad end A f.5DS
BombaAuto.5DS	Mise03E_Tom03.5DS	smrt pad end A.5DS
BombaAuto.tck	Mise03E_TomObjimani.5DS	smrt pad end A.tck
BombaPodStul f.5DS	Mise04a FrankKecy01.5DS	smrt pad end B f.5DS
BombaPodStul.5DS	Mise04a FrankKecy02.5DS	smrt pad end B.5DS
BombaPodStul.tck	Mise04a FrankStativ.5DS	smrt pad end B.tck
BorecStat.5DS	Mise04a FrankZaluz f.5DS	smrt pad end vstavani f.5DS
breath01a.5DS	Mise04a FrankZaluz.5DS	smrt pad end vstavani.5DS
breath01b.5DS	Mise04a FrankZaluz.tck	smrt pad end vstavani.tck
breath01c.5DS	Mise04a Prikivnuti.5DS	smrt pad vlevo f.5DS
breath01d.5DS	Mise04a Sal Kouri.5DS	smrt pad vlevo.5DS
breath02a.5DS	Mise04a Sal Ty Budes.5DS	smrt pad vlevo.tck
breath02c.5DS	Mise04a Sal Uvod.5DS	smrt pad vpravo f.5DS
breath03a.5DS	Mise04a Tom pokyvani.5DS	smrt pad vpravo.5DS
breath04a.5DS	Mise04a Tom pokyvani2.5DS	smrt pad vpravo.tck
breath05a.5DS	Mise04a Tom stativ.5DS	smrt stoj bricho A.5DS
breath05b.5DS	Mise04a Tom zacatek.5DS	smrt stoj bricho B.5DS
breath05c.5DS	Mise04a Tom2 stativ.5DS	smrt stoj bricho C.5DS
breath05d.5DS	Mise04e Gorila zpomal.5DS	smrt stoj bricho T end.5DS
breath06a.5DS	Mise04e Gorila2.5DS	

breath06b.5DS	Mise04e Sam skrz dvere2.5DS	smrt stoj bricho T pad f.5DS
breath06c.5DS	Mise04e Sam stativ.5DS	smrt stoj bricho T pad.5DS
breath06d.5DS	Mise04e Sam vstava.5DS	smrt stoj bricho T pad.tck
breath07a.5DS	Mise04e Tom k Samovi.5DS	smrt stoj bricho T plazeni f.5DS
breath07b.5DS	Mise04e Tom leti zpomal.5DS	smrt stoj bricho T plazeni.5DS
breath07c.5DS	Mise04e Tom pada.5DS	smrt stoj bricho T plazeni.tck
breath07d.5DS	Mise04e Tom skrz dvere.5DS	smrt stoj bricho T stativ.5DS
breath08a.5DS	Mise04e Tom zdviha Sama.5DS	smrt stoj hlava otocka.5DS
breath08b.5DS	Mise04f Gang odchod.5DS	smrt stoj hlava zepredu.5DS
breath08c.5DS	Mise04f Gang prichod.5DS	smrt stoj hlava zezadu.5DS
breath08d.5DS	Mise04f Sam hlava up.5DS	smrt stoj hlava zezadu02 f.5DS
breath-barman.5DS	Mise04f Sam na (T).5DS	smrt stoj hlava zezadu02.5DS
breath-recepcni.5DS	Mise04f Sam prachy.5DS	smrt stoj hlava zezadu02.tck
BuseniNaDvere f.5DS	Mise04f Sam stat hlava.5DS	smrt stoj zada A f.5DS
BuseniNaDvere.5DS	Mise04f Sam stativ.5DS	smrt stoj zada A.5DS
BuseniNaDvere.tck	Mise04f Tom odchod.5DS	smrt stoj zada A f.5DS
BuseniNaDvere02.5DS	Mise04f Tom prichod.5DS	smrt stoj zada B f.5DS
CisNaStul.5DS	Mise05a Sal01 zacatek.5DS	smrt stoj zada B.5DS
CisNaStul.tck	Mise05a Sal02 trochu.5DS	smrt stoj zada B.tck
cisnik 001.5DS	Mise05a Sal03 s consig pokrac.5DS	smrt stoj zada C f.5DS
Cisnik0001.5DS	Mise05a Sal03 s consig.5DS	smrt stoj zada C.5DS
Cisnik-0001.5DS	Mise05a Sal04 ralph mi.5DS	smrt stoj zada C.tck
Cisnik-chodicka.5DS	Mise05a Sal05 Dulezity je.5DS	smrt stoj zada T end.5DS
CisStativ.5DS	Mise05a Tom gesto01.5DS	smrt stoj zada T pad f.5DS
CisVlevo.5DS	Mise05a Tom gesto02.5DS	smrt stoj zada T pad.5DS
CisVpravo.5DS	Mise05a Tom gesto03.5DS	smrt stoj zada T pad.tck
CisWalk.5DS	Mise05a Tom gesto04.5DS	smrt stoj zada T plazeni f.5DS
CisZeStolu.5DS	Mise05a Tom gesto05 stativ.5DS	smrt stoj zada T plazeni.5DS
CisZeStolu.tck	Mise05a Tom gesto06.5DS	smrt stoj zada T plazeni.tck
CouvaniStopar.5DS	Mise05a Tom gesto07.5DS	smrt stoj zada T stativ.5DS
CouvaniStopar.tck	Mise05a Tom gesto08.5DS	smrt zidle01.5DS
Datack.5DS	Mise05a Tom gesto09.5DS	smrt zidle02.5DS
Dbark1.5DS	Mise05a Tom odchod.5DS	Spolujezdec stativ.5DS
Dbark3.5DS	Mise05b Lucas01 zacatek.5DS	Spolujezdec-11b.5DS
Dbreath.5DS	Mise05b Lucas02 prohlizeni.5DS	SrazeniBackLeft f.5DS
Ddeath.5DS	Mise05b Lucas03 hotovo.5DS	SrazeniBackLeft.5DS
Ddrb.5DS	Mise05b Lucas04 stativ.5DS	SrazeniBackLeft.tck
destnik01.5DS	Mise05b Tom01 prijezd.5DS	SrazeniBackRight f.5DS
Deti skacou panaka.5DS	Mise05b Tom02 gratulace.5DS	SrazeniBackRight.5DS
Deti skacou panaka.tck	Mise05b Tom03 koureni.5DS	SrazeniBackRight.tck
Dhit.5DS	Mise05b Tom04 odjezd.5DS	SrazeniFrontLeft f.5DS
DoKryti f.5DS	Mise06b Frank01 zacatek.5DS	SrazeniFrontLeft.5DS
DoKryti.5DS	Mise06b Frank02 to je.5DS	SrazeniFrontLeft.tck
DoKryti.tck	Mise06b Frank03 hodne stesti.5DS	SrazeniFrontRight f.5DS
Drun.5DS	Mise06b Tom01 zacatek.5DS	SrazeniFrontRight.5DS
Dsit.5DS	Mise06b Tom02 to je.5DS	SrazeniFrontRight.tck
Dsitting.5DS	Mise06b Tom03 hodne stesti.5DS	stativ uklizecka.5DS
Dsniffing.5DS	Mise06c Evropan.5DS	strafL1.5DS
Dstand.5DS	Mise06c Mich Hrdino.5DS	strafL2.5DS
Dwalk.5DS	Mise06c Mich Stativ.5DS	strafL3.5DS
enm klid alarm 180 f.5DS	Mise06c Paulie01 Ende.5DS	strafL4.5DS
enm klid alarm 180.5DS	Mise06c Paulie01 Stativ.5DS	strafL5.5DS
enm klid alarm 180.tck	Mise06c Poradatel01 pohar zac.5DS	strafL6.5DS
enm klid alarm F.5DS	Mise06c Poradatel01 pohar.5DS	strafL7.5DS
enm klid alarm L f.5DS	Mise06c Poradatel01stativ.5DS	strafL8.5DS
enm klid alarm L.5DS	Mise06c Sal01 Konec.5DS	strafR1.5DS
enm klid alarm L.tck	Mise06c Sal01 Tome.5DS	strafR2.5DS
enm klid alarm R f.5DS	Mise06c Sara cyklus copy.5DS	strafR3.5DS
enm klid alarm R.5DS	Mise06c Sara cyklus.5DS	strafR4.5DS
enm klid alarm R.tck	Mise06c Sara Hihi copy.5DS	strafR5.5DS
enm klid back.5DS	Mise06c Sara Hihi.5DS	strafR6.5DS
enm klid backL.5DS	Mise06c Slecna stativ.5DS	strafR7.5DS
enm klid backR.5DS	Mise06c Slecna venec zac.5DS	strafR8.5DS
enm klid left.5DS	Mise06c Slecna venec.5DS	strafRL1.5DS
enm klid puska alarm 180 f.5DS	Mise06c Tleskac01.5DS	strafRL2.5DS
enm klid puska alarm 180.5DS	Mise06c Tleskac02.5DS	strafRL3.5DS
enm klid puska alarm 180.tck	Mise06c Tleskac03.5DS	strafRL4.5DS
enm klid puska alarm F.5DS	Mise06c Tleskac04.5DS	strafRL5.5DS
enm klid puska alarm L f.5DS	Mise06c Tleskac05.5DS	strafRL6.5DS
enm klid puska alarm L.5DS	Mise06c Tom01 pohar.5DS	strafRL7.5DS
enm klid puska alarm L.tck	Mise06c Tom01 poslech.5DS	strafRL8.5DS
enm klid puska alarm R f.5DS	Mise06c Tom02 odchod.5DS	strafRR1.5DS
enm klid puska alarm R.5DS	Mise06c Treti.5DS	strafRR2.5DS
enm klid puska alarm R.tck	Mise06d Luc01 zac.5DS	strafRR3.5DS
enm klid puska back.5DS	Mise06d Luc02 kecy.5DS	strafRR4.5DS
enm klid puska backL.5DS	Mise06d Luc03 k autu.5DS	strafRR5.5DS

enm klid puska backR.5DS	Mise06d Luc04 konec.5DS	strafRR6.5DS
enm klid puska left.5DS	Mise06d Lukas01 k Tomovi.5DS	strafRR7.5DS
enm klid puska right.5DS	Mise06d Lukas02 chuze.5DS	strafRR8.5DS
enm klid puska stat A.5DS	Mise06d Lukas02 kecy.5DS	StrojTramSmrt.5DS
enm klid puska stat B.5DS	Mise06d Lukas03 k autu.5DS	StrojTramSmrt02.5DS
enm klid puska stat C.5DS	Mise06d Lukas03 od auta.5DS	stuj.5DS
enm klid puska strafL.5DS	Mise06d Lukas04 chuze.5DS	Tahac.5DS
enm klid puska strafR.5DS	Mise06d Tom01 prichod.5DS	Tazeny pada.5DS
enm klid puska turn f.5DS	Mise06d Tom02 stativ.5DS	Tazeny.5DS
enm klid puska turn.5DS	Mise06d Tom03 pokukuje b.5DS	TE-hadiceanim.5DS
enm klid puska turn.tck	Mise06d Tom03 pokukuje stativ.5DS	TE-hadiceanim-new.5DS
enm klid puska walk.5DS	Mise06d Tom03 pokukuje.5DS	TE-hadiceanim-new2.5DS
enm klid puska walkL.5DS	Mise06d Tom03 pokukuje2.5DS	TE-hadiceanim-new3.5DS
enm klid puska walkR.5DS	Mise06d Tom03 vychazi.5DS	TE-hadiceanim-new4-
enm klid right.5DS	Mise06d Tom04 chuze.5DS	nodummz.5DS
enm klid stat A.5DS	Mise06d Tom04 k autu.5DS	TE-Chuze.5DS
enm klid stat B.5DS	Mise06d Tom05 konec.5DS	Telefonista.5DS
enm klid stat C.5DS	Mise07a Luigi keca01.5DS	telefon-test.5DS
enm klid strafL.5DS	Mise07a Luigi keca02.5DS	TelOtVlevo.5DS
enm klid strafR.5DS	Mise07a Luigi konec.5DS	TelOtVpravo.5DS
enm klid turn f.5DS	Mise07a Luigi zac f.5DS	TelStativ.5DS
enm klid turn.5DS	Mise07a Luigi zac.5DS	TelVytoceni.5DS
enm klid turn.tck	Mise07a Luigi zac.tck	TelZaveseni.5DS
enm klid walk.5DS	Mise07a SaraOdchod.5DS	TE-Norman-A.5DS
enm klid walkL.5DS	Mise07a SaraStativ.5DS	TE-Norman-B.5DS
enm klid walkR.5DS	Mise07a Tom otoc.5DS	TE-Norman-C.5DS
enm nemireny sapik 180 L stoj F.5DS	Mise07a Tom popiji.5DS	TE-Ridic_k_Tomovi.5DS
enm nemireny sapik 180 L stoj.5DS	Mise07a Tom posl.5DS	TE-Ridic_vystupuje.5DS
enm nemireny sapik 180 L stoj.tck	Mise07a Tom pozdrav.5DS	TE-Spoluj_strili.5DS
enm nemireny sapik 180 R stoj F.5DS	Mise07a Tom samoz.5DS	TE-Spoluj_vystupuje.5DS
enm nemireny sapik 180 R stoj.5DS	Mise07a Tom stat.5DS	TE-Tom_v_baru-A.5DS
enm nemireny sapik 180 R stoj.tck	Mise07a Tom zac.5DS	TE-Tom_v_baru-B.5DS
enm otocka 180 R stoj F.5DS	Mise07c Frank konec.5DS	TE-Tom_v_baru-C.5DS
enm otocka 180 R stoj.5DS	Mise07c Frank pripaluje.5DS	TE-Tom_v_cele.5DS
enm otocka 180 R stoj.tck	Mise07c Frank Stativ.5DS	TE-Tom_zaliva.5DS
enm pistole 180 R stoj F.5DS	Mise07c Paul pokec01.5DS	TE-Tomova smrt.5DS
enm pistole 180 R stoj.5DS	Mise07c Paulie Ja s Tomem.5DS	TLiezZKan.5DS
enm pistole 180 R stoj.tck	Mise07c Paulie klid.5DS	tom 001.5DS
enm puska 180 R stoj F.5DS	Mise07c Paulie konec.5DS	tom 002.5DS
enm puska 180 R stoj.5DS	Mise07c Paulie nikdo.5DS	Tom 11a 01.5DS
enm puska 180 R stoj.tck	Mise07c Paulie poslech01.5DS	Tom 11a 02.5DS
enm roh brok stoj fire01 L.5DS	Mise07c Paulie poslech02.5DS	Tom 11a 03.5DS
enm roh brok stoj fire01 R.5DS	Mise07c Paulie To je dobre.5DS	Tom 11a 04.5DS
enm roh brok stoj fire02 L f.5DS	Mise07c Sal coze.5DS	Tom do clunu.5DS
enm roh brok stoj fire02 L.5DS	Mise07c Sal dobre.5DS	tom leze.5DS
enm roh brok stoj fire02 L.tck	Mise07c Sal klid.5DS	Tom01 prichod.5DS
enm roh brok stoj fire02 L01 f.5DS	Mise07c Sal konec.5DS	Tom02 koknu.5DS
enm roh brok stoj fire02 L01.5DS	Mise07c Sal my s Tomem.5DS	Tom03 telef.5DS
enm roh brok stoj fire02 L01.tck	Mise07c Sal pokec01.5DS	Tom04 konec.5DS
enm roh brok stoj fire02 L02.5DS	Mise07c Tom klid.5DS	Tom-16c.5DS
enm roh brok stoj fire02 L03 f.5DS	Mise07c Tom konec.5DS	Tom-A-11b.5DS
enm roh brok stoj fire02 L03.5DS	Mise07c Tom na jaxe.5DS	Tom-B-11b.5DS
enm roh brok stoj fire02 L03.tck	Mise07c Tom ne pane.5DS	TomLezeDoKanaluf.5DS
enm roh brok stoj fire02 R f.5DS	Mise07c Tom pokec01.5DS	TomLezeDoKanaluf.5DS
enm roh brok stoj fire02 R.5DS	Mise07c Tom pokec02.5DS	TomLezeDoKanaluf.tck
enm roh brok stoj fire02 R.tck	Mise07c Tom stativ.5DS	TomLezeZKanaluf.5DS
enm roh drep nahl L.5DS	Mise07c Tom to je dobre.5DS	TomLezeZKanaluf.tck
enm roh drep nahl R.5DS	Mise07d Paulie02.5DS	Tomy prachy.5DS
enm roh drep nahl T.5DS	Mise07d prask ridic.5DS	Tomy prachy-19b.5DS
enm roh drep stat L.5DS	Mise07d prask spolu.5DS	Tomy.5DS
enm roh drep stat R.5DS	Mise07d Tom.5DS	Tomy-19b.5DS
enm roh pis drep fire01 L.5DS	Mise07d3 Paulie01.5DS	Tomy-A2.5DS
enm roh pis drep fire01 R.5DS	Mise07d3 Tom01.5DS	Tomy-B2.5DS
enm roh pis drep fire01 T.5DS	Mise08e Cumil01.5DS	TomyStrcenyBack f.5DS
enm roh pis drep fire02 L f.5DS	Mise08e Cumil03.5DS	TomyStrcenyBack.5DS
enm roh pis drep fire02 L.5DS	Mise08e Cumil04.5DS	TomyStrcenyBack.tck
enm roh pis drep fire02 L.tck	Mise08e Cumil05.5DS	TomyStrcenyFront f.5DS
enm roh pis drep fire02 R f.5DS	Mise08e Cumil06.5DS	TomyStrcenyFront.5DS
enm roh pis drep fire02 R.5DS	Mise08e Chuligan proslov.5DS	TomyStrcenyFront.tck
enm roh pis drep fire02 R.tck	Mise08e Chuligan stativ.5DS	TomyStrcenyLeft f.5DS
enm roh pis drep fire02 T f.5DS	Mise08e Chuligan To je on!.5DS	TomyStrcenyLeft.5DS
enm roh pis drep fire02 T.5DS	Mise08e Chuligan vstava.5DS	TomyStrcenyLeft.tck
enm roh pis drep fire02 T.tck	Mise08e Ja ho zabiju.5DS	TomyStrcenyRight f.5DS
enm roh pis drep nahl L.5DS	Mise08e Knez otvira.5DS	TomyStrcenyRight.5DS
enm roh pis drep nahl R.5DS	Mise08e Knez predava slovo.5DS	TomyStrcenyRight.tck
enm roh pis drep nahl T.5DS		

enm roh pis drep stat L.5DS	Mise08e Knez proslov.5DS	Turn1 F.5DS
enm roh pis drep stat R.5DS	Mise08e Knez utika.5DS	TURN1.5DS
enm roh pis stoj fire01 L f.5DS	Mise08e man poklus.5DS	TURN1.TCK
enm roh pis stoj fire01 L.5DS	Mise08e man01 stativ.5DS	TURN2.5DS
enm roh pis stoj fire01 L.tck	Mise08e man01 vstava.5DS	TURN2.TCK
enm roh pis stoj fire01 R f.5DS	Mise08e man03 cumi01.5DS	Turn3 f.5DS
enm roh pis stoj fire01 R.5DS	Mise08e man03 cumi02.5DS	TURN3.5DS
enm roh pis stoj fire01 R.tck	Mise08e man03 stativ.5DS	TURN3.TCK
enm roh pis stoj fire02 L f.5DS	Mise08e man03 vstava.5DS	Turn4 f.5DS
enm roh pis stoj fire02 L.5DS	Mise08e man04 pohnuti.5DS	TURN4.5DS
enm roh pis stoj fire02 L.tck	Mise08e man04 stativ.5DS	TURN4.TCK
enm roh pis stoj fire02 R f.5DS	Mise08e man04a vstava.5DS	TURN5.5DS
enm roh pis stoj fire02 R.5DS	Mise08e man04b vstava.5DS	TURN5.TCK
enm roh pis stoj fire02 R.tck	Mise08e man05 otoceni vlevo.5DS	turn6 f.5DS
enm roh pis stoj nahl L.5DS	Mise08e man05 stativ.5DS	turn6.5DS
enm roh pis stoj nahl R.5DS	Mise08e man05 vybiha.5DS	turn6.tck
enm roh pis stoj stat L.5DS	Mise08e man05 vykladani.5DS	turn7 f.5DS
enm roh pis stoj stat R.5DS	Mise08e man06 naslouchani.5DS	turn7.5DS
enm roh puska drep fire01 L.5DS	Mise08e man06 odkaslani.5DS	turn7.tck
enm roh puska drep fire01 R.5DS	Mise08e man06 poskrabani.5DS	turn8 f.5DS
enm roh puska drep fire01 T.5DS	Mise08e man06 stativ.5DS	turn8.5DS
enm roh puska drep fire02 L f.5DS	Mise08e man06 vybiha.5DS	turn8.tck
enm roh puska drep fire02 L.5DS	Mise08e man07 skace.5DS	UfoAnim.5DS
enm roh puska drep fire02 L.tck	Mise08e Manzelka brezi.5DS	UklidBednyLB f.5DS
enm roh puska drep fire02 R f.5DS	Mise08e Manzelka odchod.5DS	UklidBednyLB.5DS
enm roh puska drep fire02 R.5DS	Mise08e Radni k manzelce.5DS	UklidBednyLB.tck
enm roh puska drep fire02 R.tck	Mise08e Radni odchod.5DS	uklizecka chuze.5DS
enm roh puska drep fire02 T f.5DS	Mise08e Radni stativ.5DS	uklizecka otopka 180 R.5DS
enm roh puska drep fire02 T.5DS	Mise08e Tom couva.5DS	uklizecka otopka 180.5DS
enm roh puska drep fire02 T.tck	Mise08e Tom nene.5DS	uklizecka otopka 90 R.5DS
enm roh puska drep nahl L.5DS	Mise08e Tom ohlizi se.5DS	uklizecka otopka 90.5DS
enm roh puska drep nahl R.5DS	Mise08e Tom stativ.5DS	UrednikDalsiStranka.5DS
enm roh puska drep nahl T.5DS	Mise08e Tom ustup end.5DS	UrednikOdpovida.5DS
enm roh puska drep stat L.5DS	Mise08e Zena odchod.5DS	UrednikOdStoluL.5DS
enm roh puska drep stat R.5DS	Mise08e Zena stativ.5DS	UrednikOdStoluL.tck
enm roh puska drep stoj nahl R.5DS	mise09a Frank01.5DS	UrednikOdStoluR.5DS
enm roh puska stoj fire02 L f.5DS	mise09a Frank02.5DS	UrednikOdStoluR.tck
enm roh puska stoj fire02 L.5DS	mise09a chlapcek01.5DS	UrednikPodivaniL.5DS
enm roh puska stoj fire02 L.tck	mise09a chlapcek02.5DS	UrednikPodivaniR.5DS
enm roh puska stoj fire02 R f.5DS	mise09a tom01.5DS	UrednikPsani.5DS
enm roh puska stoj fire02 R.5DS	mise09a tom02.5DS	UrednikStativ.5DS
enm roh puska stoj fire02 R.tck	Mise09b 2ridic01 zacatek.5DS	Uskok Back Left f.5DS
enm roh puska stoj nahl L.5DS	Mise09b 2ridic02 stativ.5DS	Uskok Back Left.5DS
enm roh puska stoj nahl R.5DS	Mise09b 2zavoz01 zac.5DS	Uskok Back Left.tck
enm roh puska stoj stat L.5DS	Mise09b 2zavoz02 stat.5DS	Uskok Back Right f.5DS
enm roh puska stoj stat R.5DS	Mise09b Paulie01 zac.5DS	Uskok Back Right.5DS
enm roh sap drep fire02 L f.5DS	Mise09b Paulie02 nastup.5DS	Uskok Back Right.tck
enm roh sap drep fire02 L.5DS	Mise09b Paulie03 jedem.5DS	Uskok Front Left f.5DS
enm roh sap drep fire02 L.tck	Mise09b Paulie04 stativ.5DS	Uskok Front Left.5DS
enm roh sap drep fire02 R f.5DS	Mise09b Paulie05 podrazeni.5DS	Uskok Front Left.tck
enm roh sap drep fire02 R.5DS	Mise09b Paulie06 vyhlizi.5DS	Uskok Front Right f.5DS
enm roh sap drep fire02 R.tck	Mise09b Tom01 stativ.5DS	Uskok Front Right.5DS
enm roh sap drep fire02 T f.5DS	Mise09b Tom02 nastup.5DS	Uskok Front Right.tck
enm roh sap drep fire02 T.5DS	Mise09b Tom03 stativ auto.5DS	Uskok Left Back.5DS
enm roh sap drep fire02 T.tck	Mise09b Tom04 stativ auto01.5DS	Uskok Left Back.tck
enm roh sap stoj fire01 L.5DS	Mise09b Tom05 stativ auto03.5DS	Uskok Left Front.5DS
enm roh sap stoj fire01 R.5DS	mise09C gang01.5DS	Uskok Left Front.tck
enm roh sap stoj fire02 L f.5DS	mise09C gang02.5DS	Uskok Right Back.5DS
enm roh sap stoj fire02 L.5DS	mise09C mrtvola00.5DS	Uskok Right Back.tck
enm roh sap stoj fire02 L.tck	mise09C mrtvola01.5DS	Uskok Right Front.5DS
enm roh sap stoj fire02 R f.5DS	mise09C tomy01.5DS	Uskok Right Front.tck
enm roh sap stoj fire02 R.5DS	Mise09d Paulie01 zac.5DS	UStoluKoureniToStativ.5DS
enm roh sap stoj fire02 R.tck	Mise09d Paulie02 nese.5DS	UStoluNapitiSe.5DS
enm roh stoj nahl L.5DS	Mise09d Paulie03 korba.5DS	UStoluOdStolu f.5DS
enm roh stoj nahl R.5DS	Mise09d Tom01 hlida.5DS	UStoluOdStolu.5DS
enm roh stoj stat L.5DS	Mise09d Tom02 kautu.5DS	UStoluOdStolu.tck
enm roh stoj stat R.5DS	Mise09d Tom02 korba.5DS	UStoluOHLavy.5DS
enm sapik 180 L stoj F.5DS	mise10a Paulie01.5DS	UStoluOHLavyStativ.5DS
enm sapik 180 L stoj.5DS	mise10a Paulie02.5DS	UStoluOHLavyToStativ.5DS
enm sapik 180 L stoj.tck	mise10a Paulie03.5DS	UStoluOpreniSe.5DS
enm sapik 180 R stoj F.5DS	Mise10a Sal01.5DS	UStoluOprenyStativ.5DS
enm sapik 180 R stoj.5DS	Mise10a Sal02.5DS	UStoluOprenyToStativ.5DS
enm sapik 180 R stoj.tck	Mise10a Sal03.5DS	UStoluPotahnuti.5DS
enm streh pis back.5DS	Mise10a Sal04.5DS	UStoluSednuti f.5DS
enm streh pis backL.5DS	Mise10a Sal05 konec.5DS	UStoluSednuti.5DS
enm streh pis backR.5DS	mise10a Saliery01a.5DS	UStoluSednuti.tck

enm streh pis left.5DS	mise10a Saliery01b.5DS	UStoluStativ.5DS
enm streh pis right.5DS	mise10a Saliery02a.5DS	UStoluToKoureni.5DS
enm streh pis stat A.5DS	mise10a Saliery02b.5DS	UStoluVysvetlovani01.5DS
enm streh pis stat B.5DS	mise10a Saliery03a.5DS	UStoluVysvetlovani02.5DS
enm streh pis stat C.5DS	mise10a Saliery03b.5DS	utreni skryn.5DS
enm streh pis strafL.5DS	mise10a Saliery04b.5DS	utreni stul.5DS
enm streh pis strafR.5DS	mise10a Salieryende.5DS	VincOdebraniPistole.5DS
enm streh pis turn f.5DS	Mise10a Tom01.5DS	VincOdebraniPistole.tck
enm streh pis turn.5DS	mise10a Tom01a.5DS	VincOdebraniSapiku.5DS
enm streh pis turn.tck	mise10a Tom01b.5DS	VincOdebraniSapiku.tck
enm streh pis walk.5DS	Mise10a Tom02.5DS	VincPodaniPistole.5DS
enm streh pis walkL.5DS	mise10a Tom02a.5DS	VincPodaniPistole.tck
enm streh pis walkR.5DS	mise10a Tom02b.5DS	VincPodaniSapiku.5DS
enm streh puska back.5DS	Mise10a Tom03.5DS	VincPodaniSapiku.tck
enm streh puska backL.5DS	mise10a Tom03a.5DS	VincSednuti.5DS
enm streh puska backR.5DS	mise10a Tom03b.5DS	VincSednuti.tck
enm streh puska left.5DS	Mise10a Tom04.5DS	VincSezeniStativ.5DS
enm streh puska right.5DS	mise10a Tom04b.5DS	VincStativ.5DS
enm streh puska stat A.5DS	Mise10a Tom05.5DS	VincVstani.5DS
enm streh puska stat B.5DS	Mise-10b-Frank_chuze.5DS	VincVstani.tck
enm streh puska stat C.5DS	Mise-10b-Frank_nastupuje.5DS	Vyhlizeni01.5DS
enm streh puska strafL.5DS	Mise-10b-Ochranka_chuze.5DS	Vyhlizeni02.5DS
enm streh puska strafR.5DS	Mise-10b-Ochranka_nastupuje.5DS	Vyhlizeni03.5DS
enm streh puska turn f.5DS	Mise-10b-Ridic_nastupuje.5DS	Vyhlizeni04.5DS
enm streh puska turn.5DS	Mise-10b-Spolujezdec_nastupuje.5DS	Vyhlizeni201.5DS
enm streh puska turn.tck	mise10c frank01.5DS	Vyhlizeni202.5DS
enm streh puska walk.5DS	mise10c frank02.5DS	Vyhlizeni203.5DS
enm streh puska walkL.5DS	mise10c frank03.5DS	Vyhlizeni2Stativ.5DS
enm streh puska walkR.5DS	mise10c frank04.5DS	VyhlizeniStativ.5DS
enm streh sapik back.5DS	mise10c frank05.5DS	VyhozBackL f.5DS
enm streh sapik backL.5DS	mise10c frank06.5DS	VyhozBackL.5DS
enm streh sapik backR.5DS	mise10c Tom01.5DS	VyhozBackL.tck
enm streh sapik left.5DS	mise10c Tom02.5DS	VyhozBackR f.5DS
enm streh sapik right.5DS	mise10c Tom03.5DS	VyhozBackR.5DS
enm streh sapik stat A.5DS	mise10c Tom04.5DS	VyhozBackR.tck
enm streh sapik stat B.5DS	mise10d frank01.5DS	VyhozFrontL f.5DS
enm streh sapik stat C.5DS	mise10d frank02.5DS	VyhozFrontL.5DS
enm streh sapik strafL.5DS	mise10d frank03.5DS	VyhozFrontL.tck
enm streh sapik strafR.5DS	mise10d frank04.5DS	VyhozFrontR f.5DS
enm streh sapik turn f.5DS	mise10d frank05.5DS	VyhozFrontR.5DS
enm streh sapik turn.5DS	mise10d Tom01.5DS	VyhozFrontR.tck
enm streh sapik turn.tck	mise10d Tom02.5DS	VyhozManBackL f.5DS
enm streh sapik walk.5DS	mise10d Tom03.5DS	VyhozManBackL.5DS
enm streh sapik walkL.5DS	mise10d Tom04.5DS	VyhozManBackL.tck
enm streh sapik walkR.5DS	mise10d Tom05.5DS	VyhozManFrontL f.5DS
FMV07b Sara after.5DS	mise10e Decko01.5DS	VyhozManFrontL.5DS
FMV07b Sara do bytu.5DS	mise10e Frank01.5DS	VyhozManFrontL.tck
FMV07b Sara fucking01.5DS	mise10e March01.5DS	VyhozMrtBackL f.5DS
FMV07b Sara fucking02.5DS	mise10e Tom01.5DS	VyhozMrtBackL.5DS
FMV07b Sara gramec01.5DS	mise10e1 Decko01.5DS	VyhozMrtBackL.tck
FMV07b Sara gramec02.5DS	mise10e1 March01.5DS	VyhozMrtBackR f.5DS
FMV07b Sara od lekarny.5DS	mise10e1 Tom01.5DS	VyhozMrtBackR.5DS
FMV07b Sara postel01.5DS	Mise10f Decko01 nechcu.5DS	VyhozMrtBackR.tck
FMV07b Sara postel02.5DS	Mise10f Decko02 loop.5DS	VyhozMrtFrontL f.5DS
FMV07b Sara u gramce.5DS	Mise10f Decko03 po hlave.5DS	VyhozMrtFrontL.5DS
FMV07b Sara whisky.5DS	Mise10f Decko04 odchod.5DS	VyhozMrtFrontL.tck
FMV07b Tom after.5DS	Mise10f Decko01 ahoj tome.5DS	VyhozMrtFrontR f.5DS
FMV07b Tom do bytu.5DS	mise10f frank01 zac.5DS	VyhozMrtFrontR.5DS
FMV07b Tom fucking01.5DS	Mise10f Frank02 nejde to.5DS	VyhozMrtFrontR.tck
FMV07b Tom fucking02.5DS	mise10f frank02 nejdeto.5DS	VyhybkaLR f.5DS
FMV07b Tom postel01.5DS	mise10f frank03 kecy.5DS	VyhybkaLR.5DS
FMV07b Tom postel02.5DS	Mise10f Frank03 to ti nezap.5DS	VyhybkaLR.tck
FMV07b Tom postel03.5DS	mise10f frank04 konec.5DS	VyhybkaRL f.5DS
FMV07b Tom postel03b.5DS	Mise10f Frank04 rekni donovi.5DS	VyhybkaRL.5DS
FMV07b Tom postel04.5DS	Mise10f Frank05 konec.5DS	VyhybkaRL.tck
FMVAutoSmNasFL.5DS	Mise10f March01 zacatek.5DS	VykopnutiDveri f.5DS
FMVAutoSmNasFR.5DS	mise10f March02 nejde to.5DS	VykopnutiDveri.5DS
FMVMechKladivkovani.5DS	Mise10f March03 pokukuje.5DS	VykopnutiDveri.tck
FMVMechKolo.5DS	Mise10f March04 konec.5DS	Vypinac01.5DS
FMVMechTrhani.5DS	Mise10f Tom01 prichod.5DS	Vypinac01_HPT.5DS
FormuleNadavani.5DS	mise10f Tom02 jen mi rekni.5DS	Vypinac02.5DS
FormuleNastupL f.5DS	mise10f tom02 zac.5DS	Vypinac02_HPT.5DS
FormuleNastupL.5DS	mise10f tom03 bere.5DS	Vysvetlovani01.5DS
FormuleNastupL.tck	Mise10f Tom03 oto se nestarej.5DS	Vysvetlovani02.5DS
FormuleNastupR f.5DS	mise10f tom04 dona.5DS	Vysvetlovani03.5DS
FormuleNastupR.5DS	Mise10f Tom04 pro dona.5DS	walk woman1.5DS

FormuleNastupR.tck	Mise10f Tom05 konec.5DS	WALK1.5DS
FormuleStativ.5DS	mise10f tom05 stativ.5DS	WALK2.5DS
FormuleVolant.5DS	mise10f tom06 konec.5DS	WALK3.5DS
FormuleVystupL.f.5DS	Mise10f Tom06 stativ.5DS	WALK4.5DS
FormuleVystupL.5DS	Mise11a_CisnikChuze.5DS	WALK5.5DS
FormuleVystupL.tck	Mise11a_CisnikNaStul.5DS	WALK6.5DS
FormuleVystupR.f.5DS	mise12a Paulie nastup.5DS	WALK7.5DS
FormuleVystupR.5DS	mise12a Paulie odchazi.5DS	WALK8.5DS
FormuleVystupR.tck	mise12a Paulie vystup.5DS	walkL1.5DS
frank sloup stativ.5DS	mise12a Paulie01.5DS	walkL2.5DS
frank sloup zozhlizeni.5DS	mise12a Paulie02.5DS	walkL3.5DS
Frank_stativ.5DS	mise12a Paulie03.5DS	walkL4.5DS
Game OstrahaDoklady.f.5DS	mise12a Paulie04.5DS	walkL5.5DS
Game OstrahaDoklady.5DS	mise12a ridic.5DS	walkL6.5DS
Game OstrahaDoklady.tck	mise12a Saliery01.5DS	walkL7.5DS
Game OstrDokl Bere.f.5DS	mise12a Saliery02.5DS	walkL8.5DS
Game OstrDokl Bere.5DS	mise12a Saliery03.5DS	walkR1.5DS
Game OstrDokl Bere.tck	mise12a Saliery04.5DS	walkR2.5DS
Game OstrDokl stativ.5DS	mise12a Sam nastup.5DS	walkR3.5DS
Game OstrDokl Vraci.f.5DS	mise12a Sam odchazi.5DS	walkR4.5DS
Game OstrDokl Vraci.5DS	mise12a Sam vyborne.5DS	walkR5.5DS
Game OstrDokl Vraci.tck	mise12a Sam01.5DS	walkR6.5DS
Game SaraBack.5DS	mise12a Sam02.5DS	walkR7.5DS
Game SaraMavnuti.5DS	mise12a spolujezdec.5DS	walkR8.5DS
Game SaraRuce.5DS	mise12a Tom01.5DS	x bar ozrala kuk.5DS
Game SaraStativ.5DS	mise12a Tom02.5DS	x bar ozrala stativ.5DS
game10TomPouta.5DS	mise12a Tom03.5DS	x bar stojak piti01.5DS
game12 chulig01 chyceni.f.5DS	mise12a Tom04.5DS	x bar stojak stativ01.5DS
game12 chulig01 chyceni.5DS	mise12a Tomy nastup.5DS	x barman pod pult.5DS
game12 chulig01 chyceni.tck	mise12a Tomy odchazi.5DS	x barman stativ.5DS
game12 chulig02 chuze.5DS	mise12a Tomy vystup.5DS	x barman stul.5DS
game12 chulig03 ke stene.f.5DS	mise12a Tomy vystup02.5DS	x barman umyvani.5DS
game12 chulig03 ke stene.5DS	mise12a2PaulieVystup.5DS	x barman.txt
game12 chulig03 ke stene.tck	mise12a2SamVystup.5DS	x cisnik chuze01.5DS
game12 chulig04 obirani.5DS	mise12a2TomVystup.5DS	x cisnik na stul.5DS
game12 chulig05 konec.f.5DS	mise12aSam vystup01.5DS	x cisnik stativ.5DS
game12 chulig05 konec.5DS	mise12aSam vystup02.5DS	x fotograf foceni_A.5DS
game12 chulig05 konec.tck	Mise12B_PauliePrichod.5DS	x fotograf foceni_B.5DS
game12 sara01 chyceni.f.5DS	Mise12B_PaulieZaAuto.5DS	x fotograf foceni_C.5DS
game12 sara01 chyceni.5DS	Mise12B_SamPrichod.5DS	x fotograf chuze.5DS
game12 sara01 chyceni.tck	Mise12B_SamZaSloup.5DS	x fotograf stativ.5DS
game12 sara02 chuze.5DS	Mise12B_TomPrichod.5DS	x fotograf.txt
game12 sara03 ke stene.f.5DS	Mise12B_TomZaAuto.5DS	x hlidka prohlidka.5DS
game12 sara03 ke stene.5DS	Mise12B_W1prichod.5DS	x hlidka stativ.5DS
game12 sara03 ke stene.tck	Mise12B_W1prichod2.5DS	x hlidka stativ02.5DS
game12 sara04 obirani.5DS	Mise12B_W1smrt.5DS	x host listek.5DS
game12 sara05 konec.5DS	Mise12B_W1stativ.5DS	x host prohlidka.5DS
game13 SalStulReload.5DS	Mise12B_W1strelba.5DS	x host stativ.5DS
game13 SalStulStativ.5DS	Mise12B_W2prichod.5DS	x kurak pokoureni_A.5DS
game13 SalStulStrelba.5DS	Mise12B_W2smrt.5DS	x kurak stativ.5DS
Gestikulace01.5DS	Mise12B_W3prichod.5DS	x na 57.5DS
Gestikulace02.5DS	Mise12B_W3smrt.5DS	x na bednu.5DS
Gestikulace03.5DS	Mise12B_W3strelba.5DS	x na bednu.tck
Gestikulace04.5DS	Mise12B_W3strelbachuze.5DS	x panika drep dolu.f.5DS
Gestikulace05.5DS	Mise12B_W4prichod.5DS	x panika drep dolu.5DS
Gestikulace06.5DS	Mise12B_W4strelba.5DS	x panika drep dolu.tck
Gestikulace07.5DS	Mise12B_WilliamPrichod01.5DS	x panika drep nahoru.f.5DS
GestikulaceNew01.5DS	Mise12B_WilliamPrichod02.5DS	x panika drep nahoru.5DS
GestikulaceNew02.5DS	Mise12B_WilliamStativZacatek.5DS	x panika drep nahoru.tck
GestikulaceNew03.5DS	Mise12B_WilliamUmira.5DS	x panika drep stativ.5DS
GestikulaceNew04.5DS	mise12d paulie01.5DS	x panika leh dolu.f.5DS
GestikulaceNew05.5DS	mise12d paulie02.5DS	x panika leh dolu.5DS
GestikulaceNew06.5DS	mise12d Saliery01.5DS	x panika leh dolu.tck
GestikulaceNew07.5DS	mise12d Saliery02.5DS	x panika leh nahoru.f.5DS
Gesto_01a.5DS	mise12d Tom01.5DS	x panika leh nahoru.5DS
Gesto_01b.5DS	mise12d Tom02.5DS	x panika leh nahoru.tck
Gesto_01c.5DS	Mise13a Luigi01 zacatek.5DS	x panika leh stativ.5DS
Gesto_01d.5DS	Mise13a Luigi02 konec.5DS	x panika na4 dolu.f.5DS
Gesto_01e.5DS	Mise13a Sal01 zacatek.5DS	x panika na4 dolu.5DS
Gesto_02a.5DS	Mise13a Sal02 k autu.f.5DS	x panika na4 dolu.tck
Gesto_02b.5DS	Mise13a Sal02 k autu.5DS	x panika na4 nahoru.f.5DS
Gesto_02c.5DS	Mise13a Sal02 k autu.tck	x panika na4 nahoru.5DS
Gesto_02d.5DS	Mise13a Sal02 stativ.5DS	x panika na4 nahoru.tck
Gesto_03a.5DS	Mise13a Sal03 do auta.5DS	x panika na4 stativ.5DS
Gesto_03b.5DS	Mise13a Sal04 stativ.5DS	x pianista_A.5DS
Gesto_03c.5DS	Mise13a Tom01 prichod.5DS	x pianista_B.5DS

Gesto_03d.5DS	Mise13a Tom02 ubaru.5DS	x pianista_C.5DS
Gesto_03e.5DS	Mise13a Tom03 odchod.5DS	x pianista_D.5DS
Gesto_04a.5DS	Mise13a Tom03 odchodB.5DS	x radni kecy stativ.5DS
Gesto_04b.5DS	Mise13a Tom04 k autu.5DS	x radni kecy_A.5DS
Gesto_04c.5DS	Mise13d Sal01.5DS	x radni kecy_B.5DS
Gesto_04d.5DS	Mise13d Tom01.5DS	x radni kecy_C.5DS
Gesto_04e.5DS	Mise14a Sal01 zac.5DS	x radni kecy_D.5DS
Gesto_05a.5DS	Mise14a Sal02 kecy.5DS	x sed panika01.5DS
Gesto_05b.5DS	Mise14a Sal03 kecy2.5DS	x sed panika02.5DS
Gesto_05c.5DS	Mise14a Sal04 kecy3.5DS	x sed za stolem_A.5DS
Gesto_05d.5DS	Mise14a Tom01 zac.5DS	x sed za stolem_B.5DS
Gesto_06a.5DS	Mise14a Tom02 kecy.5DS	x sed za stolem_C.5DS
Gesto_06b.5DS	Mise14a Tom03 kecy2.5DS	x sed za stolen dolu f.5DS
Gesto_06c.5DS	Mise14a Tom04 konec.5DS	x sed za stolen dolu.5DS
Gesto_06d.5DS	Mise14a Vinc01 zac.5DS	x sed za stolen nahoru f.5DS
Gesto_07a.5DS	Mise14a Vinc02 kecy.5DS	x sed za stolen nahoru.5DS
Gesto_07b.5DS	Mise14a Vinc03 kecy2.5DS	x sed1.5DS
Gesto_07c.5DS	Mise14a Vinc04 konec.5DS	x sed1-2.5DS
Gesto_07d.5DS	Mise15a_Paulie01.5DS	x sed2.5DS
Gesto_07e.5DS	Mise15a_Paulie02.5DS	x sed2-3.5DS
Gesto_OzralSedPije.5DS	Mise15a_Salieri01.5DS	x sed3.5DS
Gesto_OzralSedStat.5DS	Mise15a_Salieri02.5DS	x sed3-4.5DS
Gesto_OzralStojPije.5DS	Mise15a_Tom01.5DS	x sed4.5DS
Gesto_OzralStojStat.5DS	Mise15a_Tom02.5DS	x smrt zidle01.5DS
Gesto_OzralZedBlije.5DS	Mise15c Sal01 konec.5DS	x smrt zidle02.5DS
Gesto_OzralZedStat.5DS	Mise15c Sal01 zac.5DS	x z 57 dopredu.5DS
gesto2 gun1a.5DS	Mise15c Tom01 konec.5DS	x z 57 dopredu.tck
gesto2 gun1b.5DS	Mise15c Tom01 zac.5DS	x z 57 dozadu.5DS
gesto2 gun1c.5DS	Mise15c Vinc01 konec.5DS	x z 57 dozadu.tck
gesto2 gun1d.5DS	Mise15c Vinc01 zac.5DS	x z bedny pozpatku.5DS
gesto2 gun1e.5DS	Mise15e_Milenka.5DS	x z bedny pozpatku.tck
gesto2 nogun1a.5DS	Mise15e_MilenkaNastupuje.5DS	x z bedny skok.5DS
gesto2 nogun1b.5DS	Mise15e_TomStativ.5DS	x z bedny skok.tck
gesto2 nogun1c.5DS	Mise15e_TomStativ2.5DS	xGestik01a.5DS
gesto2 nogun1d.5DS	Mise15e_TomStativ3.5DS	xGestik01b.5DS
gesto2 nogun1e.5DS	Mise15e_TomZAutu.5DS	xGestik01c.5DS
GestoPojdSem01.5DS	Mise15E2_Paulie1.5DS	xGestik01d.5DS
GestoPojdSem02.5DS	Mise15E2_Paulie2.5DS	xGestik01e.5DS
GestSkl01.5DS	Mise15E2_Salieri1.5DS	xMavani01a.5DS
GestSkl02.5DS	Mise15E2_Salieri2.5DS	xMavani01b.5DS
GestSklNapitise.5DS	Mise15E2_Tom1.5DS	xMavani01c.5DS
GestSklOtoceni.5DS	Mise15E2_Tom2.5DS	xMavani01d.5DS
GestSklPripiti.5DS	mise15f-Manik01.5DS	xMavani01s.5DS
GestSklStativ.5DS	mise15f-Manik01-end_stativ.5DS	xSklenicka01a.5DS
GestStativToZam.5DS	mise15f-Manik02.5DS	xSklenicka01b.5DS
GestZam01.5DS	mise15f-Manik02-end_stativ.5DS	xSklenicka01c.5DS
GestZam02.5DS	mise15f-Manik03.5DS	xTleskani01a.5DS
GestZam03.5DS	mise15f-Manik04.5DS	xTleskani01c fast.5DS
GestZamOtoceni.5DS	mise15f-Paulie-beh-LOOP.5DS	xTleskani01c.5DS
GestZamStativ.5DS	mise15f-Paulie-chu-str-zdr.5DS	zakaznik 001.5DS
GestZamToStativ.5DS	mise15f-Paulie-chu-str-zdr2.5DS	Zal - runy01.ace
Gorila-16c.5DS	mise15f-Paulie-chuze-LOOP.5DS	Zametani f.5DS
Gorila2 konec.5DS	mise15f-Paulie-chuze-LOOP2.5DS	Zametani.5DS
Gorila2 start.5DS	mise15f-Paulie-chuze-str-zdrh.5DS	Zametani.tck
Gorila3 konec.5DS	mise15f-Sergio.5DS	zasah drep bricho.5DS
Gorila3 start.5DS	mise16a paulie01.5DS	zasah drep noha L.5DS
Guad1 konec.5DS	mise16a paulie02.5DS	zasah drep noha R.5DS
Guad1 start.5DS	mise16a paulie03.5DS	zasah drep rameno BL.5DS
Guard chuze LOOP.5DS	mise16a paulie04.5DS	zasah drep rameno BR.5DS
Guard chuze.5DS	mise16a paulie05.5DS	zasah drep rameno FL.5DS
gun drep on off.5DS	mise16a paulie06.5DS	zasah drep rameno FR.5DS
gun drep zahozeni.5DS	mise16a sal01.5DS	zasah drep zada.5DS
gun stoj OFF.5DS	mise16a sal02.5DS	zasah HPT nogunB.5DS
gun stoj on off.5DS	mise16a sal03.5DS	zasah HPT nogunF.5DS
gun stoj ON.5DS	mise16a sal04.5DS	zasah HPT pistol1B.5DS
gun stoj zahozeni.5DS	mise16a sal05.5DS	zasah HPT pistol1F.5DS
gun01 drep Fire straf.5DS	mise16a sal06.5DS	zasah HPT pistol2B.5DS
gun01 drep Fire.5DS	mise16a sam01.5DS	zasah HPT pistol2F.5DS
gun01 drep reload.5DS	mise16a sam02.5DS	zasah HPT puska1B.5DS
gun01 stoj Fire.5DS	mise16a sam03.5DS	zasah HPT puska1F.5DS
gun01 stoj OFF.5DS	mise16a sam04.5DS	zasah HPT puska2B.5DS
gun01 stoj ON.5DS	mise16a sam05.5DS	zasah HPT puska2F.5DS
gun01 stoj Reload.5DS	mise16a sam06.5DS	zasah HPT sapikB.5DS
gun02 drep reload.5DS	mise16a tom01.5DS	zasah HPT sapikF.5DS
gun02 stoj Fire.5DS	mise16a tom02.5DS	zasah Lg drep hlava B.5DS
gun02 stoj Reload.5DS	mise16a tom03.5DS	zasah Lg drep hlava B.tck

gun03 drep Fire runR.5DS	mise16A tom04.5DS	zasah Lg drep hlava F.5DS
gun03 drep Fire Straf.5DS	mise16A tom05.5DS	zasah Lg drep hlava F.tck
gun03 drep Fire StrafR.5DS	mise16A tom06.5DS	zasah Lg hlava B.5DS
gun03 drep Fire.5DS	Mise16b Paulie Bad.5DS	zasah Lg hlava B.tck
gun03 drep Reload.5DS	Mise16b Paulie Good.5DS	zasah Lg hlava F.5DS
gun03 stoj Fire Straf.5DS	Mise16b Sam Bad.5DS	zasah Lg hlava F.tck
gun03 stoj Fire.5DS	Mise16b Sam Good.5DS	zasah Lg noha L f.5DS
gun03 stoj Reload.5DS	Mise16b Tom Bad.5DS	zasah Lg noha L.5DS
gun03 walk Fire drep.5DS	Mise16b Tom Good.5DS	zasah Lg noha L.tck
gun03 walk Fire strafL.5DS	Mise17a Sal01.5DS	zasah Lg noha R f.5DS
gun03 walk Fire strafR.5DS	Mise17a Sal02.5DS	zasah Lg noha R.5DS
gun03 walk Fire.5DS	Mise17a Sal03.5DS	zasah Lg noha R.tck
gun04 drep Fire.5DS	Mise17a Sal04.5DS	zasah Lg rameno BL f.5DS
gun04 drep Reload.5DS	Mise17a Tom01.5DS	zasah Lg rameno BL.5DS
gun04 stoj Fire.5DS	Mise17a Tom02.5DS	zasah Lg rameno BL.tck
gun04 stoj OFF.5DS	Mise17a Tom03.5DS	zasah Lg rameno BR f.5DS
gun04 stoj ON.5DS	Mise17a Tom04.5DS	zasah Lg rameno BR.5DS
gun04 stoj Reload.5DS	Mise18a Paul01zac.5DS	zasah Lg rameno BR.tck
gun05 drep Reload.5DS	Mise18a Paul02.5DS	zasah Lg rameno FL f.5DS
gun05 stoj Fire.5DS	Mise18a Paul03.5DS	zasah Lg rameno FL.5DS
gun05 stoj Reload.5DS	Mise18a Paul04.5DS	zasah Lg rameno FL.tck
gun07 drep Fire.5DS	Mise18a Paul05 konec.5DS	zasah Lg rameno FR f.5DS
gun07 drep Reload.5DS	Mise18a Sal01 konec.5DS	zasah Lg rameno FR.5DS
gun07 stoj Fire.5DS	Mise18a Sal01zac.5DS	zasah Lg rameno FR.tck
gun07 stoj Reload.5DS	Mise18a Sam01.5DS	zasah Sm bricho f.5DS
gun08 drep Fire.5DS	Mise18a Sam02.5DS	zasah Sm bricho.5DS
gun08 drep Pump.5DS	Mise18a Sam03.5DS	zasah Sm bricho.tck
gun08 drep Reload.5DS	Mise18a Sam04.5DS	zasah Sm drep hlava B.5DS
gun08 stoj Fire straf.5DS	Mise18a Sam05 konec.5DS	zasah Sm drep hlava F.5DS
gun08 stoj Fire.5DS	Mise18a Tom01zac.5DS	zasah Sm hlava B f.5DS
gun08 stoj Pump.5DS	Mise18a Tom02.5DS	zasah Sm hlava B.5DS
gun08 stoj Reload.5DS	Mise18a Tom03.5DS	zasah Sm hlava B.tck
gun08 stoj.5DS	Mise18a Tom04.5DS	zasah Sm hlava F f.5DS
gun08 stoj2.5DS	Mise18a Tom05 konec.5DS	zasah Sm hlava F.5DS
HajzlLoop.5DS	Mise19a_Paulie_Kuchyne.5DS	zasah Sm hlava F.tck
HajzlSmrt.5DS	Mise19a_Paulie1.5DS	zasah Sm noha L.5DS
HajzlSmrtSapik.5DS	Mise19a_Paulie2.5DS	zasah Sm noha R.5DS
HajzlStrelba.5DS	Mise19a_Tom1.5DS	zasah Sm rameno BL.5DS
HajzlZamireni.5DS	Mise19a_Tom2.5DS	zasah Sm rameno BR.5DS
HledaniNaZemi.5DS	Mise20B_Gangster1_01.5DS	zasah Sm rameno FL.5DS
HledaniNaZemi.tck	Mise20B_Gangster1_02.5DS	zasah Sm rameno FR.5DS
hod vrchem hod f.5DS	Mise20B_Gangster1_03.5DS	zasah Sm zada f.5DS
hod vrchem hod.5DS	Mise20B_Gangster1_Konec.5DS	zasah Sm zada.5DS
hod vrchem hod.tck	Mise20B_Gangster2_01.5DS	zasah Sm zada.tck
hod vrchem mix75.5DS	Mise20B_Gangster2_02.5DS	Zatykani TCK.ace
hod vrchem naprah.5DS	Mise20B_Gangster2_03.5DS	zavora end f.5DS
hod vrchem stativ.5DS	Mise20B_Gangster2_Zasah.5DS	zavora end.5DS
HOD.5DS	Mise20B_Sam01.5DS	zavora end.tck
holubLET.5DS	Mise20B_Sam02.5DS	zavora start f.5DS
holubSTART.5DS	Mise20B_Sam03.5DS	zavora start.5DS
holubSTAT.5DS	Mise20B_Tom_Dotoceni.5DS	zavora start.tck
holubSTAT2.5DS	Mise20B_Tom_Skrzeni.5DS	zavora stativLOOP.5DS
holubZOB.5DS	Mise20B_Tom_Uskok.5DS	ZenSalsez01.5DS
Homeless01.5DS	Mise20B_Tom01.5DS	ZenSalsez02.5DS
Homeless02.5DS	Mise20B_Tom02.5DS	zenska jeci.5DS
Homeless03.5DS	Mise20B_Tom03.5DS	ZenskaJDoOkna f.5DS
ChcaniLoop.5DS	Mise20B_Vratny01.5DS	ZenskaJDoOkna.5DS
ChcaniVyndani.5DS	Mise20B_Vratny02.5DS	ZenskaJDoOkna.tck
ChcaniVyndani.tck	Mise3C_PaulieChuze.5DS	ZenskaJLoop.5DS
ChcaniZandani.5DS	Mise3C_TomChuze.5DS	ZenskaJOdOkna f.5DS
ChcaniZandani.tck	mise8a Frank01.5DS	ZenskaJOdOkna.5DS
ChulBuseniPesti.5DS	mise8a Frank02.5DS	ZenskaJOdOkna.tck
ChulDoHrozeni f.5DS	mise8a Frank03.5DS	ZenskaJVOkne.5DS
ChulDoHrozeni.5DS	mise8a Frank04.5DS	ZidleJedeniNapitiSe.5DS
ChulDoHrozeni.tck	mise8a Frank05.5DS	ZidleJedeniPolevky.5DS
ChulDoPoplacavani.5DS	mise8a Frank06.5DS	ZidleJedeniPriborem.5DS
ChulDoPoplacavani.tck	mise8a Frank07.5DS	ZidleJedeniPriborem2.5DS
ChulGesto01 f.5DS	mise8a Tom01.5DS	ZidleNapitiSe.5DS
ChulGesto01.5DS	mise8a Tom02.5DS	ZidleSed01.5DS
ChulGesto01.tck	mise8a Tom03.5DS	ZidleSed01ToNormal.5DS
ChulGesto02.5DS	mise8a Tom04.5DS	ZidleSed02.5DS
ChulGesto02.tck	mise8a Tom05.5DS	ZidleSed02ToNormal.5DS
ChulGesto03.5DS	mise8a Tom06.5DS	ZidleSed03.5DS
ChulGesto04 f.5DS	mise8a Tom07.5DS	ZidleSed03ToNormal.5DS
ChulGesto04.5DS	mise8b Mich01.5DS	ZidleSed04.5DS
ChulGesto04.tck	Mise8b Mich02.5DS	ZidleSed04ToNormal.5DS

ChulGesto05.5DS ChulGesto05.tck ChulHrozeni.5DS ChulHrozeniDoS f.5DS ChulHrozeniDoS.5DS ChulHrozeniDoS.tck Chuligan01Akce f.5DS Chuligan01Akce.5DS Chuligan01Akce.tck Chuligan01Stativ.5DS Chuligan02Akce.5DS Chuligan02Stativ.5DS Chuligan03Akce f.5DS Chuligan03Akce.5DS Chuligan03Akce.tck Chuligan03Stativ.5DS Chuligan04Akce f.5DS Chuligan04Akce.5DS Chuligan04Akce.tck Chuligan04Stativ.5DS ChulPoplacavani.5DS ChulPoplacavaniDoS.5DS Chuze za roh.5DS Chuze za roh02.5DS ChuzeDelnas.5DS ChuzeDelnasTaska.5DS ChuzeRuceZaZady1.5DS ChuzeRuceZaZady2.5DS	Mise8b Mich03 konec.5DS Mise8b Tom01 vchazi.5DS Mise8b Tom02.5DS Mise8b Tom03.5DS Mise8b Tom04 konec.5DS MiseFinale Norm01 to je vsechno.5DS MiseFinale Norm02 stativ01.5DS MiseFinale Norm03 stativ02.5DS MiseFinale Norm04 vy jste.5DS MiseFinale Norm05 pokud.5DS MiseFinale Noviny.5DS MiseFinale Tom01 potom.5DS MiseFinale Tom02 Sam mel.5DS MiseFinale Tom03 pokud.5DS MiseFinale Tom04 stativ01.5DS MiseFinale Tom05 stativ02.5DS MiseFinale Tom06 pise.5DS MiseFinale Tom07 dopsal.5DS MiseFinale Tom08 zaleva.5DS MiseFinale Tom09 konec.5DS MiseFinale Tom10 mrtvola.5DS MlaticSama f.5DS MlaticSama.5DS MlaticSama.tck Morello-16c.5DS Motorka Stativ.5DS Motorka Volant.5DS na bednu 06m f.5DS	ZidleSed05.5DS ZidleSed05ToNormal.5DS ZidleSednutiSi f.5DS ZidleSednutiSi.5DS ZidleSednutiSi.tck ZidleSezeniStativ.5DS ZidleToJedeni.5DS ZidleToSed01.5DS ZidleToSed02.5DS ZidleToSed03.5DS ZidleToSed04.5DS ZidleToSed05.5DS ZidleVstani f.5DS ZidleVstani.5DS ZidleVstani.tck ZidleVstaniBezDrzeniF f.5DS ZidleVstaniBezDrzeniF.5DS ZidleVstaniBezDrzeniF.tck ZidleVstaniBezDrzeniL f.5DS ZidleVstaniBezDrzeniL.5DS ZidleVstaniBezDrzeniL.tck ZidleVstaniBezDrzeniR f.5DS ZidleVstaniBezDrzeniR.5DS ZidleVstaniBezDrzeniR.tck ZradceZOkna f.5DS ZradceZOkna.5DS ZradceZOkna.tck Zvraceni.5DS ZvraceniStativ.5DS
---	--	---