

Insel im Eigenbau

FAR CRY EDITOR-TUTORIAL

Spielen Sie Schöpfer: Mit ein paar Befehlen entsteht an Ihrem Rechner ein zum Schießen schönes Eiland für Ubi Softs Ego-Shooter. Wir sagen Ihnen Schritt für Schritt, wie es geht.

Mit unserer Hilfe erstellen Sie eine Karte für den Spielmodus Team-Deathmatch. Die fertige Insel basiert größtenteils auf flachem Terrain, um gute Übersicht zu gewähren. In der Mitte befindet sich jedoch ein Hügel mit einer alten Geschützstellung. Um diesen Fleck sollen sich die Kämpfe konzentrieren.

DER EDITOR

1. Sandbox-Editor starten

Zuerst starten Sie den Editor mit der »FarCry\bin32\Editor.exe«. Danach erstellen Sie unter dem Reiter »File« mit dem Befehl »New« eine neue Map-Umgebung. Nun geben Sie der Karte noch einen Namen, zum Beispiel »Island of Doom«.

Im Sandbox-Editor gibt es mehrere Möglichkeiten, eine Landschaft zu erstellen. Sie können das mit einer »Heightmap« (Bilddatei, die Höheninformationen speichert) oder direkt mit dem Terrain-Tool machen. Wir beschreiben Ihnen hier eine Kombination aus beidem.

2. Die zwei Fenster

Der Editor zeigt Ihnen nun zwei Fenster. Das obere wird später die Karte als Sche-

ma darstellen. Da jedoch noch keine Landschaft erzeugt wurde, sehen Sie nur ein schwarzes Viereck. Das untere Fenster ist die vielgerühmte »What you see, is what you play«-Perspektive. Sie können sich darin wie im Spiel mit **W**, **S**, **A** und **D** bewegen. Um sich umzusehen, müssen Sie zusätzlich die rechte Maustaste gedrückt halten.

3. Karte antesten

Komfortabel und besser als in anderen Editoren: Sie können sich als Spieler direkt vom Editor aus in die Karte beamen, ohne extra Far Cry starten zu müssen. Mit der simplen Tastenkombination **Strg** und **G** erscheinen Sie an der Position, an der die Kamera im »What you see is what you play«-Fenster positioniert ist. Halten Sie die Kamera möglichst tief über dem Gelände, sonst stirbt Jack aufgrund des hohen Falls. Jetzt können Sie den Level wie im Hauptprogramm spielen. Im Lauf des Kartenbaus sollten Sie immer mal wieder ein paar Schritte durch die Landschaft spazieren. So entdecken Sie langweilige oder fehlerhafte Stellen am schnellsten. Den Modus verlassen Sie mit einem Druck auf **Esc**.

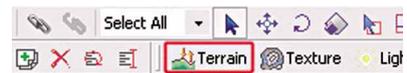


Ab und an sollten Sie die Karte spielen und auf Fehler abklopfen.

DIE GRUNDSTRUKTUR

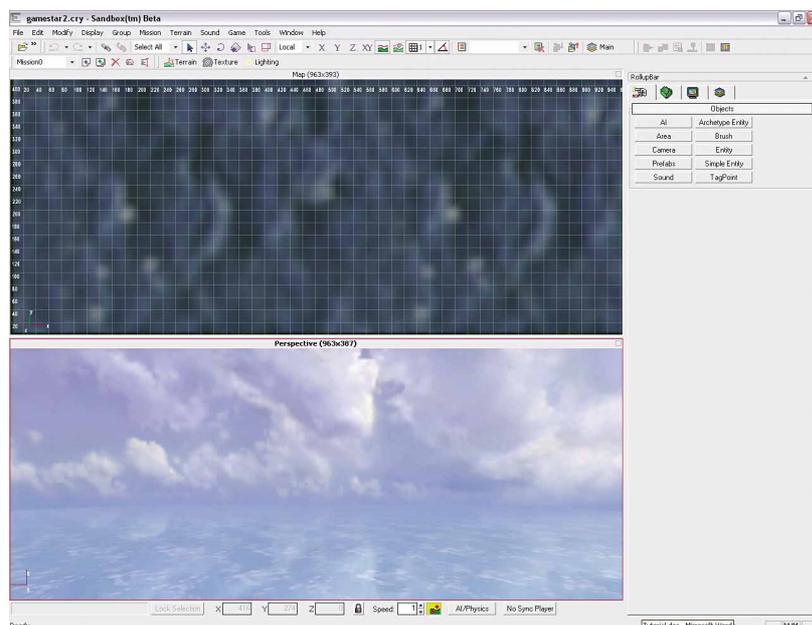
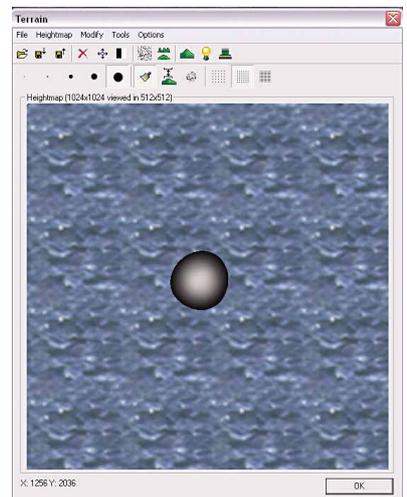
4. Das Terrain

Zuerst geht es daran, die Grundstruktur der Team-Deathmatch-Karte festzulegen. Die Insel wird mit einer Heightmap erzeugt, die Sie direkt im Editor zeichnen können. Wählen Sie dazu den Button »Terrain« in der oberen Leiste aus.



5. Landschaftspinsel

Jetzt sehen Sie ein Fenster, in dem ein Quadrat aus Wasser abgebildet ist. Die



Oben die schematische Ansicht, unten die »What you see, is what you play«-Perspektive.

unterschiedlich großen Kreise in der Symbolleiste stehen für die Größe des »Landschaftspinsels«, mit dem Sie die Heightmap zeichnen können. Für die geplante kleine Insel wählen sie bitte zunächst den größten verfügbaren Pinsel und zeichnen damit einen kleinen Hügel in die Mitte des Wassers.

Je heller eine Fläche ist, desto höher liegt sie später in der Karte. Wenn ein Punkt vollkommen weiß ist, hat er die Maximalhöhe. Doch so hoch sollten Sie erst gar nicht gehen, um sich später Arbeit zu ersparen. Mit einem Klick auf »OK« bestätigen Sie die erstellte Heightmap.

6. Das Wasser

Wenn alles klappt, werden sie im unteren Fenster eine rote Insel mit »Replace Me«-Texturen sehen. Doch zunächst muss die Wasserhöhe festgelegt werden. Diese ist wichtig für die spätere Texturierung der Insel. Dazu öffnen Sie nochmals das »Terrain«-Fenster und wählen unter dem Reiter »Modify« den Punkt »Set Water Level«. Nun erscheint ein weiteres kleines Fenster, in dem Sie die Wasserhöhe angeben können. Setzen Sie die auf den Wert 10 und bestätigen danach wieder mit »OK«.

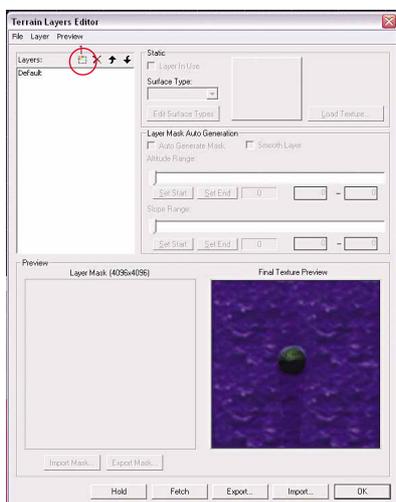
7. Terrain neu laden

Sie sehen erst eine Veränderung, wenn die Landschaft neu berechnet wurde. Wählen Sie dazu unter dem Reiter »Terrain« den Menüpunkt »Reload Terrain« aus. Nach ein paar Sekunden taucht die Landschaft wieder im Fenster auf und der Wasserstand ist gesunken.

DIE INSEL-TEXTUR

8. Layer benennen

Nun erstellen Sie die Grundtextur für die Insel. Dazu klicken Sie auf den Button »Texture«, dann auf »New«, um dem Layer zunächst einen beliebigen



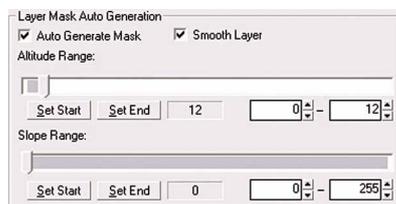
Namen zu geben, etwa »Schicht 1«. Mit einem weiteren Klick auf den neuen Layer-Namen wählen Sie ihn aus.

9. Der Strand

Mit »Load Texture« bestimmen Sie eine Textur für den Layer. Da diese Schicht unser Strand wird, wählen Sie am besten eine schöne Sand-Textur aus, wie beispielsweise »e3_sand_dry_2.bmp«.

10. Sand streuen

Als nächsten Schritt bestimmen Sie die Spanne, in der die Sand-Textur erstellt werden soll (»Altitude Range«). Schieben sie dazu den oberen Regler zuerst auf den Wert 0, um danach »Set Start« zu drücken. Nun schieben sie den Regler auf den Wert 12 und betätigen mit dem Button »Set End«. Jetzt erstellen Sie die Gras-Textur. Dazu wiederholen Sie die oberen Schritte – jedoch mit zwei Unterschieden: Bei »Load Texture« wählen sie die Textur »default.bmp« aus. Den »Altitude Range«-Regler positionieren Sie zunächst auf 12, wählen dann »Set Start«, um den Wert danach auf 255 zu erhöhen. Damit hat alles über der Höhe 12 eine Grastextur. Jetzt noch »Set End« anwählen und mit »OK« bestätigen. Es wird Ihnen sicher auffallen, dass sich bisher noch nichts im Perspektivfenster verändert hat.



11. Textur berechnen

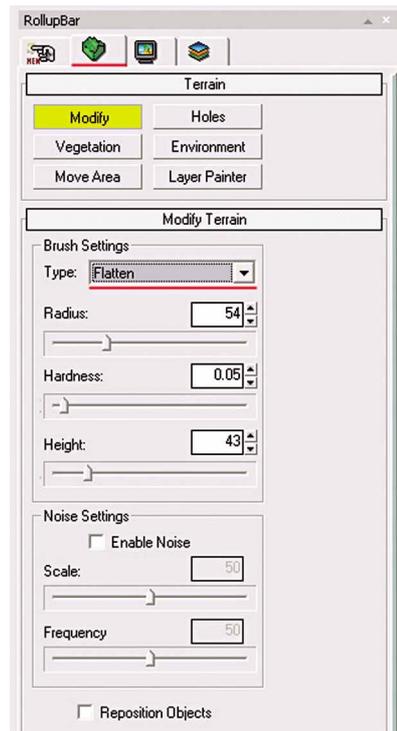
Damit die Karten-Texturen angezeigt werden, klicken Sie unter »File« den Eintrag »Generate Surface Texture« und bestätigen mit »OK«. Nun wählen sie als Texturgröße 4096 mal 4096 aus. Die Berechnung der Textur dauert je nach Systemleistung zwischen einer und fünf Minuten. Der Fortschritt wird durch einen Balken am unteren Rand des Editors angezeigt. Im Anschluss müssen Sie nochmals »Reload Terrain« unter dem Reiter »Terrain« anklicken.

12. Landschaft nachbearbeiten

Die Insel ist noch etwas steil. Um die Landschaft im Nachhinein zu verändern, benutzen Sie das praktische »Modify«-Tool. Zuerst wählen Sie den Menüpunkt »Smooth« aus. Das bewirkt, dass die Landschaft abgerundet wird. Wenn Sie diese Option verwenden, sollten Sie die »Hardness« immer auf den Wert 1 stellen, da sich sonst die Landschaft so

langsam verändert, als würden Sie selbst graben. Die Option »Flatten« dient dazu, die Landschaft direkt, schnell und unpräzise zu verändern.

Nehmen Sie einen Pinsel mit dem Radius 70. Die »Height«-Einstellung bestimmt, auf welche Höhe das Gelände angehoben beziehungsweise gesenkt werden kann. Wenn Sie **[Strg]** gedrückt halten und mit der linken Maustaste auf die Landschaft klicken, wird die Höhe des gewählten Punktes automatisch in der »Height«-Option eingetragen. Bei einem Wasserstand von 10 wäre eine pas-



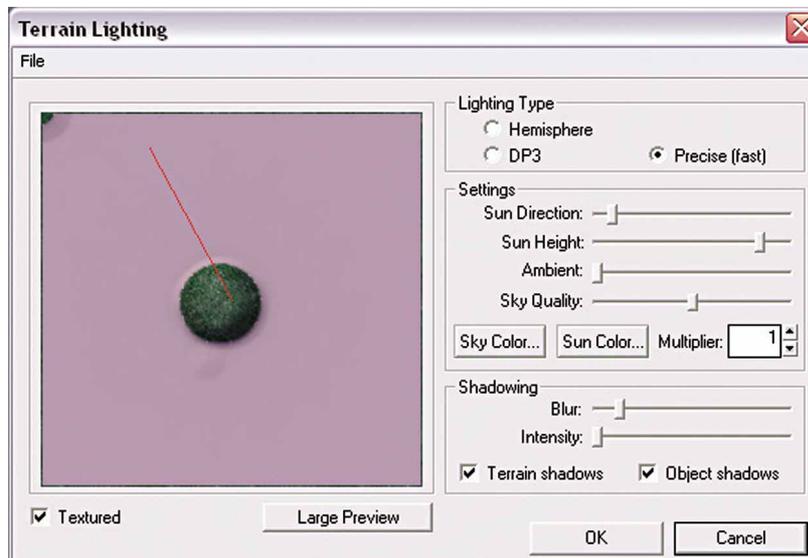
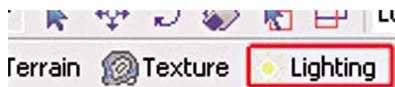
Die Insel sieht noch unnatürlich steil aus. Mit ein paar Handgriffen wird sie begehbar flach.

sende Geländehöhe beispielsweise 30. Mit »Smooth« können Sie die Höhe nicht direkt verstellen. Sie müssen sie daher von einem anderen Landschaftsstück übernehmen. Fahren Sie deshalb mit dem Pinsel (wird als grüner Kreis dargestellt) bei gedrückter linker Maustaste über die Insel.

Nun ist die Grundstruktur Ihrer Insel fertig. Sie können beliebig zusätzliche Bombenkrater oder Klippen erzeugen, indem Sie die das Werkzeug entsprechend einstellen und benutzen.

13. Insel ausleuchten

Nun bestimmen wir die Lichtparameter, die das virtuelle Eiland ausleuchten. Da-



Die richtige Ausleuchtung: Übernehmen Sie für optimales Licht die Einstellungen aus dem Bild.

zu klicken Sie auf den Button »Lightning«. Stellen sie nun die Einstellungen so ein, wie auf dem Bild zu sehen ist.

Jetzt ist die Grundfläche der Insel komplett fertig. Zeit, um die reichhaltige Flora zum Leben zu erwecken.

VEGETATION

14. Baum auswählen

Wählen sie im rechten Menü aus dem Verzeichnis »Terrain« den Punkt »Vegetation« aus. Klicken Sie auf das Symbol, das ein Blatt mit einem Plus darstellt. Im nächsten Schritt werden Sie aufgefordert, eine CFG- oder CGA-Datei zu öffnen. Gehen Sie dazu in den Ordner »FARCRY\OBJECTS\NATURAL\BASIC_JUNGLE«. Wählen Sie dort die Datei »BSC_TREE_BIG_CURVED_B.CGF« aus. Nun sollte unter dem Menü-Eintrag

»Objects« folgendes stehen:
Default
bsc_tree_big_curved_b (0)

15. Baum variieren

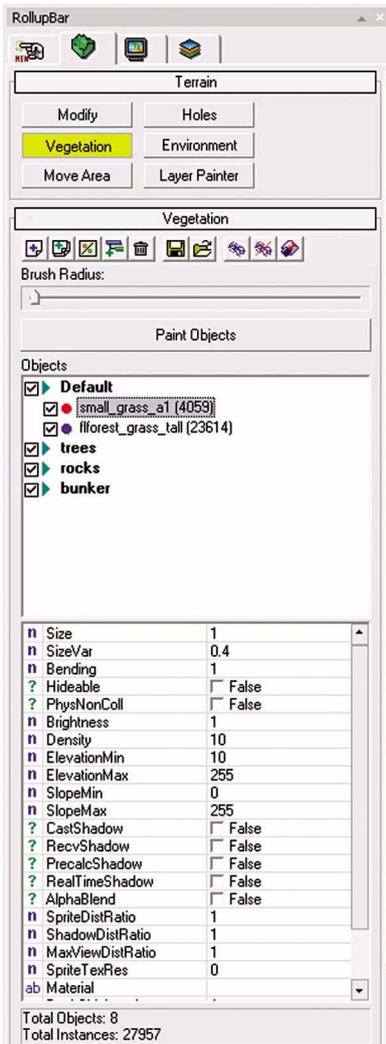
Klicken Sie jetzt mit der linken Maustaste auf den Schriftzug »BSC_TREE_BIG_CURVED_B«. Der wird daraufhin blau eingefärbt. Wenn Sie eine Pflanze rechts auswählen, sodass der Punkt links vom Eintrag rot wird, erscheint unten ein Fenster mit diversen Attributen. Mit »Density« bestimmen Sie die Dichte (Blätter, Geäst) der Pflanze. Hier gilt: Je größer die Zahl, desto kleiner die Dichte. Mit »Blending« legen Sie fest, wie stark sich die Pflanze im Wind wiegt. Ein guter Wert dafür ist 0.5 oder 1. »Size« gibt an, mit welcher Größe relativ zum Ursprungsobjekt die Pflanzen erstellt werden sollen. Wenn Sie etwa den Wert 2 eintragen, werden die Pflanzen doppelt so groß. »SizeVar« gibt an, in welchem Ausmaß die Größe variieren soll. Diese Option ist sehr wichtig, da es keinen realistischen Eindruck erweckt, wenn jeder Baum gleich groß ist. Dennoch sollten Sie einen eher niedrigen Wert wählen, da die Größenunterschiede sonst zu stark werden.



Per »Density« erschaffen Sie ein Dickicht.



Nur wenn Sie die Baumgrößen variieren, wirkt der Bewuchs der kleinen Insel natürlich.



16. Bäume setzen

Stellen Sie nun den »Brush Radius« ein. Dieser sollte möglichst klein sein, damit nur einzelne Bäume erstellt werden. Klicken sie jetzt auf den Schalter »Paint Ob-

jects«, damit dieser gelb hervorgehoben wird. Gehen Sie nun in das »Perspective«-Fenster. Ziehen Sie den Mauszeiger zum Hügel. Wenn der Mauszeiger über den Berg bewegt wird, sollte um den Pfeil ein grüner Kreis erscheinen. Klicken Sie nun auf eine Stelle am Berg, wo Sie einen Baum setzen wollen. Wenn Sie doch nicht jeden Strauch einzeln platzieren möchten, stellen sie den »Brush Radius« einfach größer ein.

17. Felsen, Häuser, Ruinen

Wenn Sie, um Arbeit zu sparen, mehrere Pflanzenarten auf einmal erstellen wollen, fügen sie zuerst alle gewünschten Bäume und Sträucher wie oben beschrieben in die Liste ein und wählen die Kategorie an (hier »Default«). Nun sollte neben allen Pflanzennamen der Punkt rot sein. Um die Bäume zu verschieben, klicken Sie nochmal auf den Schalter »Paint Objects«, damit er nicht mehr gelb hervorgehoben ist. Nun können Sie die Bäume einfach im »Perspective«-Fenster anwählen und verschieben. Sie dürfen auch andere Objekte mit dem Vegetationstool erstellen, etwa Felsen, Häuser und Ruinen.

18. Die richtige Position

Setzen Sie nun so viele Bäume, Pflanzen und Steine in Ihrer Karte, wie Sie möchten. Doch achten Sie darauf, nur auf einer Seite des Eilands Urwald zu platzieren. Auf der anderen Seite sollten neben Felsen auch Ruinen stehen. Diese Objekte finden Sie im Ordner »FARCRY\OBJECTS\BUILDINGS\«. Öffnen Sie nun als Beispiel für so ein Gebäude »FARCRY\OBJECTS\BUILDINGS\M03\FORT_RUIN\FRUIN_BUNKER01.CFG«. Das

Objekt sollte nun im Menü erschienen sein. Wählen Sie es an, und klicken Sie auf »Paint Objects«, falls der Schalter nicht gelb sein sollte. Nun können sie wieder wie vorher im »Perspective«-Fenster die Objekte platzieren.

Dass die Pflanzen, die etwas weiter entfernt sind, als weiße Scheiben angezeigt werden, ist völlig normal. Dies ist für den Editor nötig, um die Landschaft flüssig darstellen zu können.

ENTITIES

19. Waffen

Was wäre ein Level ohne Waffen? Also gehen Sie im »Entity Browser« in den Ordner »Pickups«. Wählen Sie dort »PickupM4« aus und ziehen Sie es in das »Perspective«-Fenster an die gewünschte Position. Wenn die Stelle erreicht ist, lassen Sie die Maustaste los und klicken dann noch einmal darauf.

20. Munition

Da in jeder Waffe lediglich 30 Schuss sind, sollten Sie zusätzlich Munition verteilen. Bleiben Sie dazu im »Pickups«-Ordner. Ziehen Sie nun die Entity »AmmoAssault« neben die Waffe, und bestätigen Sie die Position. Ändern Sie in den »Entity Properties« die Einstellung »Amount« auf 100. Setzen Sie nun noch das Attribut »RespawnTime«, da Waffen und Munition sonst nicht mehr auftauchen, nachdem sie ein Spieler aufgesammelt hat. Ein guter Wert wäre 20 bis 30 Sekunden. Sie sollten die Waffen relativ gleichmäßig verteilen und auf Felsen oder in Bunker legen, damit die Spieler die Knarren leichter finden.

21. Vehikel

Um dem ganzen Level noch ein bisschen Pep zu verleihen, können Sie noch ein paar Boote für eine Insel-Rundfahrt erstellen. Öffnen Sie dazu im »Entity Browser« den Ordner »Vehicles«. Ziehen Sie die Entity »Boat« in Ihre Karte. Bestätigen Sie, wenn sich das Boot im Wasser befindet. Geben Sie jedem Team ein Boot, damit die Karte nicht ungerecht wird. Wenn Sie wollen, können Sie jedem Team auch noch ein Auto schenken.

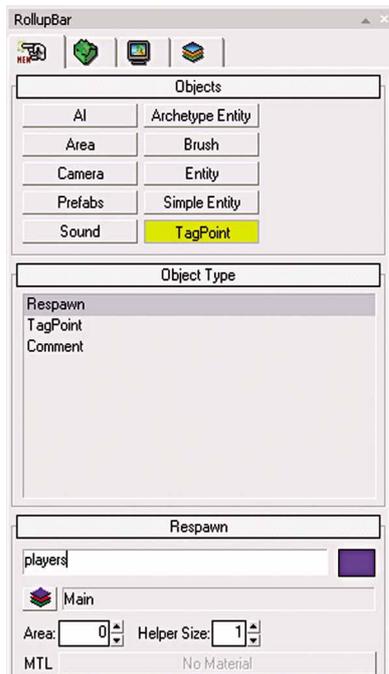


SPIELMODUS

22. Respawn-Punkte

Für den Spielmodus Team-Deathmatch brauchen Sie nur ein paar Respawn-Punkte zu setzen. Wählen sie den Menüpunkt »TagPoints« unter dem ersten Reiter in der »Rollup Bar« aus. Ziehen Sie nun das Objekt »Respawn« über das »Perspective«-Fenster in die Karte und bestätigen Sie mit einem Klick.

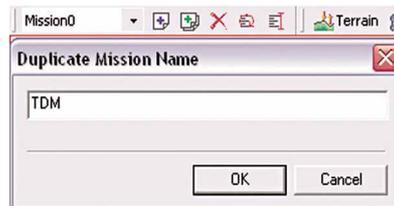
Sie sollten die Respawn-Punkte möglichst gut auf der Karte verteilen, um Spawn-Campen zu verhindern. Wo vorher das »TagPoint«-Fenster war, sollte sich jetzt der Menüpunkt »Respawn« befinden. Jedem Einstiegspunkt müssen



Sie den Namen »players« geben – eine Nummer ist nicht erforderlich. Der gelbe Pfeil im »Perspective«-Fenster gibt an, in welche Richtung der Kämpfer schaut, wenn er wieder ins Spiel tritt.

23. Mission generieren

Jetzt gilt es noch, die Mission zu generieren, damit die Karte von Far Cry richtig gestartet wird. Klicken Sie dazu auf den

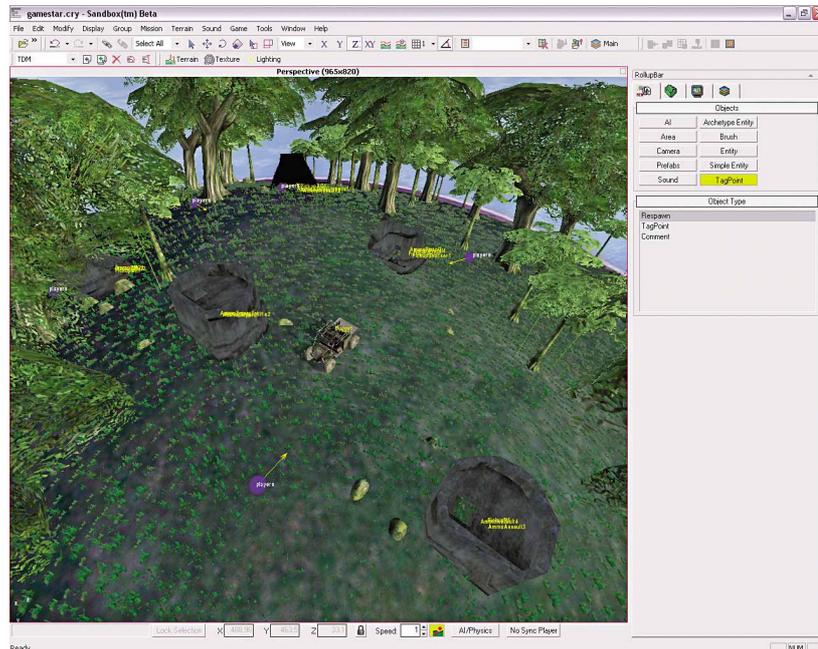


Button »Duplicate Mission«. Es erscheint ein Eingabefenster, in dem Sie als Namen »TDM« (unbedingt groß schreiben) eintragen und auf »OK« klicken. Damit haben Sie dem Spiel gesagt, dass Ihr Werk eine Team-Deathmatch-Karte ist.

24. Daten exportieren

Glückwunsch! Nun ist die Mission so gut wie fertig. Im letzten Schritt müssen Sie nur noch die Daten exportieren. Dazu wählen Sie erst den Reiter »File« und dann den Menüpunkt »Export to engine«.

Jetzt dürfen Sie die Map in Far Cry ausprobieren, indem Sie sie einfach als Multiplayerspiel im LAN starten. Sie können die Karte auch zu Freunden schicken und per Internet spielen. PET



Es ist vollbracht: Ihre Karte ist fertig und kann ins Spiel importiert werden.



CD/DVD:
Beispiel-Karte