

# اولین مرحله در FarCry (قسمت 1)

سطح: مبتدی  
نویسنده: تکاور (حسن شفیعی منفرد)

مقالات گذشته را از سایتهای : [www.persian-designers.com](http://www.persian-designers.com) بصورت PDF و یا از سایت [www.Troya.ws](http://www.Troya.ws) بصورت آنلاین میتوانید دریافت کنید.

## خواندن مقالات گذشته :

پیشگفتار: اجباری  
ساخت یک Skin ساده: اختیاری  
ساخت یک Skin پیشرفته: اختیاری

## نرم افزار های لازم:

بازی FarCry فقط بر روی رایانه تان نصب شده باشد کافیهست. بعضی از آنهایی که در ایران ارایه شدند شاید برای کم کردن حجمشان قسمت ویرایشگر بازی را حذف کرده باشند. سعی کنید FarCry ای رو بخرید که بیشترین CD ها را داشته باشد. مال من مربوط به Sarzamin Games Group است که بخوبی کار میکند. البته یکمی هم خرابش کردن ولی فعلا برای این آموزش مشکلی نداره.

## هدف مقاله

در این مقاله طرز استفاده از ویرایشگر بازی FarCry بصورت ابتدایی یاد خواهیم گرفت. این ویرایشگر که نامش Sandbox است توسط شرکت تازه تاسیس آلمانی Crytek طراحی و ساخته شده. ( دقت کنید. شرکت Ubi soft فقط ناشر بازی FarCry هست و در ساخت بازی نقش مستقیم نداشته. )

## چرا بازی Farcry را ویرایش بدهیم ؟ آیا DOOMIII ، Halflife2 با حتی بازی CallOfDuty بهتر نیستند.

البته که بازیهای بهتری هستند. Farcry یک داستان خیلی ضعیف و سبک هنری غلط برای بازی ها ( طبیعت رنگارنگ با اشیای واقعیت گرا و شخصیت های CG که واقعا هم این سه موضوع بی ربط هستند ) و خیلی مشکلات دیگه داره. ولی ما از گرافیک این بازی فقط خواهیم استفاده کنیم و گرافیک Farcry بین بهترین هاست. ویژگی های منحصر به فردی دارد که در حال حاضر هیچ موتور بازی (Game Engine) دیگه قابلیت آن را ندارند. مهمترین ویژگی این Game engine قابلیت پردازش محیط های درونی و برونی با هم و با کیفیت بالا هست. دوم اینکه برای افرادی که قبلا با اینجور برنامه ها کار نکردن یاد گرفتن Sandbox راحت است.

این هم چند تا عکس که من ازاین بازی گرفتم:



مشاهده میکنید که این بازی چه صحنه های طبیعی و پر درختی را میتواند پردازش کند و اقیانوسش محیط را باز تاب میکند و نور را نیز میشکند.



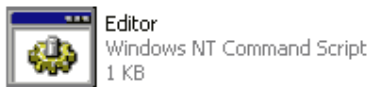
و در عین حال قادر است محیط های داخلی پردازش کند که خیلی نکته مهمی است. با نور پردازش زنده و ...، به ماهیچه های هیولا و لباس گارگر و جنراتور پشت سرشان نگاه کنید.



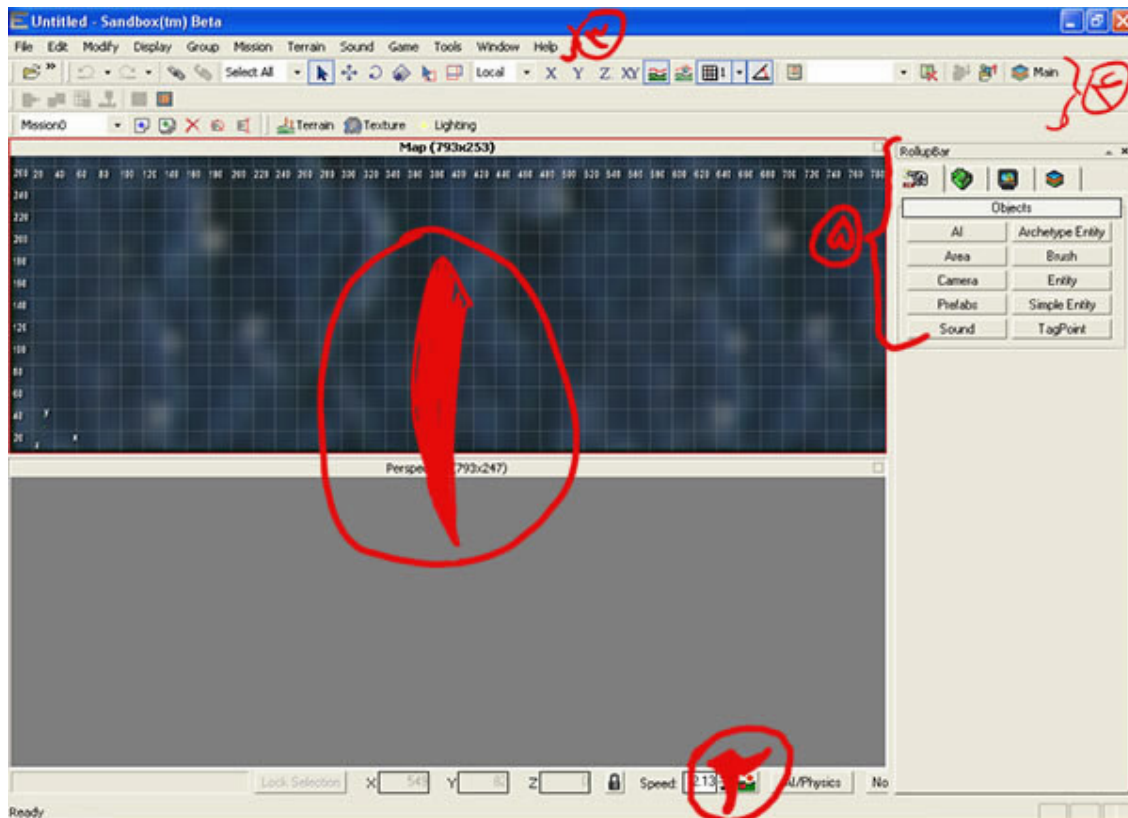
و همچنین باز- سازی قوانین فیزیک خیلی خوبی دارد . با اینکه در بازی نقش کلیدی نداشت کامل است. به بشکه ها و طرز پاسخشان به انفجار نگاه کنید.

### **Sandbox را باز کنید:**

به جایی که بازی را نصب کردید در رایانه خود بروید. برای من این محل E:\Program Files\Crytek\Far Cry است. برای شما امکان داره



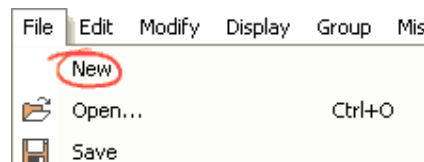
جای دیگه باشه که موقع نصب بازی آنرا تعیین کردید. حالا صفحه خوشامد گویی Sandbox پدیدار خواهد شد و بعد از Load شدن شما با یک سری از ابزارها و یک صفحه خاکستر و آبی مواجه هستید. به نام گذاری های زیر دقت کنید:



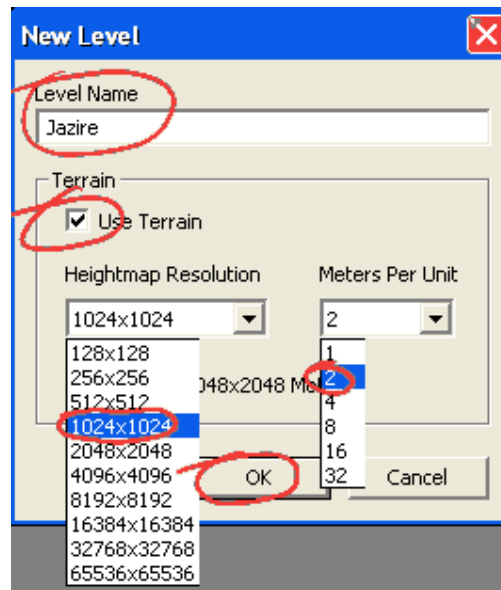
- 1- Viewports (صفحه های نمایش)
- 2- Navigation (ابزارهای حرکت)
- 3- Menu (منو)
- 4- Toolbars (ابزار ها)
- 5- Rollup Bar

**یک مرحله جدید آغاز کنید:**

به اینجا بروید :

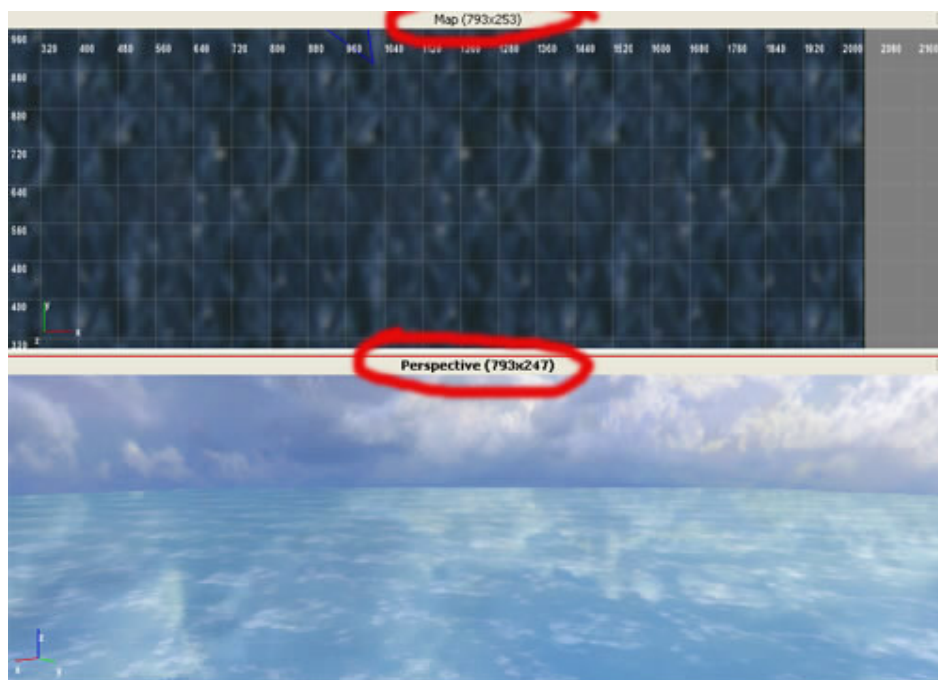


این صفحه محاوره (Dialog box) بالا خواهد آمد :



Heightmap Resolution ، کیفیت زمین رو تعیین میکند هرچه این کیفیت بالا تر باشد زمین بازی جزئیات بالا تری دارد

Meters Per Unit تعیین میکند که هر واحد از Heightmap Resolution چند متر زمین باشد. برای حساب کردن مساحت زمینی که با آن قرار هست کار کنیم کافیه که این ضرب ریاضی را انجام بدهیم:  $1024 \times 1024 \times 2$ . که جواب ما میشه : 4.2 کیلو متر مربع. این اندازه واقعا برای یک بازی خیلی بزرگ است. از انتخاب اندازه های زیادی بزرگ خوداری کنید چون موجب یواش شدن پردازش بازی میشود و همچنین بی جهت فضای بسیار بزرگ تلف شده ای باقی میماند که بازی کن هیچگاه از ان استفاده نخواهد کرد.



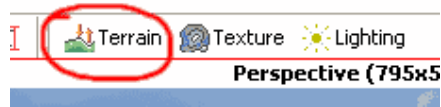
بعد از کلیک کردن OK صفحه های نمایش شما ( View ports ) به چیزی مثل شکل بالا باید در آمده باشند. میبینید که دو قسمت Map و Perspective داریم. قسمت Map نقشه بازی را از بالا و به صورت تخت (Orthographic) نشان میدهد. و پرسپکتیو هم آن طور که بازی کن قرار نقشه ما را در بازی ببیند نمایش میدهد. روی هر کدام از جاهایی که من دایره قرمز کشیدم دو تا کلیک کنید اون Viewport بزرگ میشه و کل صفحه را بگیرد. اگر دوباری دو تا کلیک کنید Viewport مورد نظر دوباره کوچک میشود. حالا صفحه پرسپکتیو را بزرگ کنید .



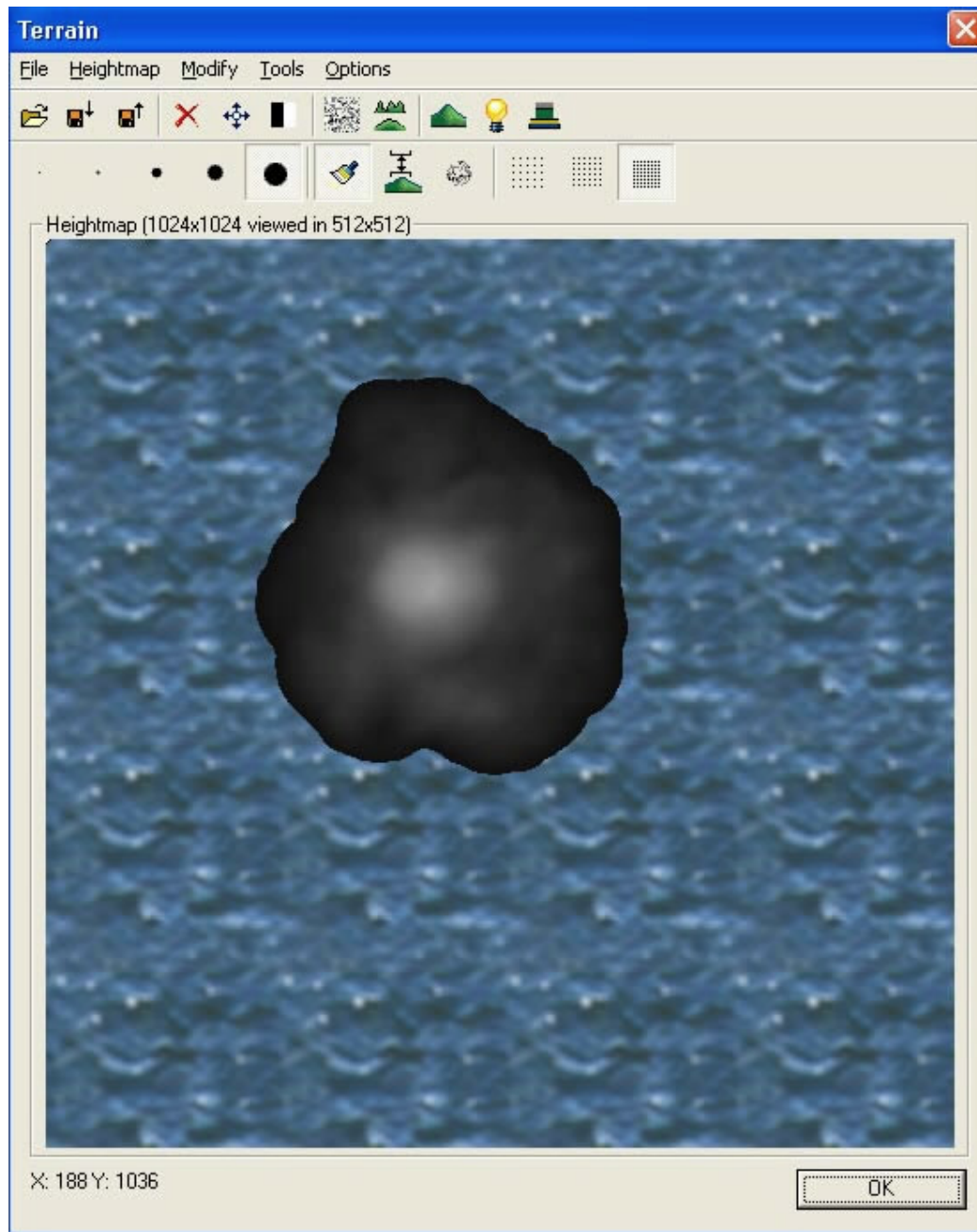
## زمین بازی را بسازید:

همینطور که میبینید در Viewport پرسپکتیو میبینید آلان شما وسط یک اقیانوس بی انتها هستید و هنوز هیچ زمینی در اطراف نیست.

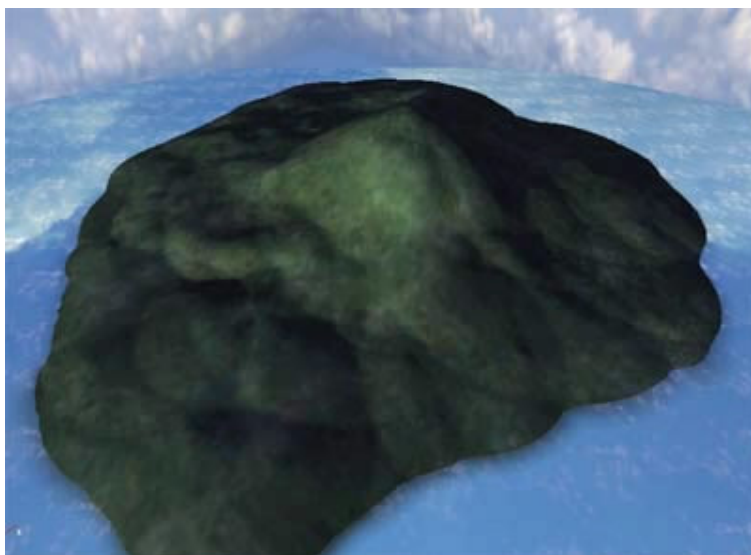
بر روی نشانه زمین (Terrain) کلیک کنید :



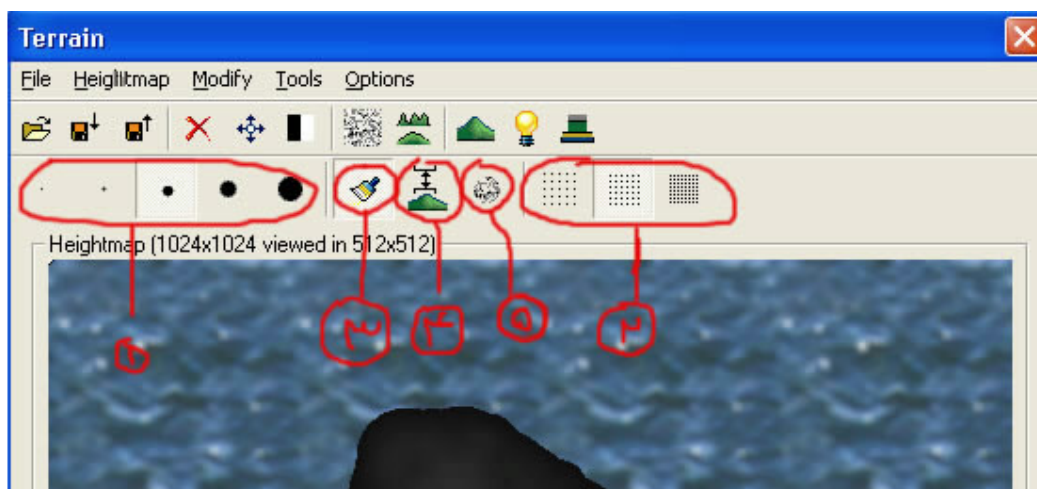
حالا با صفحه زیر مواجه میشوید: (البته صفحه آبی شما فعلا خالی است)



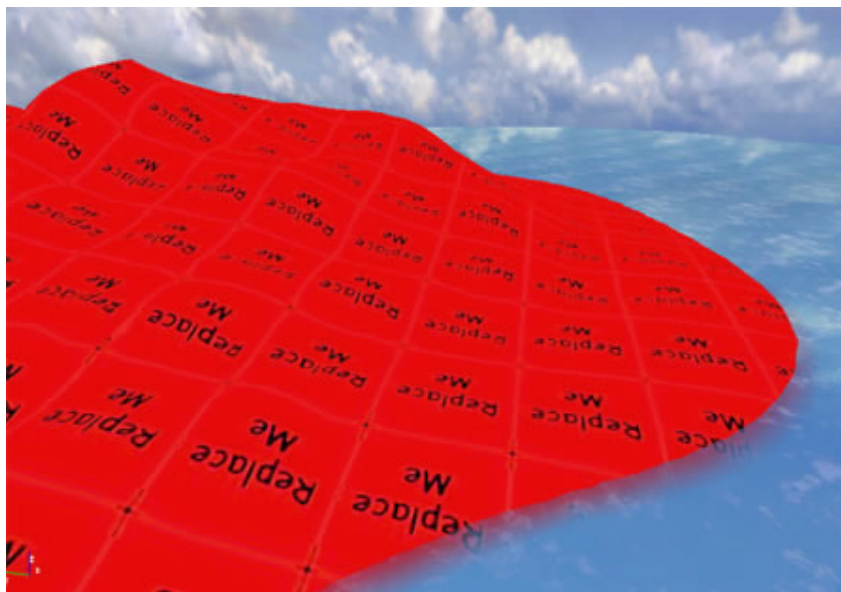
این صفحه در اصل یک Height Map Editor ساده است. ساختار اصلی آن این است که به کاربر اجازه میدهد که نا همواری های زمین را از بالا رسم کند. رنگ آبی دریا را نشان میدهد. رنگ سیاه ارتفاعات کم را نشان میدهد و رنگ سفید ارتفاعات زیاد را. شکل بالا در حالت سه بعدی به صورت زیر در خواهد آمد:



برای اینکه بتوانید زمین خود را رسم کنید باید از ابزار ارایه شده استفاده کنید. من این ابزار را به شما معرفی میکنم:



- 1- Brush Size :** این پنج دایره سیاه در اصل اندازه های مختلف قلم شما میباشند.
  - 2- Opacity :** مربعی که نقطه های به هم نزدیک تر دارد قلم شما را پر رنگ تر میکند. مربعی که نقطه هایش از هم دور است قلم را کم رنگ تر میکند.
  - 3- Normal Brush :** با ابزار قلمو فقط کافی هست که بر روی سطح آب کلیک چپ کنید تا برجستگی مورد نظر شما ایجاد بشود. کلیک راست موجب قرو رفتگی میشود.
  - 4- Set to height :** با کلیک کردن بر روی این ابزار صفحه محاوره ای کوچکی ظاهر میشود که در آن میتوانید قلم خود را در ارتفاع بخصوصی قفل کنید. حداقل ارتفاع ممکن 0 است و حداکثر 200 میباشد . سطح دریا به صورت پیش فرض از ارتفاع 16 شروع میشود.
  - 5- Noise :** این قلم برای ایجاد سطح های نا هموار مناسب است.
- با توجه به توضیحاتی که دادم یک جزیره درست کنید . بعد OK را بزنید.



بک جزیره قرمز ایجاد می شود که رویش نوشته : Replace Me . این بافت (Texture) عجیبی که میبینید بافت پیش فرض Sandbox است. نگران نباشید ، آنرا بعدا عوض میکنیم.

برای حرکت کردن در Viewport پرسپکتیو فقط کافیست که از کنترل های معمول بازی های سه بعدی استفاده کنید، یعنی دکمه های : WASD . برای اینکه بتوانید بچرخید دکمه راست ماوس رو بگیرید و با آن به اطرف نگاه کنید.

Ctrl + G را بزنید تا بتوانید بصورت عادی بر روی آن راه بروید.

ساخت این مرحله را در قسمت بعدی ادامه میدهیم.

قدم بعدی: به آدرس [http://www.crymod.com/index.php?templateid=tuts\\_overview](http://www.crymod.com/index.php?templateid=tuts_overview) در سایت [www.crymod.com](http://www.crymod.com) بروید و راهنماهای انگلیسی موجود در آن را مطالعه کنید.

انتقادات - پیشنهادات و سوالات را از طریق پست الکترونیکی (E-mail) برای من بفرستید: [takavar\\_gw@yahoo.com](mailto:takavar_gw@yahoo.com)

میتوانید کار های خود را برای ارزیابی برای من بفرستید.

سوالات فنی خود را در انجمن گفتگو های Persian Designers بپرسید :

<http://www.persian-designers.com>

به سایت گروه ترویا هم که در آن مشغول ساخت mod ایرانی هستیم سر بزنید: [www.troya.ws](http://www.troya.ws)

استفاده از مطالب این مقاله با کسب اجازه از مولف بلا مانع است.

این مقاله از سایت [WWW.Persian-Designers.COM](http://WWW.Persian-Designers.COM) دریافت شده است.

کلیه حقوق این مقاله برای نویسنده ( \*حسن شفیعی منفرد ) و سایت ذکر شده محفوظ است