

Egy (tér)kép többet mond minden szónál - bevezető



Sok olyan helyzet akad, amikor egy kalandban fontos szerepe van annak, hogy is néz ki egy helyszín, egy szereplő. Legyen szó egy „nyomozós” kalandról, vagy éppen az „utazással szerzett tapasztalat” beépítéséről a kalandba. Akár tipikus helyi építészeti stílust, ruhákat, ékszereket mutatunk be, akár valami különlegest, jól jön az illusztráció, mert bizony a harmadik, negyed hosszabb leírást pár játékos unalmasnak találhatja, akkor pedig hiába dolgoztunk. De egy fogadó méreteit, kialakítását is könnyebb lerajzolni, mint elmesélni, s így könnyebben derül ki a játékosok számára: Bunyóra számítsanak, vagy jó étkekre.

Nos, ilyenkor merül fel, hogyan is készíthetünk megfelelő képeket, térképeket. Alapvetően négyféle döntés merülhet fel ilyenkor a kalandmesterben: Kereshet létező képet valahol a neten, akár fotót, festményt, illusztrációt, alaprajzot. De ez bizony erős korlátokat jelent. Akadnak célprogramok, mint a Profantasy által kínált Campaign Cartographer 3 és kiegészítői. Jól ismert eszközök ezek, s nem véletlenül kedveli őket oly sok elégedett felhasználó, a korlátaik azonban épp ennyire jól ismertek. A Character Artist kiegészítő erős korlátokkal bír, s egy fogadó 3Ds képét sem lenne könnyű összehozni benne.

Egy valamirevaló grafikust persze nem zavarnak az ilyen korlátok, meg tud rajzolni szinte bármit. De ugye nem mindenki született tehetség. S nem mindenki költ külön sokféle célprogramra. Maradnak hát a különböző számítógépes játékok. Ezekkel országokról, városokról ritkán lehet jó térképet készíteni, falvakról is nehéz képet alkotni, de karaktereket, épületeket bőven meg lehet rajzolni a segítségükkel. Sokan elsősorban a Neverwinter Nights Toolsetjét ajánlanák, az egyszerűsége miatt. Persze azért is, mert klasszikus fantasy. Mások a több lehetőséggel rendelkező Dragon Age Toolset felé kacsintgatnak.

Mindkét eszköz rendelkezik komoly előnyökkel, ugyanakkor a korlátaik is számosak. Ráadásul nem csak Fantasy szerepjátékoknál merül fel ugyanez a kérdés, hanem steampunknál, scifinél, cyberpunknál, shadowrunnál, vagy akár a napjainkban játszódó játékok bármelyikénél. Ha azt kérdezném: melyik játékokban tölt be szinte központi szerepet, hogy egy szereplőt, a saját házat, stb. megalkossunk akkor sokaknak eszébe jut két játék: A Second Life és a Sims. Az előbbi szakértelem hiányában nem jó, s a ruhákért, ékszerekért is valódi pénzzel fizetnénk mindig, így drága lenne ezzel karakterképet alkotni.



Azt, hogy a Sims alkalmas erre a feladatra nem elsősorban az EAnak köszönhetjük, hanem sokkal inkább a közösségnek. Az ő munkájuknak köszönhetően nem jelentenek problémát a hegyes fülek, ha éppen erre lenne szükség, akadnak valós autók a játékban, középkori vagy éppen fantasy jellegű ruhák, s ha egy megfelelő oldalon kérünk segítséget, könnyen lehet, hogy egy .package file lesz a válasz, így a karakterünk ruhája is elkészülhet. Vagy éppen az ékszerai, fegyverei.

Hiszen akik az alkotás örömeért játszanak, és szívesen segítenek másokat azok kihívást láthatnak a kérésünkben. Lehet, hogy játszani nem szívesen játszol a Simssel, de ha éppen karakterképet készítenél, vagy egy fogadóról, házról, lakásról alkotnál képet, akkor remek eszköz lehet. Bár Shadowrunhoz, más modern játékhoz könnyű illusztrációkat készíteni vele, akár Fantasyhez is alkalmas lehet. De a részletekről majd a következő részekben írok részletesebben. Természetesen egy „raw screenshot” kapcsán könnyű megmondani „mivel is készült”, de egy ahhoz éppen megfelel, hogy egy Shadowrun kalandban egy bandacsaj képet kapjon arról, milyen elfet is talál a női mosdóban... Egy ilyen kép persze nem árul el

minden fontosat egy szereplőről, az első benyomást azonban megalapozza.

Ha ugyanez a kép kertben, sövény, szobrok, stb. között készül, több középkorinak tűnő tárggyal a képen, majd egy tetszőleges grafikus programmal kicsit „festményszerűre” effektezzük, egy nem „screenshot alakú” képkivágást használunk, már lényegesen kevésbé lesz műanyag a látvány. Lehet persze a színekkel, árnyékokkal játszani, stb.

2010.09.13.

Szerző: The Elf

Forrás: Enelra.net

Szerkesztette: Magyar Gergely