

Egy (tér)kép többet mond minden szónál - Campaign Cartographer alapok



Ha már illusztrációkon, térképeket gondolkodunk nem árt azzal is számolnunk: Nem mindegy mivel készíthetjük el a térképeket, illusztrációkat. Az előző részben említettem pár lehetőséget. Ezek között akadt erre a célra kínált megoldás mint a Campaign Cartographer 3 és kiegészítői, és pár PCs játék is. Lényeges konklúzió volt, hogy a „fényképszerű” látványra nem ideálisak a Profantasy megoldásai, még akkor sem, ha a Perspectives 3 kapcsán megjelent grafika ígéretesnek tűnik. Egy falu, város térképét viszont nem jó a játékok segítségével elkészíteni.

Egy megye, ország, kontinens térképét elkészíteni pedig szinte mindig célprogramot igénylő feladat. A Campaign Cartographer 3 pedig ilyen célprogram, mint ahogy a kiegészítői is. Mivel eleve szerepjátékosoknak készült, így nem meglepő, hogy a kontinenstől a fogadóig bármit fel lehet vele térképezni, dioráma készítő opció is elérhető hozzá, mint karakterkép készítő is. Így egy viszonylag hatékony eszköz lehet a kezünkben.

Sokak szerint nem árt a célhardware sem, de a grafikusok, CAD guruk által használt tabletek többnyire nem állnak minden játékos rendelkezésére, egy olcsóbb tablet pedig viszonylag kevés előnnyel bír. Fontos, a grafikusok által említett tablet nem egy „iPad szerű” kütyü, és magyarul pl. „digitalizáló tábla” néven is emlegették.

Persze ez a név is „félrevezető”, és csupán az egyik használati módra utal. Arra, hogy a tablet rajzfelületén elhelyezett rajzot rajzoljuk át a tablethez tartozó tollal, fonalkeresztes egérrel. A „toll” nyomásra, döntésre, elforgatásra érzékeny, így olyan szabadságot ad mintha papírra rajzolnál, festenél. Az egéren lévő célkereszt és az abszolút pozíciók használata nagy pontosságot eredményez. Mivel az így készült kép vonalakkból, ecsetvonásokból áll és nem pixelekből gondolkozik, ezért inkább a vektorgrafikához van közel.

A Campaign Cartographer 3 esetében ugyan a tabletek jópár funkcióját ki tudjuk használni, az egér mégis elegendő. Ha nem akarunk sokat kézzel rajzolni, akkor „felesleges” pénzkidobás lehet az egyszerűbb feladatokhoz megvenni egy Intous4et. Főleg az után nem, hogy csak programokra is el tudunk verni kb. 640 dollárt, még akkor is, ha az európai származáshoz járó felárat nem számoljuk. Ez pedig nem kevés pénz. Rendben: nem kötelező mindent megvenni. Egyszerre megvenni pedig még akkor sem sokan fogják, ha jelentős kedvezmény van egy ilyen „mindent egyben” csomagban.

A csomagban ugyanis sok mindent találunk, olyat is amire valószínűleg nem lesz szükségünk. Egyszerűen azért, mert a teljes csomagban akad SciFi világokra fókuszáló kiegészítés,



akad modern világhoz való szimbólumkészlet, akad számos olyan eszköz ami viszont a Fantasy rajongókra van kihegyezve. Sőt, számos példa térkép is van, amiket használhatunk sokféle játékhoz, de akad a történelmi témájú játékok kedvelőinek a második világháborút feldolgozó interaktív atlasz...

Ha viszont csak a számunkra fontos kiegészítésekkel vesszük meg a Campaign Cartographer 3-at akkor kifizethető összegű árral szembesülünk. Csakhogy ebben az esetben valamivel kevesebb funkcióval gazdálkodhatunk. Persze még így bőven elég eszköz lehet a kezünkben. Feltételezve, hogy a Fantasy Mapper vagy a World Builder csomagot megvettük sokféle térképre nyílik lehetőségünk. Alaprajzok, labirintusok, városok, országok, kontinensek... A lehetőségek tárháza határtalan. De mégis, hogyan használjuk?

Nem lenne könnyű egy nagyobb városról térképet készíteni, és egy ország, országrész térképe sem egyszerű feladat. Ennek ellenére nem csupán egy házat térképeznek fel, és arra amúgy is lehetnek jobb eszközök. Induljunk inkább egy kisebb településsel. A példaként használt térkép egy tervezett életúthoz készül. De egyelőre ez nem látszik rajta, ha lépésről lépésre leírást készítenék persze ezt kb 20-30 lépésben készítenénk el, a „New” gomb megnyomásától a mentésig. De tutorialt könnyű találni, akad kézikönyv is a programhoz, így inkább más oldalról közelíteném meg a kérdést: Hogyan lehet majd jó a térkép?

Azért ezzel a kérdéssel kezdek, mert egy lépésről lépésre tutorial nem tudna arra választ adni: Vajon egy átlagos játékos, KM, mire megy a program segítségével. Pár dolgot "szándékosan" el is rontottam, mert a térkép még messze van a véglegestől. Pedig a papírt már betölti. Csak éppen egy jó térkép készítésénél sokat kell radírozni, javíthatni és bizony ennek a kapcsán még a patak is változni fog. Pedig a térképen az egy állandó dolog. Ha egy település térképét készítjük, ugyanis nem árt tudnunk miért van ott település, és hogyan fejlődött?

Itt elsősorban a nagyobb folyón lévő gázló, illetve a folyó és a patak torkolata merül fel, mint lehetséges alap: Ha belegondolunk a folyók mindig fontosak voltak a szállításhoz. Ha a folyón feljebb a terméket „tutajokra” rakják, és a tutajok építésére használt fa is áru, majd a falunál szekerekre vagy a folyó már „hajózható” szakaszát

bejárni képes ladikokra rakják, akkor máris kaptunk egy életképes települést.

A környék nem feltétlenül a „civilizáció bástyája” így előfordulhat, hogy időnként „félíg lerombolják” a falut, a település védelmét, fejlesztését bízhatják a kalandozókra, akik a környéken tevékenykednek. Az élelem java helyben származik. Pisztráng, erdőben szedett gombák, pár gyümölcsfa az erdő határán, s némi kevés megművelt földterület. A helyiek vadászni is járnak, stb. hangulatos kis hely, ugye?

A patak vonalát még finomítani fogom, jelenleg ugyanis kicsit elnagyolt, lehet apró kikötő, és mindaz amibe a játékos karakterek befektetnek. Vízimalom, fűrészmalom, szénégető, kovácműhely, hogy csak pár apróságot mondjak, persze minden azon múlik, hogy mire mennek a karakterek a terület fejlesztésével. Könnyű dolgom van, hiszen a terület fejlődését nem nekem kell végigvinnem, hogy egy igazi település legyen, hanem a jelentős része csapatmunka.

Fogtam egy alap város sablont, felrajzoltam a szélesebb „folyószakaszt” a víz eszközzel, a kisebb patakhhoz a patak eszközt használtam. Igazából megtehettem volna, hogy a szélesebb patak vonalát egy paranccsal részletesebbé teszem és kisimítom, de mivel nem tudom, ki lesz-e kotorva, szélesítve a patak, lesz-e malomhoz duzzasztás, hol lesz rakodóhely, úgy döntöttem a részletek kialakítása később is jöhet.

Felrajzoltam út eszközzel az utakat, ebből többféle is van. Majd egy híd és több épület szimbólumot helyzetem el, végül pedig két „szántó” területet jelöltem ki, és elszórtam a fákat, majd bekapcsoltam a térképstílushoz ajánlott effekteket. Körülbelül ennyi. Ugye, hogy nem tűnik sok feladatnak? Nem csak, hogy nem tűnik annak, nem is az. Ergo, néhány perc alatt ott van egy vázlat amit meg tudok mutatni a játékosoknak, és meg tudjuk beszélni, mikor és mi is változik a térképen. Sok fát törölhetek, épületek jelenhetnek meg, stb.

De lássuk mi a következő lépés. Ugye látszanak a beruházások, fejlesztések. Mint az is, hol védi a falut földsánc, hol akad



cölöpkerítés, hol bíznak a víz jelentette védelemben. Akad duzzasztás, mindkét oldalon akad épület, egyik vízimalomként, másik pedig fűrészmalomként működik, a csapat erősít, de a kalandozóknak is megvannak a nagyobb házai. De ami fontosabb: Megvannak a település határai.

Ha pedig egyre drágább a falakon belüli terület, akkor előbb a kertek, majd a földművesek is kiszorulnak. A helyőrség ellátása is jó lehetőség a környék lakóinak. Ahogy a fejlődő település egyre több embert vonzz, idővel kialakul egy kisebb város. Minden fázis pár lépésben készül el. Pár szimbólumot törölünk, esetleg kiegészítjük a vizet, stb. Persze itt összetettebb eszközökre is látunk példát. No nem a földsánc, vagy a cölöpfal jut eszembe, hanem pl. az utca eszköz, ami számos házat helyez el az utak mentén.

Ezt az eszközt lehet szeretni, hiszen számos esetben meggyorsítja a munkát, de lehet rá panaszkodni is, hiszen "nem lesz

elég zsúfolt" vele a város. Persze a fenti térkép következő fázisának elkészítésekor ennek ellenére ezt használnám, hiszen ilyenkor még viszonylag lazán építkeznek a betelepülők a falakon belül is. És ha a falakon kívül is biztonság van, akkor a falakon kívül is elképzelhető néhány épület.

Következő lépésként, a meglévő házak közé kerülne, azokhoz alkalmazkodva, jópár új épület, sikátorok, és a falakon kívüli utak egy kisebb úthálózattá nőnének, és itt ismét az „utca eszközt” használnám. Ha a település ezt a méretet is kinövi, akkor elkészülhet a második fal, lehet valódi erősítés, épülhet vár, stb. a település fejlődhet.

Így nem csak egy pillanatnyi térképünk van, hanem egy „történelmi atlaszunk” a településről, megismerhetjük a betelepülőket, tudjuk hol és milyen régi titkok nyomait találhatjuk meg. De ezekre a fázisokra csak később kerül sor. Előbb ugyanis a fontosabb épületeknél kiadnám a parancsot: „Készíts alaprajzot.” Ez ugyan csak a külső falakat tartalmazza, de pillanatok alatt elkészülhetnek a belső falak, lépcsők, bútorok, és

minden egyéb berendezés. Hiszen így lesz igazi kalandhelyszín a város.

Nem attól fogják szeretni a térképet a játékosok, mert „jujj milyen profin van megcsinálva”, hanem azért mert élő településtalkottunk. Természetesen sok más helyzetben is érdemes egy vázat elképzelni, elgondolni „hogyan működik” az adott terület, és egy élő környezetet feldolgozni.

2011.02.23.

Szerző: The Elf

Forrás: Enelra.net

Szerkesztette: Magyar Gergely