

Let There Be Light

Imreh Aliz, Kincses Ágnes, Dóczi Antónia

Partium Keresztény Egyetem, Bölcsészettudományi és Művészeti Kar

Grafika, BA 2. és 3. évfolyam

Drs. Kolcsár Zsolt, egyetemi tanársegéd

1. Bevezetés

A szerepjátékok egyedülálló lehetőséget kínálnak arra, hogy az emberek belehelyezzék magukat más személyek bőrébe és új, izgalmas élményeket éljenek át. A szerepjátékokon keresztül egy új valóságot élhetünk át és kreativitásunkat kihasználva új történeteket és élményeket szülhetünk.

A *Let There Be Light* című társasjátékunk pontosan ezt az élményt kínálja. Ez a szerepjátékra épülő történet a világ legismertebb könyvének, a Bibliának a világába enged betekintést nyerni.

2. A kutatásunk témája

Munkánk során arra törekedtünk, hogy a Biblia elemeit egy társasjáték világába építsük, anélkül hogy közkeletűvé vagy túlzottan megtérítő hangulatúvá váljon. Mindhárman érdekesnek tarjuk a Bibliát, viszont ezt nem egy keresztény hangvétellel tesszük, hanem úgy tekintünk rá, mint egy mitikus könyvre. Így célunk a Szentírás beépítése egy képzeletbeli világba, megőrizve a játék szórakoztató és szabad jellegét, miközben kevésbé ismert történetekre és szereplőkre világítunk rá.

Kutatásunk során több Biblián alapuló szerepjátékot is megvizsgáltunk, mint a *The Adventurer's Guide to the Bible for 5E* és a *DragonRaid*. Ezek a játékok a tanításra és a keresztény hit erősítésére törekedtek. A *DragonRaid* például „a fiatalság nevelésének céljából egy figyelmet lekötő fantázia kalandon keresztül” hat.

Egy felmérés során megkérdeztük, játszanának-e bibliai oktató jellegű társasjátékkal. A többség nemmel válaszolt. Egy 21 éves válaszadó így fogalmazott: „Nem, nem játszanék, nagyon sok ilyen játékot játszottam már, de mindig unalmasak voltak. Én az olyan játékokat szeretem, ahol nem csak az a lényeg, hogy tanuljunk, hanem van egy fasza sztorija is.”

A munkánkban tudatosan elkerültük a vallásos felhangokat, a Biblia történeteinek érdekességét emelve ki, vallási üzenetek nélkül. Így olyan kreatív élményt teremtettünk, amit bárki élvezhet vallási meggyőződésétől függetlenül. Ezen kívül, olyan történeteket említünk meg a játékban, amit a többség nem is ismer, nem köti feltétlen hozzá a Szentíráshoz, sőt, néha egyesek számára felháborító lehet (pl. a prostituált, akit egy hétfejű leopárd tép szét). Az is megemlítendő, hogy a játék nem kötelez erkölcsös magatartásra. Sok helyen morális kérdések merülnek fel a játék alatt, melyek során a játékosok nem kell semmiféle bibliai erkölcsi szabályokat kövessenek és úgy dönthetnek, ahogy akarnak.

3. A társasjáték története és szabályai

A játék menete összetett, de alapjaiban véve egyszerű. A mesélő körbeír egy helyszínt vagy helyzetet, a játékosok pedig elmesélik, hogy épp mit szeretnének tenni. A mesélő ezután elmondja a

tetteik következményeit, ezzel pedig visszaérünk az első lépéshez. A játék egyben szerencsére épül: kockadobások határozzák meg egy döntés sikerességét vagy bukását.

A játék a Dungeons and Dragons szerepjáték szabályaira épül. A játékmenet megírásánál az egyszerűsítés volt a célunk. Az eredeti játéknál két 300 oldalas könyv hosszúságú a játékleírás, viszont mi igyekeztünk ezt minél egyszerűbbre lerövidíteni, érthetőbbé tenni.

A történetünk az *IMózes 1:3*-ra épül: *"Ekkor Isten ezt mondta: legyen világosság"*, és egy fantázia világban indul. Az Isten által embereknek ajándékozott fény darabokra tört, mikor Sátán meg akarta szerezni azt. Ekkor a fény eltört, és Lucifer eltűnt vele együtt. A karakterek feladata, hogy megszerezzék a fénydarabokat a fő ellenségektől, és egyesítve azokat visszahozzák a világba a fényt. A játékban a fénydarabok korruptak Sátán hatása miatt, és amikor a játékosok megszerzik őket, próbák elé állnak. Amit nem sejtenek, hogy a fénydarabok egyesítése Lucifer lelkét is visszahozza, és ő lesz a végső ellenség.

4. Karaktertervek

A játéknak 4 fő, játszható karaktere és 5 fő ellensége van. Mindegyik karakter a Bibliából volt merítve és átértelmezve. A játékosok által játszható karakterek Jónás, Saul, Szafira és Kórah. Ezek a személyek mind más-más időben éltek, más a hátterük és az indítékaik. A közös bennük, hogy mind a négy valamit hibázott. A történet a rossz jellemvonásaikat emeli ki, így helyet ad a karakterfejlődésnek. A karakterek fő tulajdonságaik: Jónásnak a harag, Saulnak a büszkeség, Szafirának a hazugság és Kórahnak az irigység. A játékosok ezen tulajdonságokat felöltve kell játszanak és a próbák alatt ki kell álljanak a jó mellett, vagy jobban a rossz tulajdonságuk kiélése fele hajoljanak. A történet folyamán több morális kérdés is felmerül, melyeknél a szerepjáték jellem fokozottan jelen van, hiszen a döntéseik szabadok, viszont következményeik lesznek.

A fő ellenségek mind Bibliában megemlített démonok, kicsit átértelmezve a játék érdekességének és a vizuális megragadás céljából. Ilyenek például egy megszállt disznót, egy kecskedémon, egy óriás Nefilim és egy légiónyi démon megszállta fiú. Kinézeteik tulajdonságaikból és történetükből erednek.

5. Branding elemek

Mikor az arculati részét beszéltük, két kulcsszó alapján kerestünk inspirációt: fantázia és dinamika. A logó első verziói között egy már meglévő betűtípust, Abril Fatface-t alakítottuk át, viszont az eredmény nem tükrözte elképzelésünket. Ekkor lett eldöntve, hogy sajátosan megrajzolt tipográfiát fogunk használni úgy a logóban, mint a kiadványokban lévő címeknél/neveknél. Ez

persze néhol kihívást jelentett; nehéz volt egy nagyon dinamikus, organikus formát megtervezni (és helyenként újra tervezni), mert legtöbb esetben a betűk alakja függött a mellettük lévő formáktól.

Továbbá, az ikonok és díszítő jellegű formák megtervezése a logó alapján született meg. Formájuk szándékosan aszimmetrikus és változó, mert nem akartuk, hogy statikussá tegyék a körülöttük lévő elemeket, mikor a logó vizualitását tekintve organikus.

A doboz megtervezése könnyebb volt, hisz maga a fény, mint elem jó alapként mutatkozott. A négy kéz, mely a fényforrás irányába nyúl, a négy főszereplőt jelképezi. Hátoldalára, hogy picit belekóstoljon a néző a játék világába, a térképet helyeztük egy leírással együtt, és egy kis listával, amin a doboz elemei szerepelnek: a világ térképe, egy rácstérkép, egy kiadvány, dobókocka szett és főgonoszok miniatúrája a játékvezetőnek, egy-egy füzetecske, dobókocka szett és karakterükről egy miniatúra a játékosoknak, valamint tárgyakról és a nem játszható karakterekről illusztrált kártyák.

A nagyobbik kiadvány borítóján is ugyanezt a kezes illusztrációt lehet találni, illetve a belső részén ismétlődnek a díszítő formák, megjelennek a nevek a tervezett tipográfiával és pár vázlat, oldaltól függően.

6. Mesterséges intelligencia használata

A munka elkészítési folyamata alatt mindenképpen szerettünk volna újító szellemmel alkotni, innovatív vizuális elemeket belevinni a társasjátékba. Innen jött az ötlet, hogy az embriség legrégebbi könyvét vegyítsük napjaink legújabb technológiájával, a mesterséges intelligenciával. Ezen felül ez egy releváns téma, amely mindhármunkat érdekel, gyakran használjuk a mindennapi életünkben. Bár a legtöbb illusztráció így is kézzel rajzolt, a helyszínek életrekelésében segítségül hívtuk a Midjourney nevű programot.

A folyamat több időt felvett, mint az elején gondoltuk. A legnehezebb a giccs elkerülése volt, valamint, hogy a képek hasonlítsanak a saját stílusunkhoz és harmóniában legyenek a többi vizuális elemmel. Hogyan értük ezt el? A programmal megismertettük a saját rajzainkat. Azokból kiindulva generáltuk újakat, több vagy kevesebb sikerrel. A folyamat bonyult és időt igénylő volt, viszont a végleges termékeket látva, úgy gondoljuk, hogy mindez megérte.

7. Befejezés

A kutatást számításba véve és a bibliai történetek újraértelmezésével egy innovatív társasjáték született. Vizuális elemei gazdagok és a narratívája figyelmet lekötő. A fő kérdéseinkre is megkaptuk a választ: egy Biblián alapuló társasjáték lehet érdekes a megtérítés vagy tanítás szándéka nélkül is, attól függetlenül, hogy fogyasztói keresztények vagy sem.

8. Bibliográfia

1. Órtorony ONLINE KÖNYVTÁR. (n.d.). WOL. <https://wol.jw.org/hu/wol/h/r17/lp-h>
2. LightRaider Games DragonRaid Vintage Game - New. (2023, February 24). New. <https://lightraiders.com/project/lightraider-games-dragonraid-vintage-game/>
3. Wikipedia contributors. (2024, March 6). DragonRaid. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/DragonRaid>
3. DriveThruRPG. (n.d.). <https://preview.drivethrurpg.com/en/product/359794/Adventurers-Guide-to-the-Bible>
4. DeVille, C. (2017, November 16). The rise of D&D liveplay is changing how fans approach roleplaying. The Verge. <https://www.theverge.com/2017/11/16/16666344/dungeons-and-dragons-twitch-roleplay-rpgs-critical-role-streaming-gaming>
5. Contributors to Wikimedia projects. (2020, July 15). Szerepjáték. <https://hu.wikipedia.org/wiki/Szerepj%C3%A1t%C3%A9k>