



So akkurat computergenerierte Landkarten auch sein mögen – grade für Fantasy sind handgemachte Karten noch immer wesentlich stimmungsvoller. Das schöne an Schwarz-Weiß-Karten ist, daß man sie mit sehr geringem Aufwand für die eigene Spielrunde herstellen kann.

ARBEITSMATERIAL:

Ich rate von den beliebten Schwan Stabilo Stiften dringend ab. Zwar sind sie preiswert und in vielen Farben erhältlich, doch ihre Farbe enthält eher wenig Pigment, ist ziemlich dünnflüssig und sickert schnell in das Papier ein. Dadurch verlieren die Linien an Exaktheit. Außerdem ist es sinnvoll, Stifte verschiedener Stärken zu benutzen, z.B. in den Strichstärken 0,5mm, 4 mm und 7 mm. Nebenstehend die Stifte, die ich gerne benutze: *Ecco Pigment* von Faber Castell und der *Pigment Liner* von Staedtler.

Für Skizzen reicht Schreibmaschinenpapier, für die Endversion sollte es schwereres und etwas glatteres Papier ab 160 Gramm/qm sein. Ich persönlich bevorzuge *Bristolkarton*, den es aber nur in großen Bögen zu kaufen gibt.

Ein Zirkel kann auch nicht schaden. Bleistifte gehören in jedem Fall dazu.



ERSTE SCHRITTE:

Zunächst einmal sollte man eine Vorzeichnung anlegen, auf der man sich über die genauen Inhalte der späteren Karte klar werden sollte. Das spart bei der finalen Karte lästiges herumradieren.

Wenn alle Küstenlinien, Städte, Berge und Flußverläufe feststehen, ist es Zeit, die Vorzeichnung auf den Zeichenkarton zu übertragen. Da man durch den festen Karton nicht so einfach durchpausen kann, braucht man eine Lichtquelle. Am unproblematischsten ist es wohl, wenn man sich tagsüber einfach ans Fenster stellt, die Vorzeichnung unter den Karton legt und das Ganze gehen das Fensterglas hält, also senkrecht und im Stehen zeichnet. Wer einen Wohnzimmertisch aus Glas hat, kann sich eine kleine Lampe drunterstellen.

DER STIL:

Im wesentlichen besteht eine Karte aus immer den gleichen, aneinandergereihten Formen: Bergen, Hügeln, Flüssen, Küsten, vielleicht auch noch Wäldern und den menschlichen Bauwerken. Es gibt jedoch unterschiedliche Arten, sie zu zeichnen. Der Stil der Karte wird schließlich dadurch festgelegt, für welche Zeichenarten man sich entscheidet.

OBEN LINKS: Verschiedene Arten, den Küstenverlauf darzustellen. Links die Art, die sich durch die Karten im "Herrn der Ringe" großer Beliebtheit erfreuen, mittig meine bevorzugte Zeichenweise, rechts eine weitere Idee. Es gibt natürlich noch viel mehr Möglichkeiten...

Hier kann man auch schon den Sinn verschieden dicker Stifte erkennen: Die besonders wichtige Küstenlinie ist viel dicker gezeichnet als die Brandungslinien, die ja eher der Zierde dienen.



BERGE: Gebirge wirken lebendiger, wenn man nicht immer nur die gleichen Berge mit dem gleichen Winkel an-einandersetzt, sondern die Formen variiert (links). Ein Gebirge wirkt außerdem organischer, wenn man Bäume an die Hänge und Ausläufer der Berge setzt (rechts) statt es einfach nackt in der Gegend herumstehen zu lassen (mittig).



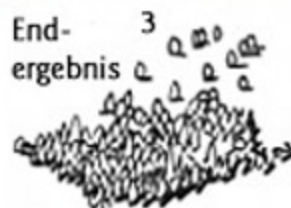
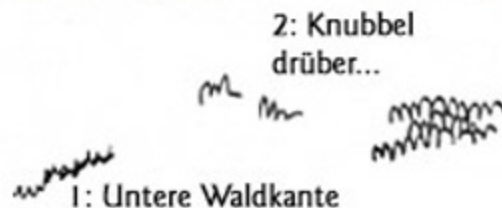
Links eine Art, Berge darzustellen, die von der Amerikanerin Karen Wynn Fonstad (*"Historischer Atlas von Mitteleuropa"* u.a.) verwendet wird. Die Wirkung kann nett sein, ist mir persönlich aber zu umständlich.



WÄLDER: Wälder sind oft eine wahre Geduldsprobe. Ich selbst zeichne sie nur selten ein, da oft schon viel Platz durch die übrigen Bestandteile der Karte eingenommen wird, so daß Wälder die Sache nur unübersichtlicher machen würden.

Unten links der Stil, der auf den Karten im Herrn der Ringe verwendet wird: Hübsch, aber sehr, sehr zeitintensiv. Wenn man etwas mogelt, spart man sich viel Mühe und bekommt ein ähnliches Ergebnis (rechts): Als erstes mit einem dickeren Stift die Schattenkante am unteren Waldrand zeichnen (1). Dann mit feinerem Stift – so ähnlich, wie man als Kind Wellen zeichnen würde, nur umgedreht (2) – die Bäume andeuten – dazu muß man nicht einmal den Stift absetzen.

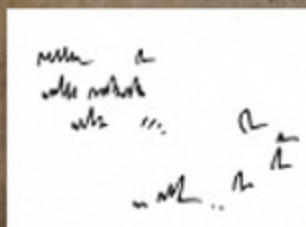
Diese Methode hat den Vorteil, daß man ziemlich schnell vorankommt, da man nicht jeden Baum einzeln zeichnet, sondern nur zahllose Wellenlinien übereinandersetzt, bis der Wald fertig ist. Die Schattenkante nachbesern. Einzelne stehende Bäume kann man an die Waldränder setzen, um sie etwas aufzulockern (3) – im Wesentlichen sind es O-förmige Linien mit einem Unterstrich dran, der den Schatten symbolisiert. Diese Bäume können auch ökonomisch mit einem einzigen Strich gezeichnet werden.





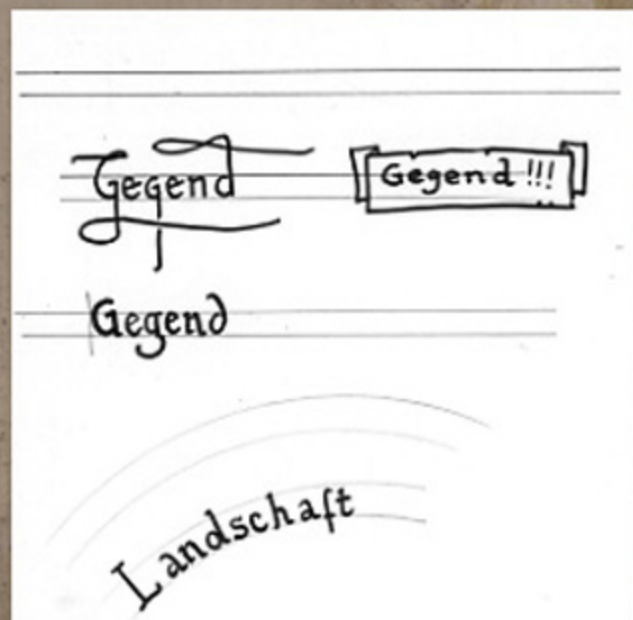
WÄLDER 2: Wem das noch immer zu mühsam ist, der kann versuchen, Wälder durch ruppige Striche anzudeuten (links oben). Noch einfacher ist es, einfach in einer Wellenlinie die Umrisse des Waldes zu ziehen, die Schattenkante etwas auszuarbeiten und im Inneren des Waldes mit Wellenkanten weitere Bäume anzudeuten (rechts unten).

Außerdem ist es meist oft schön, die Waldränder etwas ausfransen zu lassen bzw. auch in die Ebenen des Landes einzeln stehende Bäume zu setzen (wie z.B. die unten links), um die Fläche etwas zu beleben. Für Bäume und Wälder stets den dünnsten Stift verwenden, da sie sonst zu massiv und dunkel werden.



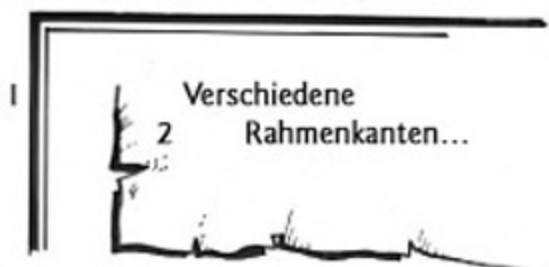
SCHRIFT: Wer, um die Schrift zu setzen, keinen Computer benutzen kann oder will, um die Ausstrahlung handgezeichneter Buchstaben zu erhalten, sollte sich bei der Schrift besonders viel Mühe geben. Krakelige, langweilige oder unleserliche Schrift versaut selbst die schönste Karte.

Jede Schrift hat ihre eigene Anmutung und Wirkung auf den Betrachter. Daher sollte man zuvor auf einem Testblatt ein wenig herumprobieren, welcher Stil am besten zu der Karte passt. Beispielsweise wirkt der Schriftzug oben links ausufernd und prächtig – durchaus geeignet für eine Karte zu Renaissancezeiten – während der rechts oben durch das rechteckige Banner stabil und fest daherkommt.



SCHRIFT 2: In jedem Falle sollte man Lineal, Zirkel und/oder Kurvenlineal verwenden, um die Schrift zu setzen, damit man beim Zeichnen eine Orientierungslinie hat und die Buchstaben weniger "hüpfen". Außerdem sollte man zumindest alle Buchstaben grob vorzeichnen, damit es kein böses Erwachen gibt, wenn man feststellt, daß der Platz mal wieder nicht reicht und man anfangen muß, gegen Ende hin die Wörter zu ~~stutzen~~...

Es kann sinnvoll sein, die Namen von Regionen, die eine ausgedehnte Fläche abdecken, auf einer mit dem Zirkel gezogenen Linie verlaufen zu lassen und die Buchstaben weit auseinander zu setzen, um einerseits möglichst viel Fläche zu erreichen, andererseits den Schriftzug aber nicht zu dominant werden zu lassen. Die Namen kleinerer Objekte wie Städte oder Landmarken können im Gegensatz dazu grade gesetzt werden; damit erreicht man, daß der Betrachter auf Anhieb die verschiedenen Einträge auseinanderhalten kann. Die Verwendung unterschiedlicher Farben oder Schriftgestaltung (z.B. alle Städtenamen in Großbuchstaben, Dörfer und Weiler in Kleinbuchstaben) kann weiter dazu beitragen, die Leserlichkeit der Karte zu erhöhen.



SONSTIGE ELEMENTE: Schließlich gibt es noch die Symbole, die gesetzt werden wollen und die Randgestaltung der Karte, wozu nicht selten auch eine Kompaßrose, ein Kilometerstab* etc. gehören. Wie auch schon für die Schrift gilt auch hier, daß man seine Mittel mit Bedacht wählen soll, daß jedes Element die stilistische Sprache der Karte möglichst unterstützen statt zerstören sollte.

So kann man für seine Ortschaften einfach neutrale graphische Symbole verwenden, man kann aber auch kleine Piktogramme ersinnen, die Aufschluß über den dargestellten Ort geben. Der Stadtname im Banner würde z.B. gut zu dem "GEGEND!!"-Schriftzug im Banner auf der vorigen Seite des Tutorials passen. Für den Kartenrand könnte man den Look aufgreifen und den Rahmen 2 (links unten) verwenden.



* Natürlich ist es bei kugelförmigen Welten und Karten im großen Maßstab aufgrund der Oberflächenwölbung Unfug, sowohl einen Nordpfeil als auch einen Kilometerstab einzuzeichnen, doch gerade bei Fantasykarten hat sich diese Vorgehensweise einfach eingebürgert. Sieht ja auch beides ganz hübsch aus, also warum darauf verzichten :) ?

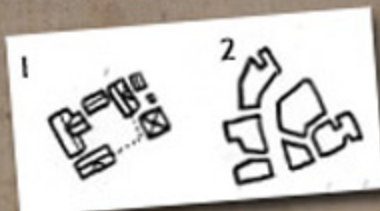


ALLES ZUSAMMEN-SETZEN: Aus all diesen Elementen - Küsten, Flüssen, Vegetation, Städten, Orten, Festungen, Straßen, Grenzen, Schrift etc.) muß man nun also seinen Kartenstil zusammenfügen und – um es

noch einmal zu erwähnen – darauf achten, daß alles in sich schlüssig bleibt, d.h. daß die einzelnen Elemente gut zusammenspielen.

STADTKARTEN: Die für Landkarten beschriebene Vorgehensweise eignet sich im wesentlichen auch für Stadtkarten. Bei Stadtkarten haben sich zwei Darstellungsweisen als besonders geeignet herausgestellt:

Bei (1) wird jedes einzelne Haus gezeichnet, bei (2) fasst man mehrere Häuser zu einem einzigen Häuserblock zusammen. Diese Vorgehensweise eignet sich



am besten für große Städte; das Zeichnen einzelner Häuser ist in diesem Fall meist zu zeitaufwendig. Worauf man jedoch bei der einen wie der anderen Zeichenweise achten sollte, ist, daß man breite Straßen nutzt, um der Stadtkarte eine gewisse Ordnung zu verleihen; während die kleinen Seitenstraßen den Raum dazwischen füllen. Dadurch gewinnt die Karte deutlich an Klarheit. Große Straßen verlaufen meist zwischen den zentralen Punkten einer Stadt (Hafen, Burg) und den Stadttoren. Ferner folgen die Straßen meist den Höhenlinien, z.B. den Hügelkonturen, wenn eine Stadt auf Hügeln errichtet wurde. Dadurch wirkt eine Stadt sehr organisch. Will man noch gründlicher sein, fügt man der Stadt einige alte Befestigungsanlagen hinzu, deren Verlauf man noch an den Straßen erkennen kann, und die nutzlos wurden, als die Stadt größer wurde.

