

Műleírás

Cím: Type To Cube

Műfaj: Tervezőgrafika

Technika: Lézeres maratás

Méret: 380mm x 210mm x 100mm

Készült: 2014

A Rubik kocka, mint találmány az elmúlt negyven év folyamán bár formailag rengeteg változáson és variáción ment keresztül viszont mind eddig az alap koncepció változatlan maradt. Az eredeti állapotába való visszaforgatás egy alapvető nehézséget hordoz magában, amely a találmány sajátossága. Ezt az oldalak a forma valamint a kirakni kívánt kép komplexitásával szinte már a lehetetlenségig sikerült fokozni viszont minden egyes plusz formai vagy tartalmi változtatás mely nehezítette a játékot csupán a gyakorlottabbak számára tette élvezhetővé azt. Ezt a tényt én egy problémának látom, melyre az eszköz felhasználásának újragondolása adhat megoldást.

Maga a kocka kreativitásra késztet, amely egyértelműen nem teszi könnyűvé a játékot, viszont sikerélményhez juttat valamint szabadságot ad a játékmódot illetően. Ennek megtartása fontos szempont volt az újragondolás során. A kocka működéséből adódóan a felszínén keletkező kép annyi variációs lehetőséget tartalmaz, hogy nagyon kicsi rá az esély, hogy kétszer ugyan abból az állásból kezdjük a játékot. Rubik Ernő találmányának ezt az egyedülálló képességét figyelembe véve alkottam meg saját szókirakós játékomat. A scrable mint játék alapvetően különböző célú és végkimenetelű. Mint tervezőgrafikus, a tipográfia az az eszköz melyet minden nap és minden munkám során használok így kihívást jelentett a számomra egy olyan ebben az esetben játék létrehozása, amely szórakoztatva gondolkodásra és szavak megformálására sarkall. Ezt ötvözve a bűvös kocka variációs lehetőségeinek számával egy olyan játékot készítettem, amely arra késztet, hogy az adott felületen az adott betűket látva valamint azok felcserélhetőségének ismeretében fejlessze az asszociációs készséget. A játék során kifejezni kívánt gondolatainkat segítik a bónusz mezők, melyek kiforgatásával tetszőleges karakterekkel bővíthetjük a létrehozni kívánt vagy már meglévő szavakat, szótagokat. A bónusz mezők relevanciáját nem csak a játék barátiabbá és könnyebbé tétele indokolta. A kockán az abc betűinek mindegyikéből egy található. A játék prototípusa a magyar abc betűire épül. Minden nyelvre jellemző, hogy mondatainkban és szavainkban a magánhangzók azok a karakterek melyek összekötik a többi betűt ezzel segítve a kiejtésüket. Ugyancsak nyelvünk sajátossága, hogy ezen betűkből kevesebb van az abcben habár többet használunk belőlük. A bónusz mezők ebben is segítenek minket a szavak megformálása során.

A játék célja minél több értelmes szó létrehozása a kockán található betűk és bónuszmezők segítségével, az idő lejárta előtt. Minden játékos saját kockával rendelkezik. Az időt egy 3 perces homokóra segítségével mérhetjük. Mint minden játék, eleinte ez is nehéznek bizonyulhat. Az elsajátításra három különböző idő lefolyású kör ad lehetőséget. Ezen körök a homokóra újboli megfordításával 3 percenként növelhetők. Szavak és szótagok kirakása is megengedett melyeket a játékosok utólag is felhasználhatnak viszont a végső pontosztásnál csupán az értelmes szavak érnek pontot. A bónusz mezők felhasználhatósága a játék kimenetelének időtartalmához kötött. Minél kevesebb idő áll rendelkezésünkre annál kevesebbet használhatunk belőlük. A szavak illetve szótagok megformálását segítve a kockának mindig csak az egyik oldalán lévő betűket használhatjuk, viszont bármely tetszőleges vonalvezetés mentén összeolvashatjuk őket.

A kirakott szavak helyességét a játékosok döntenek el ezzel lehetőséget adva szleng szavak valamint rövidítések használatára is. Ezen alapelvek megszabásával egy olyan játéknak a létrehozása volt a célom, amelyet a játékosok saját igényeik illetve ismereteik alapján magukra szabhatnak. A szinte végtelen számú betűképek, amelyek minden egyes fordítással változnak minden esetben új képet tárnak elénk, amely mindig új probléma megoldását rejti, biztosítva a változatosságot és az állandó gondolkodásra késztetést.

A predesztinációt ellensúlyozván a játék formai megtervezésében is a legminimálisabb megformáltságra törekedtem. A Rubik kocka múltjára való tekintettel és tisztelettel egy kimért, klasszikus, de egyben modern és futurisztikus design létrehozása volt a cél. Ezt az elvet a játék összetevőinek anyagi és technológiai megformálása is tükrözi. A bűvös kocka alapvető szögletességét feloldják a lekerekített sarkai melynek összhangjához nagyban hozzájárul a műanyag sejtelmes matt fekete színe. Ezen a lágy, de ugyanakkor határozott formán erős kontrasztot és határozottságot képviselő szürke mezők, melyek tartalmazzák a játék legfontosabb elemeit, a betűket. Olyan hatást keltenek mintha egy fémből kivágott kockát tartanánk a kezünkben. Ezen elemek egy speciális öntapadó műanyag fóliából vannak lézerrel kivágva illetve gravírozva. A játék 4 személyes melyben a kockák bár csekély különbséggel, de megkülönböztethetők. Azonos hatásuk kiváltása képen a felhasznált betűcsalád változik csak a fémes felületen.

Az előzőekben leírt hatás megtartása a játék többi elemének megtervezésében is komoly szerepet játszott. A kockák, mint a legfontosabb elemei a játéknak, meghatározták a kialakítandó egység kontrasztját. Ahhoz, hogy ez a hierarchia megmaradhasson a többi elem designjában a fekete kellett, hogy a fő meghatározó szín legyen. A tollak melyekkel a játékosok a papírra vethetik a szavakat, csupán minimális fémes szürkét tartalmaznak. Ez a kontraszt igaz a homokóra megformáltságára is. Ezek a látható elemek melyek mind részei a játékmenetnek, egy olyan közegben kellett, hogy egymás mellett megjelenjenek, amely tükrözi a régi és modern értékeket egyaránt. Ezen szempontok alapján a játék teste egy matt fekete fadoboz, amelyben a kockák és a kellékek

beesüllyednek a sejtelmes fekete közegbe. A doboz különböző vastagságú formára vágott és stancolt rétegelt lemezekből készült. Külső megformáltságára is jellemző a kontraszt és a titokzatosság. A szögletes tömbforma matt fekete festése elsőre műanyaghatást kelt, viszont közelebbről nézve a rétegelt lemez felszínének sajátosságai feloldják ezt a megtévesztő küllemet. A doboz tetején és alján található grafika a kockákhoz hasonló lézeres technológiával készült, viszont kontrasztjuk azokéval pontosan az ellentéte. Kívülről a fekete a domináns szín. Maga a doboz mind méretében és súlyában is tekintélyes ezért a játékot leíró alapelvek megjelenítése, felhasználói szempontból nem lett volna kényelmes. Ezt a brosúrát, amely tartalmazza a jegyzetelésre biztosított papírokat is egy külön fiókban helyeztem el. Ez a fiók szinte észrevehetetlenül beleolvad a doboz tetejébe így bármikor akadály mentesen elővehető az ismeretek felfrissítésére, valamint csak akkor van szem előtt, ha szükség van rá.

Végezetül a játék elnevezése a Type To Cube. Ezt a név magában hordozza a játék fő elemének lényegét, azaz betűt a kockára, valamint a bűvös kocka negyven éves útját is amely az én felfogásomban kapott új értelmet. Az angol nyelvű cím a jövőben megjelenő többnyelvű kiadás megelőlegezése valamint magának az eszköznek egy interkontinentálisan mindenki számára érthető elnevezése.