

BICO

Varga Attila

Eszterházy Károly Főiskola, Bölcsészettudományi kar

Tervezőgrafikus művész mesterképzés, tervezőgrafika, 1. évfolyam

Szigeti Gábor Csongor, tanársegéd

A BICO egy biciklis témájú társasjáték. Digitális print technológiával készült. A játék elkészítésével több célom is volt. Egyrészt fontosnak tartom a kerékpározás népszerűsítését. Trendi megjelenéssel könnyebben megszólítható a társasjáték médiumán keresztül a mai fiatalság. Másrészt én magam is hiányolom a piacról a kerékpáros társasjátékokat. Kerestem hasonló témájú játékot, de csupán retro kiadásút találtam, illetve elvétve egy-két modernebb megjelenésűt. Így arra jutottam, hogy tervezek magamnak egy teljes társasjátékot, amely akár sorozatgyártásra is alkalmas lehet.

Az elsődleges cél nem a sorozatgyártás ebben a projektben, hanem szerettem volna egy otthoni körülmények között elkészíthető játékot létrehozni. Ezt azzal segítem elő, hogy a játék nyomdai file-jait közzé tettem az interneten. Emellette tanácsokkal látom el az érdeklődőket, hogy hogyan tudják minimális költségből maguk is előállítani ezt a játékot. Például a tábla szilárd alapját tökéletesen el lehet készíteni 2 db pizzás doboz újrahasznosításával. A játék táblája négy darab 25*25 cm-es lapból áll, melyek könnyen kivághatóak a pizzás doboz papírjából. Majd ragasztóval felkasírozható a felületre az interneten elérhető, és otthonilag kinyomtatott tábla grafikája. A tároló doboz tervezésekor a praktikusságot tartottam szem előtt, illetve azt, hogy minél egyszerűbben elkészíthető legyen. Ezzel is segítve a játék otthoni előállítását. Így a társasjátékdobozok esetében megszokott bemélyülő részeket elhagytam, mert ezek a megoldások bonyolítják az előállítás technikáját. Ehelyett a dobozt magát terveztem meg úgy, hogy felnyitásakor az egyik oldal teljesen lehajtható, így könnyedén kiemelhető belőle a társasjáték táblája, illetve egy kartonlap, mely a karaktereket tartja. A karaktereket ezen a lapon egyszerűen gumiszalaggal rögzítettem. Ezekkel a megoldásokat alkalmazva elkerülhetővé vált a bonyolult nyomdatechnikai eljárások alkalmazása.

A designt úgy terveztem meg, hogy tökéletesen működjön egy szín, két szín, vagy négy szín nyomtatás alkalmazásával is. Az első két verziót tettem mindenki által elérhetővé az

interneten. Így akár egy A4-es fekete-fehér nyomtató, ragasztó és kartonpapír segítségével bárki elkészítheti otthon a saját BICO társasjátékát.

A design terülő mintákra épül. Ugyanakkor a flat design egyszerű színes formáiból is inspirálódtam. A táblán bicikli alkatrészek jelennek meg a pályán kívül. Úgy gondoltam, hogy felesleges lenne a társasjátékoknál már megszokott illusztrált környezet megoldást alkalmazni. Gondolok itt arra, hogy akár egy város is szerepelhetne a táblán, melyen keresztül vezet a pálya. De így, az alkatrészek feltüntetésével még inkább a kerékpárookra tudtam helyezni a hangsúlyt. Úgy gondolom egy fiktív környezet megjelenítése, csak gyengítette volna a témát. A négy színes nyomtatott verzió esetén a három színt használtam, és ezeknek az árnyalatait. Narancssárgát, kéket illetve zöldet. Hat különböző terülő mintát alkalmaztam a játék tervezésekor. Ennek köszönhetően a grafikai világ ugyanolyan részlet gazdag fekete-fehér és színes nyomtatás esetén is. A pályán szereplő mezőkön, illetve a dobókocka oldalain is ezek a minták találhatóak. Értelemszerűen amilyen felületet dob a játékos a kockával, olyan felületű mezőre kell lépnie a figurával. Mindig az előtte lévő legközelebbi dobott mintájú mezőre kell lépni. A pályán négy akadálymező szerepel. Amennyiben erre lép egy játékos, úgy csak akkor léphet tovább, ha a dobókockával azonos mintát dob, mint amilyenell az akadály rendelkezik. Ha egy játékos közvetlenül egy másik játékos mögé lép, úgy az előtte lévő karakter egy mezőt előre kell, hogy lépjen. Akkor is kötelező előre lépnie, ha ezzel a lépéssel akadály mezőre lép. Amennyiben a játékos olyan mezőre lép, amin már egy másik karakter áll, úgy a már ott álló figura csak akkor léphet tovább, ha olyan mintát dob a kockával, min amilyenell áll.

Három kört kell teljesíteni. Az első és a második kör végén a játékos egy batyuból „vakon” kihúsz egy-egy terülő mintával ellátott négyzetet. Ezek a négyzetek jelzik, hogy a játékosok hány kört tettek meg. Amennyiben a második kör megtétele után húzott négyzet mintája megegyezik az első kör végén húzottal, úgy a játékos újra dobhat. Az nyeri a versenyt, aki leghamarabb teszi meg a három kört.

A választható játékfigurák más-más típusú biciklivel rendelkeznek. Kezdve az országúti kerékpártól egészen a cruiser biciklikig. Így a játékosok megismerhetik ezeket, illetve olyat választhatnak, mellyel azonosulni tudnak. Ezt szem előtt tartva összesen nyolc különböző karaktert terveztem a játékhoz, így összesen nyolcan játszhatnak vele. Nem csupán a kerékpárok, hanem maguk a kerékpárosok is mind külön személyiségek. A női és férfi szereplők közel azonos arányban szerepelnek. Ezzel is segítve, hogy a játékos a neki

leginkább szimpatikus versenyzőt választhassa. A játékban a különböző kategóriájú biciklik nem jelentenek a játékosnak sem előnyt, sem hátrányt.

A játékdoboz tartalma maga az összehajtható tábla, egy batyu, melyben a körök végén húzható mintás négyzetek találhatóak, egy terület mintákkal ellátott dobókocka, illetve egy „karakterlap”, melyen a nyolc versenyző található. A karakterek formája stancolva van. Nyomdai előállítást ez nagymértékben megdrágítja. A stancolás a papír adott formára történő kivágása. Lehet lyuk, ívelt felület, behasítás, ferde idomok. Ha nem adott, már meglévő formát használunk, stancfilmet kér a nyomda. Ez a vágás és hajtás vonalat tartalmazza. A kivágószerszámot ez alapján készítik. Tehát ahány formájú karakter, annyi kivágó eszközre lenne szükség. Ezért egy esetleges nyomdai sorozatgyártás esetén, a karakterek stanc formáját egységesíteni kellene, így olcsóbbá válna az előállítás. De a házi előállítás, ami az eredeti cél, nem gátolja meg, hogy minden egyes karakter stanc formája más-más legyen. Egyszerűen az előállító személy ollóval kartonból kivághatja a formát. Fontos ez esetben olyan papírt használni, aminek van tartása. A karakterek talpát ugyancsak kartonból lehetséges elkészíteni. Dobókockát előállítani egy már meglévő kocka átalakításával a legegyszerűbb. Elég, ha a már legyártott kocka oldalaira a kinyomtatott mintákat felragasztja az otthoni készítő. A doboz előállításához minimális információ szükséges, mint például hogy, hogyan lehet biegni. A papírok 135 gramm súly felett már csak úgy hajtogathatók, hogy betörnek és a hajtás csúnya. 150 grammtól a hajtás előtt biegljük (előnyomjuk) a papírt a hajtás vonalán. A doboz kiterített mintáját is természetesen elérhetővé tettem, és hajtogatási útmutatót mellékeltem hozzá.

A játék tehát szinte csak papírból áll, így kis gyerekek is nyugodtan játszhatnak vele. Nincsenek apró elemek, amiket lenyelhetnének, vagy veszélyesek lehetnének rájuk nézve. Illetve a szabályok is olyan szintűek, amit a gyerekek is könnyen megérthetnek. Így minden korosztály játszhat a BICO-val.

Manapság, amikor már mindent készen kapunk kézhez, egyfajta családi program is lehet a BICO otthoni elkészítése. A gyerekek átélhetik az alkotás örömét. Illetve a kreativitásukat kihasználva, kiszínezhetik a maguk elképzelése szerint a fekete-fehér elemeket. Az újrahasznosított alapanyagok használatával megtaníthatjuk a gyerekeket, hogy nem szükséges mindent a kukába hajítani.

A BICO egyszerre szól minden korosztályhoz, a gyerekekhez az előállítás élményén keresztül, míg az idősebbek számára könnyed szórakozást nyújt.

