

Gravitance Építőjáték

Laki Sarolta

Budapesti Metropolitan Egyetem, Művészeti Kar

Tervezőgrafika Betűtervezés-Tipográfia specializáció, MA2

Brittnek Andrea, főállású mesteroktató

A projektem célja egy építőjáték megtervezése és kivitelezése. A Gravittance egy olyan játék, amelyben a játékosoknak lehetőségük van különféle struktúrákat és szerkezeteket létrehozni, az egyedi formákból. Mindezt a kártyák vagy a színek adta szabályok követésével. A terveken a 2023/24-es őszi félévében kezdtem el dolgozni. A munkám során jelentősen inspiráltak Melkovics Tamás magyar szobrász alkotásai.

A játék elemei a művész szobrainak formavilágát tükrözik. Az elemek lényegesen eltérnek építőjátékok megszokott elemeitől, amelyek főleg az egyszerű geometriai formákból (hasáb, kocka stb.) állnak. Az elemek fő vonása, hogy egy vagy több 15 mm átmérőjű kör alakú talppal rendelkeznek és emellett íves henger felületűek. A két alapelem egy henger és egy ív. A többi elemet ezen formák egymásba kapcsolásával alakítottam ki. Az elemeim a következők: elsősorban az alap henger és az alap ív, emellett egy olyan forma, ahol az ív középpontja egy hengerbe fordul át, a másik három formát pedig az ív többszörözésével alakítottam ki, ebből az egyik amikor két ívet helyeztem egymás után, a másik amikor az egyik ívre helyeztem a másikat tükrözve, a harmadik pedig mikor a dupla ív tetejére helyeztem egy fordított ívet. Az így kialakított 6 eltérő elemmel rendelkezik a játék, amelyek háromszor jelennek meg, de az elemtípusok számát a jövőben tovább bővíthetőnek gondolom. Ezen felül a játékot egy sorozattá is tovább fejleszthetőnek látom, amiben a játék alapgondolata megmarad, de más művész adná az inspirációt így a játék formavilága megváltozna.

Az elemek elkészítéséhez hosszú kísérletezés és gondolkodás vezetett. Egyrészt, ahogy említettem a formavilág kialakítása, de emellett a megfelelő anyag kiválasztása sem bizonyult egyszerű feladatnak. Először olyan anyagokban gondolkoztunk, amelyekkel a művész is dolgozik, ugyanakkor a méret, és alkalmazás eltérése miatt ezek nem feleltek meg. Ezután levegőre száradó gyurmából kezdtem kísérletezni. Ez arra megfelelő volt, hogy a formavilágot kialakítsam azonban egy építőjáték elemeinek túl törekenynek bizonyult és nem voltak olyan egységesek az elemek, mint azt reméltem. Mivel az elemek egyensúlya nagyban befolyásolja a játék élvezetét ezt az anyagot is el kellett vetnem. Így jött szóba a 3D nyomtatás, amellyel kellően tartós ugyanakkor egységes és könnyű elemeket tudunk előállítani. A 3D nyomtatáshoz magam készítettem el minden elem méretarányos tervét a Rhino 8 tervezőprogramban. Mivel ezt a programot azelőtt én még nem használtam egy érdekes tanulási folyamatnak bizonyult megismerni hogyan kell a programban tervezni, majd a saját elemeimet kialakítani. Az elemek 0,2 mm-es PLA-ból készültek, 20% kitöltéssel, sima fehér színben. Szintén nem volt még szerencsém kipróbálni a 3D nyomtatást sem így ez is újdonság volt számomra.

A játék kétféleképpen is játszható. A játék alaplapján színes pöttyöket láthatunk. Ezek adják mindkét mód esetén azokat a helyeket, amelyekre lehelyezhetőek az elemek. Színüknek csak az egyik játékmód során van szerepe. Ebben a változatban a lényeg, hogy a pöttyök és a játékelemek talpának színét követve építsünk meg egy tornyot. A pöttyöknek mindenhol azonos színűeknek kell lenniük, és minden elemet fel kell használnunk a megépítés során. A kártyáknak itt nincs szerepe.

Azonban a másik játékmód során kapnak majd jelentőséget. Itt, a játék során egymás után minden játékos felhúz egy kártyát majd annak utasításait követve építi vagy bontja meg a tornyot. A kártyákon háromféle utasítás található. Az egyik, hogy egy bizonyos elemmel egészítsük ki a tornyot, a másik, hogy két meghatározott elemet építsünk hozzá, a harmadik pedig, hogy egy bizonyos elemet vegyünk el. Hozzáépítés során figyeljünk arra, hogy bár a

pöttyök színe nem számít, de az elemeknek egymáshoz a talpukkal kell kapcsolódniuk. Elvételtkor pedig arra figyeljünk, hogy csak azt az elemet emelhetjük el, amelyiket a kártyánkon látunk más elemet ne mozdítsunk. A játékosok minden körben felhúznak egy új kártyát, amennyiben azonban ezt nem tudják teljesíteni akkor a kártya a kezükben marad. Ha teljesítik akkor pedig felfordítva maguk elé helyezik. A következő kör során, ha van a játékosok kezében nem teljesített kártya választhatnak, hogy az újonnan húzott vagy régi kártyát teljesítik. Egy körben csak egy kártyát teljesíthetnek. A játék akkor ér véget, ha a torony összedől vagy elfogynak az elemek vagy a teljesíthető kártyák. Ekkor minden játékos összeadja a teljesített kártyáin szereplő pontokat. Az a játékos nyeri meg a játékot akinek a legtöbb pontja van.

A játéknak a Gravittance nevet adtam, amit az angol gravity és balance szavakból raktam össze. A játék logójához az első útkereső próbálkozásokat követően úgy döntöttem, hogy saját betűtípust tervezek. A fontban törekedtem arra, hogy a játékelemekhez hasonló kinézetet és érzést keltsen. Először szerettem volna az építő jelleget is megjeleníteni a betűkben. Voltak olyan kísérleteim, ahol a betűket, ketté vágtam, mint ha elemekből állnának. Ekkor bár a betűknek nem voltak éles sarkai, azokat a játékhoz való hasonlóságra törekedve lekerekítettem, a kettévágás mégis adott egy éles elválasztást a fontnak. Azzal is kísérleteztem, hogy az elvágás csak vízszintesen vagy függőlegesen is lehetséges-e. Esetlegesen, hogy melyik lenne a jobb megoldás. Kezdetben a betűnek monoline vonalvezetést képzeltem el azonban hamar rájöttem, hogy ez úgy változtatná meg a kinézetét, hogy az nem illeszkedne a játékhoz és annak arculatához. Bár a betű sok változtatáson ment keresztül végül az elvágás nélküli változat mellett döntöttem a jelenlegi névhez és arculathoz igazítva a logót, de a jövőben a másik változatot is megvalósíthatónak gondolom. Emellett a font jelenleg csak nagybetűket tartalmaz, de egy érdekes lehetőségnek tartom a kisbetűk tervezését is a továbbiakban, mint arra vázlataimban már ötleteket és kísérleteket is megjelenítettem. A betűket a logó mellett például a játékszabály főcímeinél is alkalmaztam.

A játékhoz 30 db kártya tartozik. A játék további design elemeit a már meglévő építőelem tervek alapján rajzoltam meg. Minden elem oldalának sík rajzából alakítottam ki formákat és ezek véletlenszerű elrendezéséből alakítottam ki egy terülmintát. Ezt használtam aztán fel a játékszabályon és a kártyák hátlapján is. A kártyák egyik oldalán az adott utasítás látható arra, hogy hozzátegyünk vagy elvegyünk elemeket az alaphoz. Emellett az elemeket vizuálisan jelenítettem meg a könnyebb érthetőségért. A másik oldalon pedig a már említett mintarendszer veszi körül a játék nevét melyet saját betűimmal írtam ki.

A színek kiválasztásánál a pöttyöknek 6 jól megkülönböztethető, élénk színt választottam. Ezek párosával egymás komplementer színei. Az arculati elemekben, hogy ne legyen ütközés a színekben, a fekete, fehér, és szürke árnyalatait alkalmaztam. Mivel a játék elmei nem túl nagyok így nem akartam a sok színnel azt az elképzelést kelteni, hogy ez egy kisgyerekeknek szóló játék.

A játék doboza egy 21x21 cm-es fadoboz, amelynek teteje teljesen levehető és lehelyezve az lesz a játékalap, így egy stabil építő felületet nyújt akkor is, ha nem tudunk asztalnál játszani. Belsejében láthatjuk a 4x4 pöttyből álló alapot. Így összesen 16 alap pöttyre helyezhetünk le emelet a játék során. Kezdetben 5x5 pöttyből álló alappal is kísérleteztem, de az soknak bizonyult mivel így nem egymásra helyezték le a játékosok az elemeket, hanem egymás mellé.

A játék fa dobozának tetejére csak a játék neve lett belegravírozva ezzel egy minimalista dobozt kialakítva. A doboz hátulján pedig egy rövid leírás és a fontosabb adatok is megtalálhatóak.

A játék viszonylag gyorsan megtanulható, alacsony komplexitású, végigjátszása nem tart túl sokáig. A kétféle játékszabálynak köszönhetően akár egyedül, akár többen is játszhatják. Az egyedüli építés során a játékosnak lehetősége van kreatív módon kifejeznie magát és egyedi szerkezeteket létrehozni. A Gravitance egy olyan játék, amely nem csak szórakozást nyújt, hanem ösztönzi a kreativitást és a problémamegoldó képességeket, miközben inspirációt merít a művészeti világból, ezáltal a kortárs magyar művészet egy részével is megismerteti a játékosokat. A leírásban Melkovics Tamás munkásságáról is tudnak olvasni azok, akiknek érdeklődését felkeltette a játék így betekintést nyerhetnek abba is.

A játék 2024. 03. 27 és 04. 20-a között az Immerzió kiállítás keretében a Budapesti Infopark I épületében megtekinthető volt a játék.



A kiállításon készült kép.