

Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně

akademický rok 2013/2014

Vysokoškolská kvalifikační práce (ateliérová práce)

posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Nikola Kalinová

Název práce: Stolní hra

Posudek:

K posouzení jsem obdržel autorskou stolní hru pro dva hráče. Mám před sebou velkou tajemnou krabici s nápisem Gigurky, kterou se jako milovník a tvůrce her vydávám prozkoumat.

Krabice hry je pojednána graficky jednoduchým čistým způsobem. Po jejím otevření mě překvapil a rozradostnil pohled na bohaté, barevné komponenty. Záměr vyvolat toto překvapení Nikola popisuje v dokumentaci k práci a povedlo se jí ho perfektně naplnit. Jako další důvod tohoto jednoduchého zpracování Nikola uvádí, že hra vynikne v obchodě na polici mezi přebarvenými krabicemi jiných her. I to by se krabici Gigurek podle mě povedlo, ale když uvažuji o hře z pohledu prodeje, vidím v kontrastu krabice a jejího obsahu jistý nedostatek. Dle mého názoru hry neznalý návštěvník totiž v obchodě, podle takového krabice, nemusí získat dojem, jaká by hra měla být. Zajímavý mi přijde nápad na průhledné víko, o kterém se Nikola při našem setkání zmiňovala.

Po otevření krabice mě uhranuly půvabné textilní figurky - gigurek a jiné komponenty, které na první pohled zaujmou pro hry netradičním materiálovým zpracováním. Nikola také vnitřek krabice perfektně rozčlenila do několika sekcí a připravila místo pro každý komponent. Za výborný nápad považuji vyjímatelný bank se surovinami, který usnadňuje manipulaci s materiálem při samotném hraní.

Textilní suroviny jsou krásně zpracované v neuvěřitelném detailu. Zaujaly mě především hamburgery s vyřezávanými rajčátky a vyšitými sezamovými semínky na bulkách, které jsou zpracované tak rozkošně, že jsem na ně hned dostal chuť. Pouze drny trávy a chaluhy bych doporučoval více odlišit, při hraní se mi pletly. Karty a herní plán vyniknou převážně svým dřevěným zpracováním. Nikdy předtím jsem nehrál hru s dřevěnými kartami a byl to opravdu požitek.

Komponentům jednoznačně dominují samotné textilní gigurek. Neznám jinou hru, která by měla textilní herní kameny a líbí se mi nápad, že gigurek jsou jednak herní figurky a jednak samostatné hračky. Pěkným nápadem jsou magnety umístěné v samotných gigurekách, díky nimž se na ně dají připevňovat štíty a jiné doplňky. Gigurek jako herní kameny - veselé vkusné hračky jsou podle mě nejvýraznějším poznávacím prvkem celé hry.

V krabici také najdeme pravidla hry. Vysvětlení samotných pravidel je srozumitelné, jen bych doporučoval paginaci stránek pro snadnější orientaci. Na stránkách pravidel se

také seznámíme s příběhovým pozadím hry. Dočteme se o planetě, na které žijí gigurky, které spolu bojují pomocí drnů trávy a své zajatce dobře vykrmují nebo posílají na měsíc. O planetě, na které indiánsky působící lidé baští hamburgery a bojují po boku ryb proti ptákům a plazům. Celková nálada, odlehčenost a hravost hry a jejího příběhu se mi moc líbí a přijdou mi velmi osvěžující. Trochu mi v textech hry vadilo zdůrazňování, že gigury sice bojují, ale vlastně jsou úplně mírumilovné a nijak si neubližují. To že není hra násilná, je podle mě patrné už z pravidel hry a samotných komponentů, například drnů trávy jako zbraní.

Herní stránku mi Nikola prezentovala v nedokončené podobě jako betavezi, na které bude v budoucnu dále pracovat. Zatím je opravdu o poznání méně dotaženější než ta vizuálně - hmatová. Dotáhnout hru po herní stránce je dlouhý proces zahrnující stovky hodin testování, ladění a balancování. V této oblasti mají před sebou Gigurky stále dlouhou cestu. Ale vykročily na ní dobře. Líbí se mi, že hra není složitá, Nikola vymyslela poměrně jednoduchá pravidla a hru nepřekombinovala. Líbí se mi variabilita hry, která spočívá v tom, že spolu pokaždé soupeří jiné týmy gigurek, každý tým s jinými speciálními dovednostmi. Podle samotných gigurek, o kterých Nikola uvažuje i jako o samostatných hračkách, bych považoval za hlavní cílovou skupinu děti zhruba již od pěti až šesti let. Jestli by se Nikola rozhodla hru dále vyvíjet tímto směrem, doporučil bych pravidla ještě trochu zjednodušit a ubrat textu i na samotných kartách, případně ho úplně vypustit.

Gigurky jsou v nynější podobě půvabnou autorskou hrou - uměleckým artefaktem, se kterým je radost hrát a hrát si. Upoutala mě nadlehčená nálada celého konceptu a důraz na materiálovou jedinečnost hry. Hru doporučuji dotáhnout i po herní stránce, protože má podle mě komerční potenciál a může uspět na našem i zahraničním trhu. Líbí se mi nápad hru pojednat jako hru - hračku, proto bych doporučil při dalším vývoji hru testovat i s dětmi a případně trochu zjednodušit herní systém, aby mohli hru bez problémů hrát.

Otázky autorovi práce:

Jaké jsou Tvé plány s hrou do budoucna?

Materiálově je hra krásně zpracovaná, ale pro případné komerční vydání ve větším nákladu, může být problém zachovat komponenty v takto drahých, výrobně náročných materiálech. Je pro Tebe důležité, aby byla navrženým způsobem zpracována i prodejní verze, nebo by sis některé komponenty dokázala představit i v jiných výrobně levnějších materiálech?

Gigurky a suroviny jsou zpracovány velmi barevně a pestře, co Tě vedlo k čistému grafickému zpracování karet, herního plánu a krabice?

Návrh hodnocení: A

Vypracoval(a): MgA. Radim Jurda

Datum: 8. 6. 2014

Podpis: