

Prosessbok

BOP3103

Bachelor i grafisk design

Bacheloroppgave

Høyskolen Kristiania

Våren 2020

«Denne bacheloroppgaven er gjennomført som en del av utdannelsen ved Høyskolen Kristiania. Høyskolen er ikke ansvarlig for oppgavens metoder, resultater, konklusjoner eller anbefalinger.»



Introduksjon

Om prosjektboka

På grunn av at vi ikke skulle levere dokumentene våre fysisk i år valgte jeg å designe prosjektboka til skjerm, jeg har derfor valgt å ha en stor skriftstørrelse (Times New Roman skriftstørrelse 17) som brødtekst, dette fordi en vanlig skjermstørrelse er mindre enn et A3 ark.

Oppgaven er fylt av illustrasjoner som alle er laget av meg til denne oppgaven. De fotografiene som er hentet fra andre steder er tydelig merket.

Innhold

4	Innsikt spill
4	Spill
12	Sjangerkartlegging
13	Målgruppe
16	Spillkonsepter
25	Innsikt Kina
25	Kina
37	Dyr
48	Kunst
59	Karakterer
64	Utvikling
64	Spill
71	Moodboard
73	Farger
74	Fonter
78	Dyrekort
109	Karakterkort
121	Spillboks
132	Plakat

136	Resultat
136	Dyrekort
142	Karakterkort
144	Spillmoduskort
147	Spillboks
151	Bakside av kort
152	Manual

158 Prentasjonsdokument

167 Plakat

168 Kilder

Innsikt - Spill

“Spill er konkurranser som drives som lek og underholdning på fritiden, eller som idrett. Felles for de fleste spill er at spilleren gjennom egen dyktighet skal oppnå et bestemt mål og på den måten vinne. Underveis må vedtatte regler følges.”
(Store Norske Leksikon, 2020)

Kortspill

Spillkort er kjent fra Kina 600–900 evt. De kinesiske kortene var vanligvis lange og smale. Kortspill oppstod samtidig som kortene selv, og både i Kina, India og i andre asiatiske land ble det spilt etter de samme hovedprinsipper som nå. Europeiske kort er kjent fra 1300-tallet. Den fransk-angelsaksiske kortstokken med 52 kort og nåværende fargesymboler ble utviklet rundt 1480. Dette er nå den internasjonalt brukte kortstokken. En del kortspill har spesi-alkort, disse omfatter blant annet det gamle spillet gnav, men også mange nykonstruerte spill, for eksempel uno. (Bryhn, 2019)

Deck-Building kortspill

Deck-Building kortspill har som regel en delt kortstokk mellom spillerne der man har de samme mulighetene til å få de samme ressursene som motstanderne. Spillerne kan som regel ta nye kort fra bunken når de går tom for kort, trekke inn nye kort hver runde, betale for kort eller lignende. I noen deck-building kortspill jobber man sammen for et felles mål, f.eks Concordia. I andre som Citadels og Bohnanza konkurrerer man mot hverandre. Noen deck-building kortspill kan man også spille alene, Mage Knight kan spilles på alle disse tre måtene. (Gill, 2019)

Dyrehage brett- og kortspill

Det finnes flere brett- og kortspill med dyrehage-tema. Zoo-opoly, Zooreka, Frank's Zoo, Zooloretto, Kung Fu Zoo, Zoomelo, Zoo Hunter, Zoo Run, og Go Poop - Special Zoo Edition er eksempler på dette. Felles for de fleste av disse spillene med dyrehage-tema er at de er illustrert og har spillfunksjoner som er rettet mot barn, flere av de er rettet spesielt mot barns læring. Norli selger spillet Dyreparken - Mitt Første Bildelotto og to ulike Zoobaloo spill, ellers har de ulike spill med dyretema som Spinderella, La Co-caracha, Dyrene i Hakkebakkeskogen Kortspill, WW Mammals Memory Match, Bulls Eye, Dory Memory XL, Leo og Noa. Alle disse spillene er listet som barnespill. (Norli, 2020)

Innsikt - Spill

Kvantitativ tekstanalyse

Jeg ønsket å lage et spill i en nisje av markedet for kort- og brettspill. Mange av disse spillene har dedikerte tilhengere som liker å spille lignende spill og det er trolig det markedet som passer spillet best. Det var derfor naturlig for meg å ta utgangspunkt i et eksisterende spill som passet disse forutsetningene, framfor å prøve å lage et mer generisk spill i en mer mett del av markedet. For å finne slike spill gjorde jeg undersøkelser av ulike nettsider som publiserte medietekster om kort- og brettspill. Kvantitative undersøkelser gjorde det mulig å finne ut hvilke spill som var populære spill på nett og som har dedikerte følgerbaser.

Ved søkefrasene «Best board games» og «Best card games» kom det fram 13 relevante medietekster i artikler som skrev om de «beste spillene», jeg sammenstilte dataen fra de ulike nettsidene rundt brettspill i et excel dokument, her sorterte jeg dataen etter navn og uthevet alle spillene som var listet opp flere ganger. Resultatet av denne undersøkelsen var noen kandidater for videre utforskning.

Data		Kandidatnr. 0286						
(This Game Is) Bonkers!	Bezzewizzer	Clue (Cluedo)	Exploding kittens	Jenga	Munchkin	Razzia	Sorry!	Tigris and Euphrates
18XX	Blankety Blank	Clue (Cluedo)	Exploding kittens	Joking Hazard	Millin Meeples	Redeem Cards	Splendor	Tikal
221B Baker Street	Blockbuster: The Game	Clue (Cluedo)	Farlander	Joking hazard	Near and Far	Ricochet Robots	Splendor	Timberland
30 Seconds	Blokus	Codenames	Fictionary	Journey through Europe	Never have I ever	Risk	Squatter	Time's Up!
7 Wonders	Blokus	Codenames	Figure It Out	Junta	Niagara	Risk	Squatter	Top Secret Spies
A Game of Thrones: The Board Game	Blood Rage	Coffee Roaster	Finger Guns at High Noon	Junta	Okey	Risk	Stock Ticker	Torres
About Time	Bohanza	Coin Hopping - Washington D.C.	Fireball Island	Just One	Omega Virus	Risk	Stone Age	Totopoly
Acquire	Bohanza	Colt Express	Flash Point	Karuba	Operation	Risk 2210 AD	Stratego	Tracks to Telluride
Acquire	Boss Monster	Concept	Focus	Keltis	Ouija	Risk Game Of Thrones Edition	Sushi Go!	Trans America
Acronymble	Brain Chain	Connect Four	Forbidden Island	KerPlunk	Outrage!	Rivers, Roads & Rails	Taj Mahal	Trivial Pursuit
Adel Verpflichtet	Brainstorm	Conspiracy	The Underground Railroad	Kill Doctor Lucky	Pack & Stack	RoboRally	Take It Easy	Trivial Pursuit
Afrikan tähti	Buccaneer	Cootie	Fresco	Kingdomino	Pandemic	Root	Take Off!	Trouble
Agricola	Camel Up	Cosmic Encounter	Game For Fame	Kingdoms	Pandemic	Rummikub	Take the Galaxy	Trouble
Agricola	Candy Land	Cosmic Encounter	Game of Thrones: Hand of the King	Kobenhavn	Pandemic	Rummoli	Terra Mystica	Tsuro
Agricola	Candy Land	Cranium	Game of Thrones: The Board Game	Kolejka	Pandemic	Saint Petersburg	Terraforming Mars	Twilight Imperium
Air Charter	Can't Stop	Cranium	GiftTRAP	Landslide	Pandemic Legacy	Samurai	Terraforming Mars	Twilight Imperium
Aksharit	Capitol	Crosstrack	Giganten	Las Vegas	Parcheesi	San Marco	Terraforming Mars	Twin Tin Bots
Aladdin's Dragons	Carcassonne	Dark Tower	Girl Talk	Le Havre	Parqués	Scattergories	The Game of Life	Twister
Alhambra	Carcassonne	Dead of Winter: A Cross Roads Game	Glasnost The Game	Life	Pay Day	Scattergories	The Game of Life	Ubongo
Alias	Carcassonne	Diamant	Glasnost The Game	Logo Board Game	Personal Preference	Scene It	The London Game	Unstable Unicorns
Amun-Re	Carcassonne	Die Macher	Gloom	Lord of the Rings	Photosynthesis	Scotland Yard	The Mad Magazine Game	Upwords
Arkham Horror	Card Against Humanity	Dinosaur Island	Gloom	Lords of Waterdeep	Photosynthesis	Scoundrels of Skullport	The Magic Labyrinth	Vanished Planet
Arkham Horror	Cards Against Humanity	Diplomacy	Gloomhaven	Löwenherz	Pictionary	Scrabble	The Quest of the Philosopher's Stone	
Articulate!	Cards against humanity	Diplomacy	Gloomhaven	Luck of the Draw	Pictionary	Scrabble	The Resistance	Villainous
Articulate!	Cards Against Humanity	Dixit	Gloomhaven	Mahjong	Pie Face!	Scrabble	The Settlers of Catan	Vinci
Ashta Chamma	Careers	Dobble	Go	Malefiz	Pinch N' Pass	Scrabble	The Settlers of Catan	Viticulture
Auf Achse	Caribbean	Domaine	Great Train Robbery	Mall Madness	Pirate's Cove	Scythe	The Settlers of Catan	What do you meme?
Australia	Cartagena	Dominion	GridIron Master	Manhattan	Power Grid	Scythe	The Settlers of Catan	Wingspan
Axis and Allies	Castle Panic	Dominion	Halma	Marrying Mr Darcy	Power Grid	Second Chance	The Settlers of Catan	Wingspan
Azul	Castles of Burgundy	Dominion	Hanabi	Marvel Champions	Princes of Florence	Sentinels of the Multiverse	The Settlers of Catan	X-COM
Azul	Caylus	Dominion	History of the World	Master Labyrinth	Probe	Sentinels of the Multiverse	The Settlers of Catan	Yahtzee
Bailout! The Game	Chess	Don't Miss the Boat	Hoop!	Masterpiece	Puerto Rico	Sequence	The settlers of catan	Yahtzee
Balderdash	Chinese Checkers	Don't Quote Me	Hungry Hungry Hippos	Medici	Puerto Rico	Sequence	The voting game	Yut
Barbarossa	Chromino	Dorn	Husker Du?	Medina	Puerto Rico	Shadows over Camelot	Through the Ages	Zingo!
Battleship	Chutes and Ladders	Dropmix	I'm the Boss!	Mensch ärgere dich nicht	Puzzle	Shadows over Camelot	Through the Desert	Zombies!!!
Battleship	CirKis	Drunter und Drüber	Imhotep: The Duel	Merchant of Venus	Qin	Sherlock Holmes: Consulting Detective	Thurn and Taxis	Zoophoria
Battleship	Citadels	Dune	Imperial	Mexica	Quoridor	Silver & Gold	Ticket to Ride	
Battlestar Galactica	Citadels	Dungeons & Dragons	Indigo	Mine a million	Qwirkle	Skirrid	Ticket to Ride	
Battlestar Galactica	Citadels	El Grande	Ingenious	Modern Art	Qwirkle	Skull	Ticket to Ride	
Betrayal at House on the Hill	Citadels	Elfenland	Inkan aarre	Monopoly	Ra	Small World	Ticket to Ride	
Betrayal at House on the Hill	Citadels	Enchanted Forest	Jaipur	Monopoly	Race for the Galaxy	Small World	Ticket to Ride	
Betrayal at House on the Hill	Civilization	Entdecker	Java	Monopoly	Rail Baron	Snakes and Ladders	Ticket to Ride	
Betrayal at House on the Hill	Clans	Escape from Atlantis	Jaws: The Game	Mouse Trap	Rappakalja	Sorry!	Ticket to Ride	

Innsikt - Spill

Kvantitativ tekstanalyse

Dataen på forrige side er hentet fra medietekstene listet til høyre.

Data hentet fra:

Abbott, Benjamin. *Best board games for adults*. GamesRadar. 28.02.2020
<https://www.gamesradar.com/board-games-for-adults/>

Abbott, Benjamin. *Best card games for adults*. GamesRadar. 05.2020
<https://www.gamesradar.com/best-card-games-for-adults/>

Bennett, Morgan. *Best board games of all time*. RaveReviews. 10.05.2020
<https://www.ravereviews.org/features/best-board-games-of-all-time/>

Brains, James. *Best adult card games*. Businessinsider. 18.10.2018
<https://www.businessinsider.com/best-adult-card-games?r=US&IR=T>

Cassano, Maria. *The 10 best strategy board games* Bustle. 24.11.2019
<https://www.bustle.com/p/the-10-best-strategy-board-games-for-adults-15561360>

Harrod, Tom. *Top 5 alternatives to traditional card games this christmas*. BoardGame.co. 11.12.2018
<https://www.board-game.co.uk/top-5-alternatives-to-traditional-card-games-this-christmas/>

Heller, Emily. *Strategy tabletop board games*. Polygon. 24.01.2019
<https://www.polygon.com/deals/2019/1/24/18185901/strategy-tabletop-board-games-catan-scythe>

Kismet, Michael. *10 best strategy board games*. Hobbylark. 07.10.2019
<https://hobbylark.com/board-games/10-Best-Strategy-Board-Games>

Kismet, Michael. *The top ten board games of all time*. Hobbylark. 08.10.2019
<https://hobbylark.com/board-games/The-Top-Ten-Board-Games-Of-All-Time>

Knighon, Andrew. *Top 10 card games to try before you die*. BoardGamePrices. 19.07.2017
<https://www.boardgameprices.com/articles/top-10-card-games-to-try-before-you-die>

Law, Keith. *Best board games 2019*. Vulture. 12.03.2020
<https://www.vulture.com/article/best-board-games-2019.html>

McAllister, Shep. *These are our readers favorite board games*. The inventory. 19.12.18
<https://co-op.theinventory.com/these-our-our-readers-21-favorite-board-games-1831214199>

Tenner, Derek. *Best strategy board games*. TopTenSelect. Lest 12.05.2020
<https://www.toptenselect.com/best-strategy-board-games/>

Innsikt - Citadels

Brukertester

For å lære mer om Citadels funksjoner ble det utført brukertester av spillet med venner og familie. Gjennom denne måten kunne jeg skaffe meg en svært grundig forståelse av spillet og alle dets mekanismer. Gjennom å prøve spillet så ble det oppdaget flere svakheter i referansespillets funksjoner og utforming som jeg ønsket å enten forbedre eller fjerne, og jeg så muligheter for nye funksjoner og designløsninger. Observasjon av deltakerne sine reaksjoner og responser førte til videre innsikt. Etter jeg hadde lært meg spillet grundig så kunne jeg også lære deltakerne opp i spillet, dette er en vanlig situasjon i kort- og brettspill at en eller flere kan spillet og skal lære opp medspillerne, dette ga videre innsikt i spillet og dets problemer og fordeler. Når en eller flere spillere allerede kunne spillet og kunne lære videre var spillets funksjoner ikke så vanskelig å forstå for de nye spillerne som det var når ingen kunne spillet.

Brukertestene la grunnlag til å utføre samtaleintervjuer med deltakerne for å videre finne ut hvordan spillets oppfattes, og hvilke funksjoner som kunne forbedres.

Samtaleintervjuer

Gjennom samtaleintervjuer med mennesker som nå hadde kjennskap til referanseobjektet kunne jeg grave i hva intervjuobjektene tenkte om spillet, hvor vanskelig de synes det var å lære seg og om mer grunnleggende spørsmål som hvor ofte de spiller kort- og brettspill og hvor mange de pleier å spille med. Svarene fra samtaleintervjuene ga meg en utdypet innsikt over hva jeg burde jobbe med videre i prosjektet. Samtaleintervjuene er anonymiserte og lagt med som vedlegg.

Innsikt - Citadels

Citadels er et deck-building kortspill som først ble publisert i Frankrike i 2000 under navnet Citadelles. Spillet er gitt ut på 25 forskjellige språk. Den nyeste versjonen av spillet (Citadels New Edition) består av:

- 27 karakterkort
- 27 karakterbrikker
- 6 referansekort
- 1 miniatyrkrone
- 30 gullmynter
- 2 trusselmarkører
- 11 religiøse distriktkort
- 11 militære distriktkort
- 12 adelige distriktkort
- 20 handels distriktkort
- 30 unike distriktkort
- 1 eske
- 1 spillmanual

Målet med Citadels

Målet med spillet er å bygge en best mulig middelaldersk by på åtte distrikter. Hver spiller velger en eller to karakterer ved starten av spillet som skal hjelpe med å bygge den beste byen eller sabotere for motstanderne.

Karakterer

Man velger først et eller to karakterkort avhengig av hvor mange spillere man er, 2-3 spillere har to karakterkort hver mens i spill på 4-8 spillere har man et karakterkort hver. Det blir valgt nye karakterer hver runde, karakterene er essensielle og kan brukes for å få taktiske forsprang. Man velger mellom åtte eller ni karakterer per spill, karakterene har alle sine egne illustrasjoner.

1. Heks samler sine ressurser, sier hvem hun forhekse og avslutter sin runde. Hvis karakteren hun forhekser er spillet overtar hun karakterens runde etter den har startet.
2. Spionen nevner en distrikttype som han gjetter én motstander har og får en gevinst for antallet av den distriktypen som motstanderen hadde.
3. Synsk tar et tilfeldig distriktkort fra hånden til alle motstanderne og gir de et tilbake.
4. Kongen starter man utvelgelsesfasene fram til noen andre velger det kortet og man får gull for adelige distrikter.
5. Kardinal får gull for sine religiøse distrikter og kan bytte kort han har på hånden mot en motstanders gull slik at han kan bygge distrikter.

Innsikt - Citadels

6. Handelsmann kan bygge så mange handelsdistrikter som han ønsker og får gull for sine handelsdistrikter.
 7. Lærd tar syv kort fra kortbunken og velger et og stikker resten inn i bunken.
 8. Diplomat får gull for sine militære distrikter og kan bytte et av sine bygde distrikter mot en av motstanderens og betaler motstanderens hvis hun bytter et distrikt med lavere verdi enn motstanderens distrikt.
 9. Kunstneren legger en gullmynt på opptil to valgfrie distrikter som teller som gir ekstra poeng ved spillets slutt.
- Etter at alle har valgt sine karakterer starter personen med laveste tall runden, leiemorderen har lavest tall med 1 og kunstneren høyest tall med 9. Spillerne viser hvilke karakter de har ved starten av sin runde.



Ulike komponenter fra spillet Citadels. *Citadels Visual*. Digital illustrasjon. Asmodee

Innsikt - Citadels

Karakterer

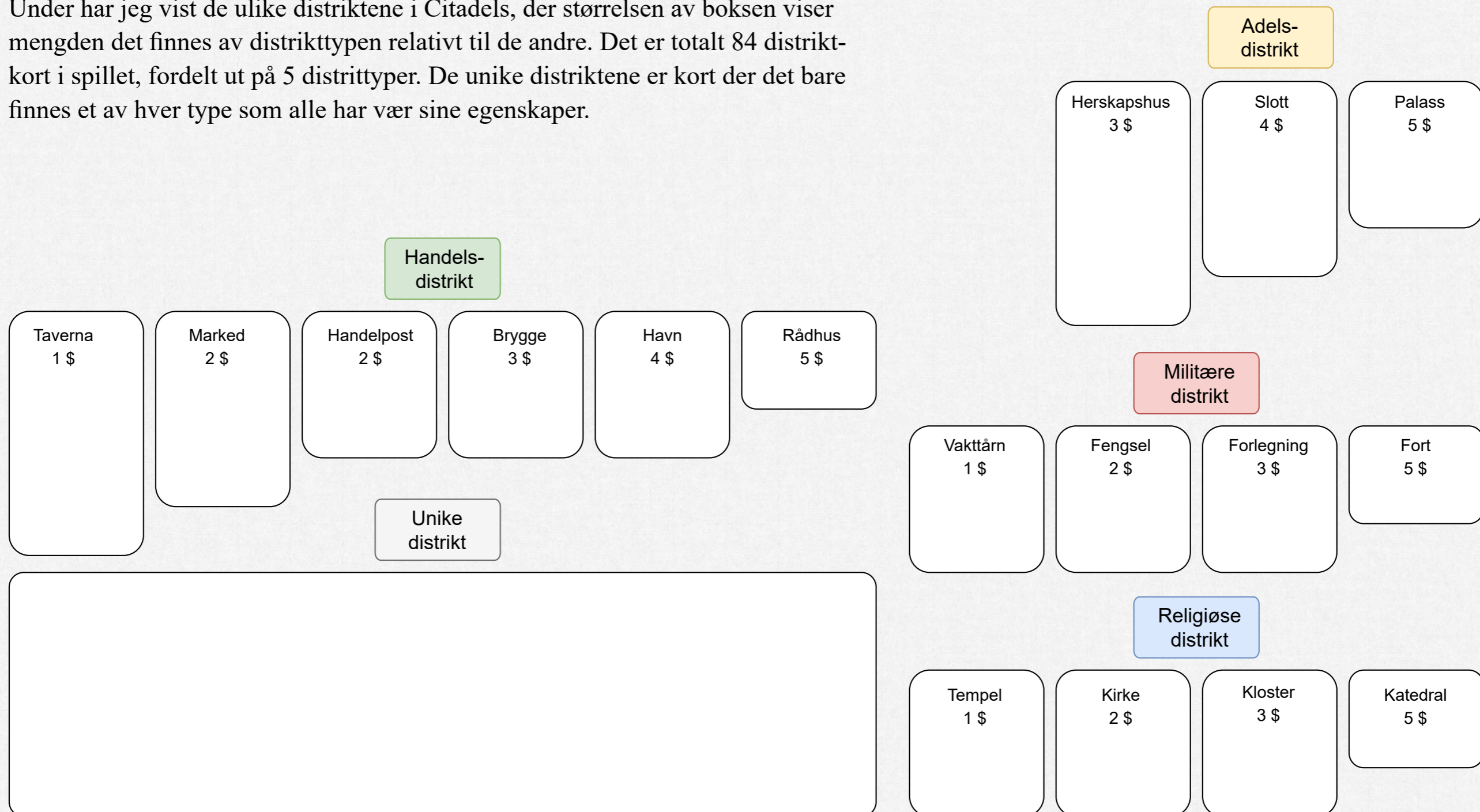
Til høyre har jeg listet opp alle karakterene som er i Citadels. Det er totalt 27 karakterer i spillet, der man i et spill bruker 8 eller 9 av karakterene, avhengig av hvor mange spillere som er med i spillet.

Karakterer		
1 Leiemorder	1 Heks	1 Masgistrat
2 Tyv	2 Spion	2 Utpresser
3 Magiker	3 Trollmann	3 Synsk
4 Konge	4 Keiser	4 Patrisier
5 Biskop	5 Abbed	5 Kardinal
6 Handelskvinne	6 Alkymist	6 Handelsmann
7 Arkitekt	7 Navigator	7 Lærd
8 Krigsherre	8 Diplomat	8 Marshal
9 Dronning	9 Kunstner	9 Skatteinnkrever

Innsikt - Citadels

Distrikter

Under har jeg vist de ulike distriktene i Citadels, der størrelsen av boksen viser mengden det finnes av distrikttypen relativt til de andre. Det er totalt 84 distriktkort i spillet, fordelt ut på 5 distrittyper. De unike distriktene er kort der det bare finnes et av hver type som alle har vær sine egenskaper.



Innsikt - Citadels

Jeg bestemte meg for å lage et spill mer eller mindre basert på Citadels etter å ha studert brett og kortspillmarkedet. (se vedlegg).

Citadels er et spill som har funksjoner som jeg kan basere meg på og få stor mulighet til å boltre meg i karakterdesign og annet design.

Citadels sine funksjoner er svært forenklet:

Referansespill

Karakterer: Karakterer fra middelalderby, noen med magi o.l

Handling: Bygge distrikter

Mål: Bygge best by

Innsikt - Sjangerkartlegging

Citadels

Ettersom jeg planlegger å lage et spill der jeg bruker Citadels som et referansespill når jeg skal lage regler og funksjoner er det naturlig jeg kartlegger sjangeren til Citadels.

Citadels kan settes i mange kategorier:

1. Kortspill
2. Strategispill
3. Turbasert spill
4. Familiespill
5. 10 år +
6. 2 - 8 spillere
7. Bybygger spill
8. Fantasispill
9. Middelalderspill

Spillet mitt

Spillet jeg planlegger å lage vil plassere seg i de seks første kategoriene og til dels den syvende. Spillet skal gå ut på å bygge noe, men ikke en by. Det man skal jobbe for å bygge er usikkert enda men noe jeg skal finne ut gjennom idégenerering.

Konkurrenter

Ettersom spillet mitt skal basere seg på en allerede eksisterende gruppe av spill så er konkurrentene klare.

Citadels	Drakon	San-juan
7 Wonders	Red November	Masques
Colossal Arena	Through the Desert	Meuterer

Men også andre type spill vil være konkurrenter, som Risk, Gloomhaven og Terraforming Mars.

Innsikt - Målgruppe

Spillentusiaster

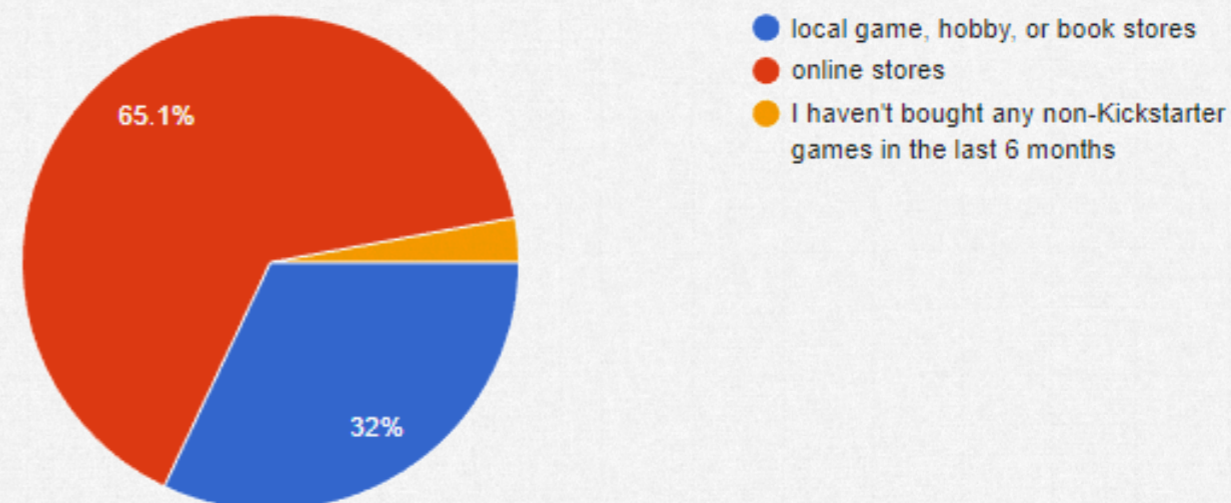
Jeg tenker at hvis jeg skal legge markedet så er min beste sjanse å gå etter engasjerte spillentusiaster; mennesker som liker å finne nye spill og som alltid er ivrig over å se et nytt spill i sjangerne de liker. Derfor gikk jeg utifra en spørreundersøkelse gjort av spillprodusenten StoneMaier Games som produserer spill som er i samme gate som spillet jeg ønsker å produsere.

Undersøkelsen ble utført i 2017 og hadde i overkant av 3400 respondenter. Hele 91.5% av respondentene var menn og rundt 90% var mellom 21 og 50 år. (Stegmaier, 2018)

Det kan være ulike årsaker til at resultatene ble slik de ble, for eksempel at menn svarer mer på spørreundersøkelser og lignende. Resultatene var allikevel så klare at de kan gi meg en viss innsikt i spillmarkedet jeg tenker for produktet mitt.

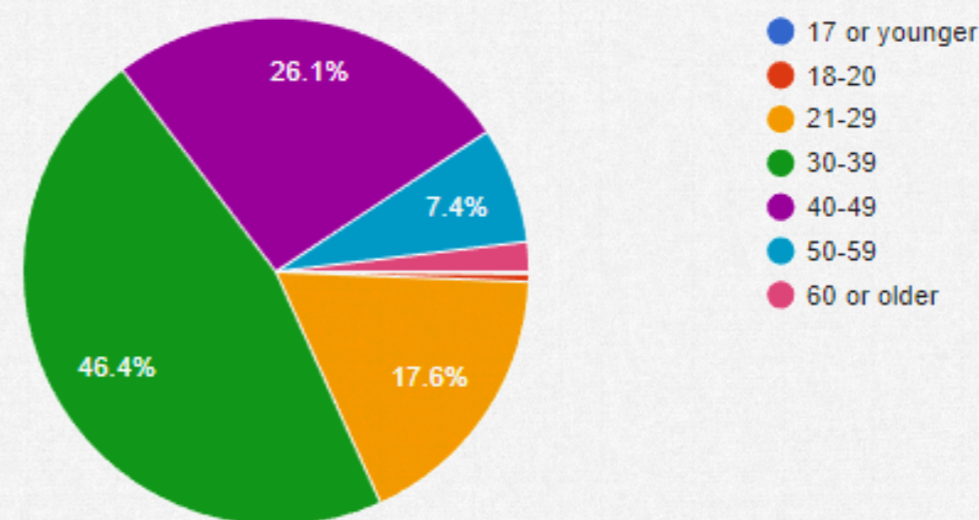
Where have you bought most of your non-Kickstarter games in the last 6 months?

3,428 responses



What is your age?

3,432 responses



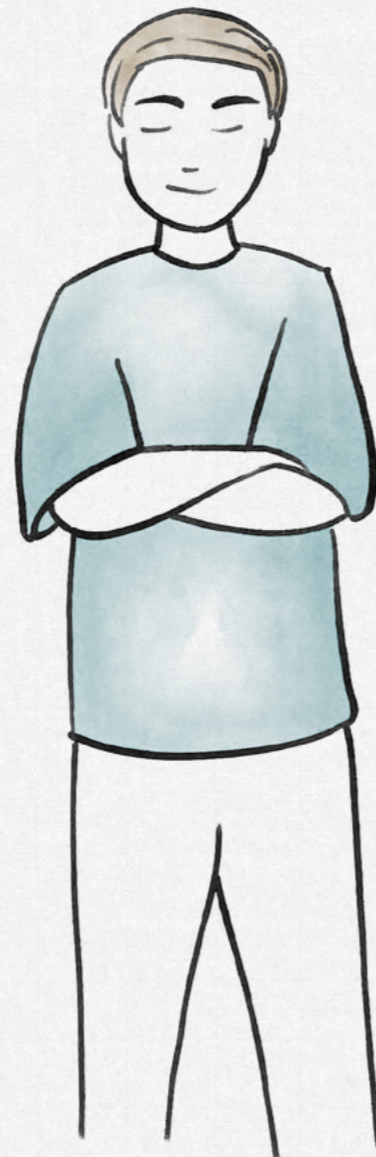
Resultater av demografisk undersøkelse. *Demographic Survey*. 2017. Graf. Stegmaier

Innsikt - Målgruppe

Personas

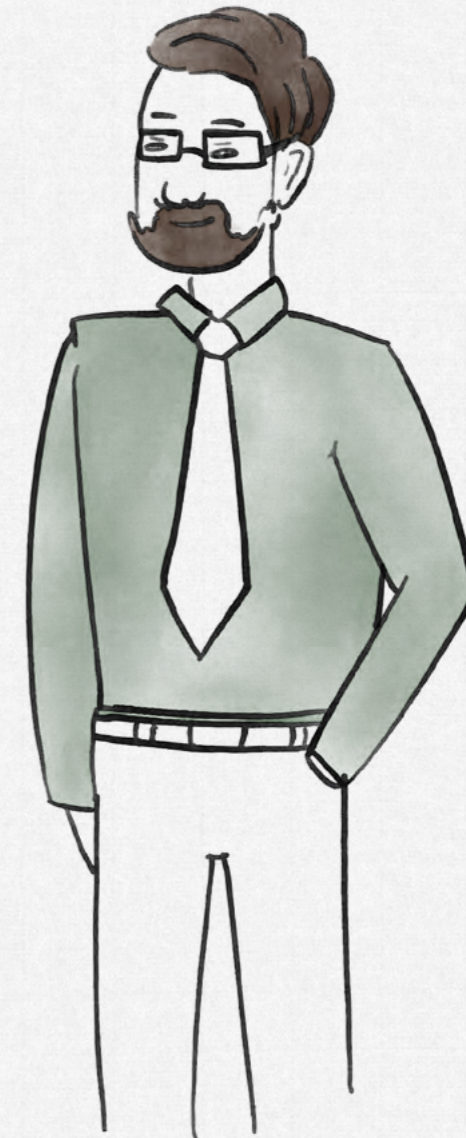
Tommy, 22 år

Tommy liker godt å spille kort- og brettspill, men spiller det ikke så ofte som han kunne tenkt seg. Han liker best å spille strategispill og ønsker spill der han kan utvikle egne strategier og bruke hjernen aktivt. Tommy spiller spill mest i juletider og andre tider familie og venner er samlet. Han ser etter spill som i hvert fall kan spilles med 2 til 6 mennesker.



Odin, 52 år

Odin er 52 år og kunne tenke seg å spille oftere hvis han finner et spill som fenger. Odin spiller hovedsaklig brettspill med familien og kona si. Han liker best spill som har elementer av strategi og tilfeldighet i seg. Det er viktig at spillet kan utfordre intellektet og gjøre det mulig å vise kompetanse gjennom spillet.

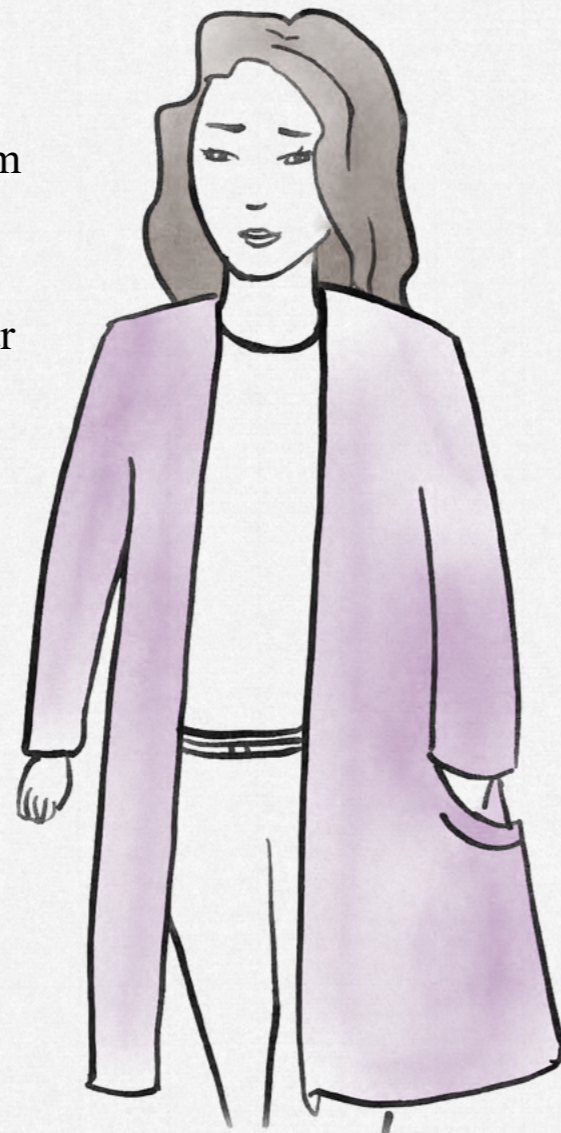


Innsikt - Målgruppe

Personas

Christina, 26 år

Christina spiller spill i feriene, hun pleier å finne seg et spill som hun liker godt og spille det så mye at hun blir lei av det. Hun liker som Odin best spill som har både elementer av strategi og tilfeldighet. Det er viktig for henne at man må tenke i spillet, det er også viktig for henne at spillet kan spilles med fem spillere.



Sondre, 32 år

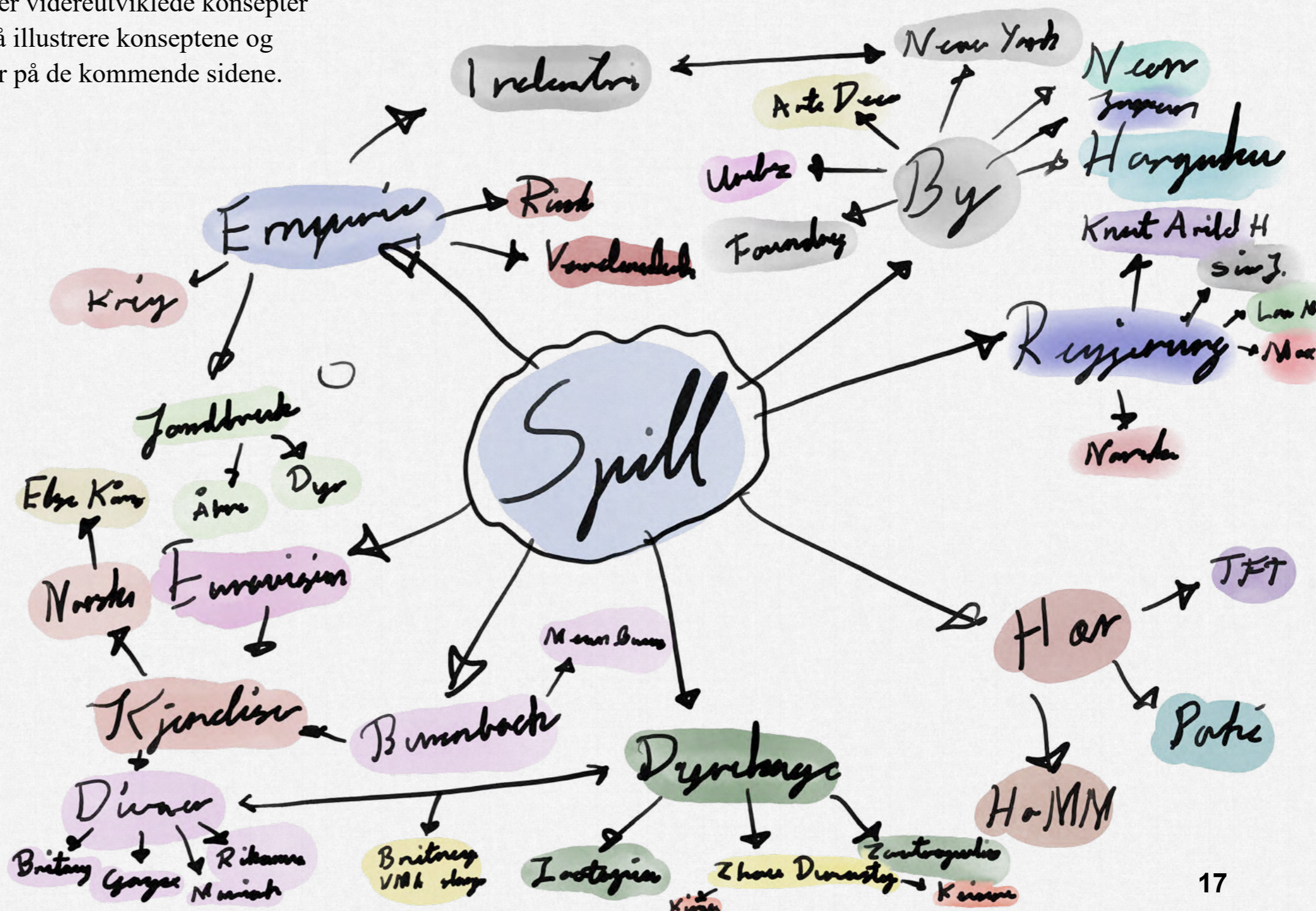
Sondre liker godt kort- og brettspill og kunne gjerne tenke seg å spille mer. Sondre spiller brettspill to til tre ganger i måneden og liker det godt fordi det er sosialt og utfordrende. Han liker best spill som er intuitive og tar kort i tid å lære seg.



Spillkonsepter

Tankekart

For å utvikle spillkonsepter lagde jeg blant annet tankekart. Utifra idéene jeg kom på så lagde jeg mer videreutviklede konsepter med tilhørende illustrasjoner for å illustrere konseptene og visualisere tankene mine. Disse er på de kommende sidene.



Spillkonsepter

Bygg regjering

Karakterer → Stortingsrepresentanter

Handling → Sette sammen regjering

Mål →

Vinn Eurovision

Karakterer → Ulike norske kjendiser, noen som passer veldig godt inn i Eurovision og noen morsomme kjendiser som passer dårligere inn

Handling → Elementer i showet, sang, dans, klær osv

Mål → Vinne konkurranse, lage best show

Spillkonsepter

Redde verden

Redde verden

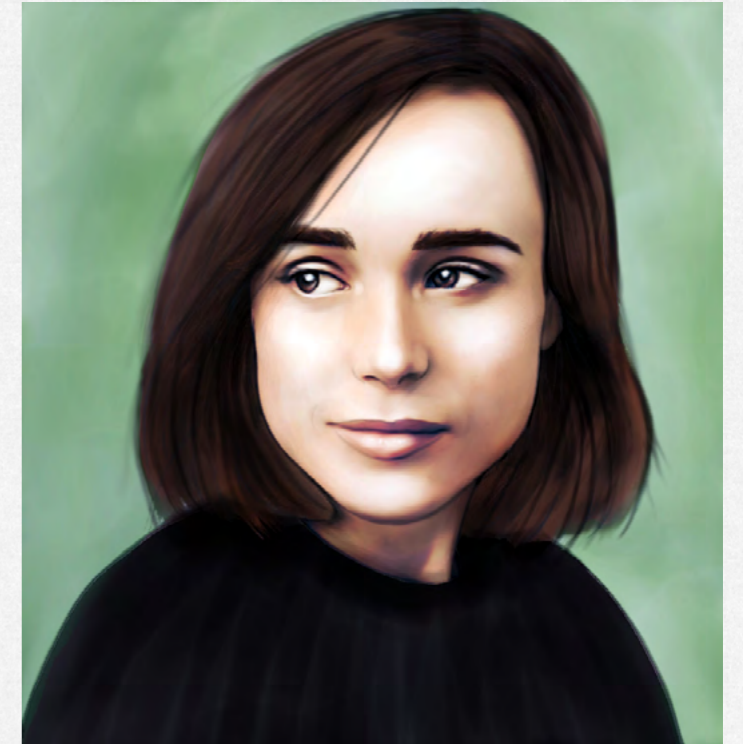
Karakterer → Aktivister og innflytelsesrike mennesker

Handling → Gjøre handlinger for å fikse miljøproblemer ol.

Mål → Gjøre størst positive endringer

Til høyre har jeg tegnet Greta Thunberg og Ellen Page i Rebelle 3 som ville vært noen av karakterene. Andre jeg tenkte på til spillet var for eksempel Jane Fonda, Malala Yousafzai, Yara Shahidi og Margaret Atwood.

Hadde jeg skulle laget et spill rundt dette konseptet ville jeg jobbet mye med undersøkelser for å finne relevante mennesker i verden med innflytelse og der mange av karakterene ville bli kjent igjen av de fleste spillerne.



Spillkonsepter

Norske kjendiser

Bygg by

Karakterer → Norske kjendiser

Handling → Kjente bygg og områder i Oslo

Mål → Bygge best by

Bli superkjendis

Karakterer → Norske kjendiser

Handling → Handlinger som musikk, konsert, tv show, filmer

Mål → Bli mest kjent

Til høyre har jeg tegnet Åse Kleveland i Adobe Illustrator og senere skyggelagt og teksturert i Adobe Photoshop. Hun var en av personene jeg tenkte å ha i dette spillkonseptet.



Spillkonsepter

Internasjonale divaer

Bygg by

Karakterer → Internasjonale divaer

Handling → Bygge by, New York/Hollywood-basert

Mål → Bygge best by

Til høyre har jeg tegnet Lady Gaga i Adobe Photoshop.



Spillkonsepter

Internasjonale divaer

Mean Queens

Karakterer → Internasjonale divaer

Handling → Jobbe for å få berømmelse, sabotere for andre

Mål → Få mest rikdom og berømmelse

Burnbook

Karakterer → Kjendiser

Handling → Jobbe for å få berømmelse, sabotere for andre

Mål → Få mest rikdom og berømmelse

Til høyre har jeg tegnet Rihanna i Adobe Photoshop.



Spillkonsepter

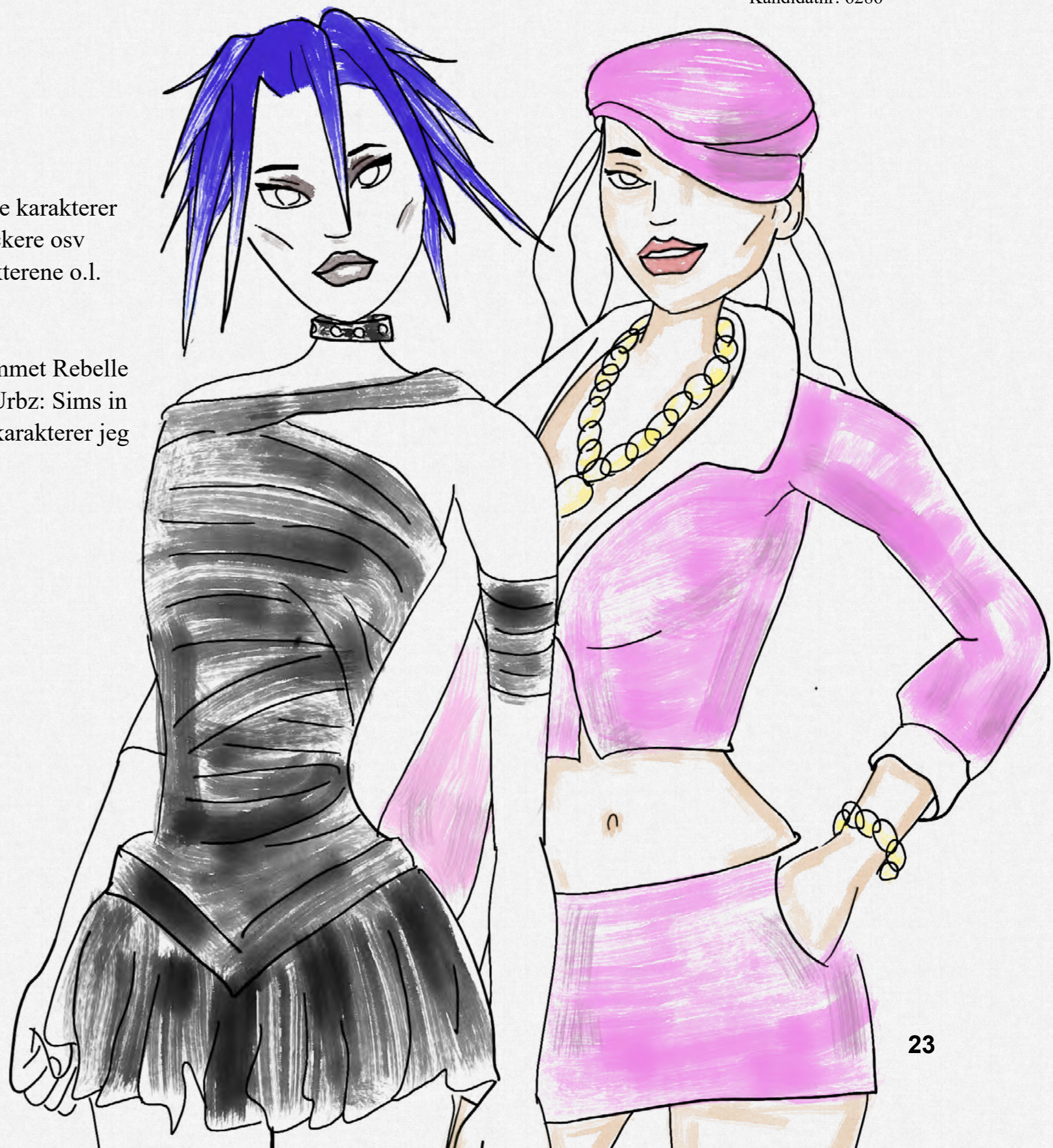
Urban by

Karakterer → Ekstreme arketyper, veldig overdrevne karakterer basert på harajuku mote, haute couture, hipstere, rockere osv

Handling → Bygge by, distrikter som matcher karakterene o.l.

Mål → Bygge beste byen

Til høyre har jeg skisset to karakterer i tegneprogrammet Rebelle 3 basert på Isis Ice og Scary Mary fra spillet "The Urbz: Sims in the City". Disse karakterene viser litt om hva slags karakterer jeg hadde tenkt til dette spillkonseptet.



Spillkonsepter

Dyrehage

Zoo Dynasty / Qing Zoo

Karakterer → Mennesker fra det tidligere kinesiske imperium

Handling → Bygge dyrehage med dyr fra kinesisk kultur

Mål → Bygge den beste dyrehagen

Dette konseptet valgte jeg å gå videre med. Zoo Dynasty navnet er basert på Zhou Dynasty og var min første plan. Gjennom videre arbeid og testing så jeg at Zhou Dynastiet (1050-221 fvt.) var vanskelig å finne nok informasjon om til å danne karakterer, iforhold til klær, hår, jobber og lignende. Jeg så også at det var svært begrensende å skulle lage et spill med karakterer fra et dynasti (familie). Å kalle spillet Qing Zoo (1644 1911 evt) ga mye mer frihet og referansemateriell. Navnet Qing er ment til å høres ut som engelske King, på tross av at det kinesiske dynastiet Qing uttales mer som Ching.

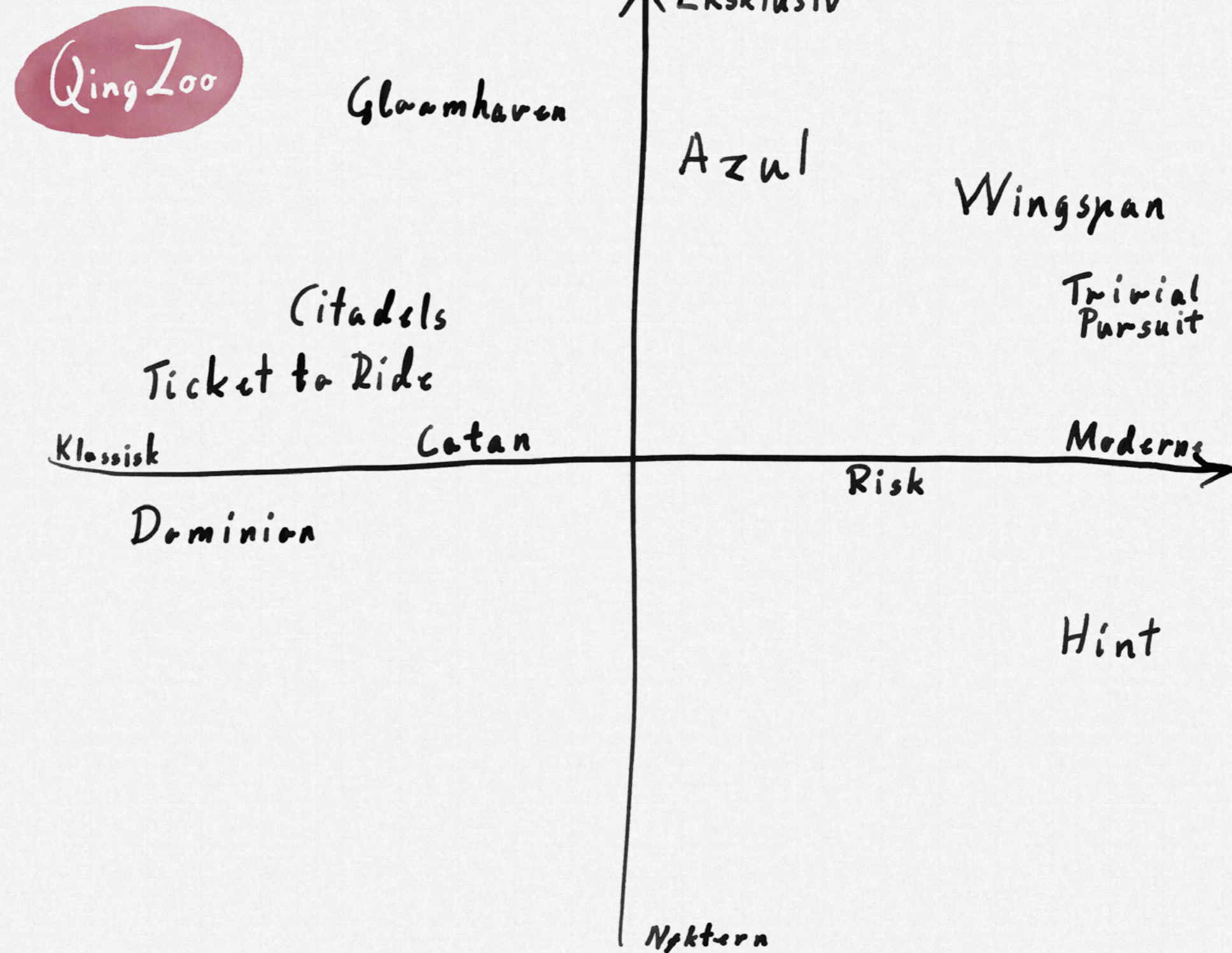
Chinese Pangolin



Innsikt - Posisjon

Posisjonsakse

Jeg planlegger spillet skal ha et design inspirert av tradisjonell kinesisk kunst og ha et eksklusivt preg.



Innsikt - Karakterer

Historie

Kina er en republikk i Øst-Asia, Kina er verdens mest folkerike land og er landet med tredje størst areal etter Russland og Canada. Navnet Kina kommer fra Qin-dynastiet (221–206 fvt.). Det offisielle navnet er Folkerepublikken Kina.

Kina har vært en republikk siden 1911, da det siste keiserdynastiet ble avsatt som følge av Xinhai-revolusjonen. Historia til den kinesiske sivilisasjonen går 3500–4000 år tilbake i tid, de eldste skriftlige kildene kommer fra rundt 1500 fvt. (Graberg og Klep-svik, 2020)

Ingen dynastier har vart mer enn rundt 400 år i Kina, men en viktig fellesnevner for dem er at de alltid har gitt inntrykk av å bygge på hverandre.

Kina har hatt svært mange dynastier, og antallet varierer utifra hvordan man definerer det. (Torheim-Sandvik, 2018)

Kinas dynastier

Svært forenklet kan man dele inn Kina sin historie slik:

Xia-dynastiet (2200 til 1800-/1700 fvt)

Shang-dynastiet (1760–1122 fvt.)

Zhou-dynastiet (1050–221 fvt.)

Qin- og Han-dynastiene (221 fvt.–220 evt.)

Tang-dynastiet (618–907 evt.)

Song-dynastiet (960–1279 evt.)

Yuan-dynastiet (1280 til 1368 evt.)

Ming-dynastiet (1368–1644 evt.)

Qing-dynastiet (1644-1911 evt.)

Republikken Kina (1912-1949 evt.)

Folkerepublikken Kina (1949-1997 evt.)

(Torheim-Sandvik, 2018)

Qing-dynastiet

Qing-dynastiet er det siste keiserlige dynastiet i Kina og er det dynastiet jeg har valgt og sette mest fokus på. Qing-dynastiet varte fra 1644 til 1912 evt. Dynastiet er kjent for sin innledende suksess og turbulente sluttår.

Innsikt - Karakterer

Skjønnhet og stil i Qing dynastiet

Qing dynastiet (1644 - 1911 evt) er kjent for sin suksess og rikdom. Dette ser vi også i moten fra tiden (National Museum Warsaw, 2020).

Dragekåpen

Dragen har vært et symbol på keiseren siden Han dynastiet (206 fvt. - 220 evt.) I Tang dynastiet (618 - 906 evt.) hadde dragemotivet blitt en sentralt del av keiserens kåpe og var et symbol for makt. I Ming dynastiet (1368 - 1643 evt.) ble dragesymbolet for de keiserlige videreutviklet og spesifisert, en drage med fem klør ble symbolet på de geistlige, og det ble ulovlig å bruke symbolet utenfor den geistlige klassen (Taylor, 2016).

Bildet oppe til høyre viser en halvformell kåpe for menn (longpao) med åtte drager med fem klør innvevd. Kåpen er fra Qing dynastiet fra det nittende århundre og er laget i silke og gulltråd. Kåpen er i mandsju stil (Manchu style). Å gå med kåper som denne var forbeholdt keiseren, hans nære familie og representanter for den geistlige klassen (National Museum Warsaw, 2020).



Semi-formal men's robe longpao.

Fotografi: National Museum Warsaw.



Men's robe longpao. 19 - 20. århundre. Fotografi: National Museum Warsaw.

Innsikt - Karakterer

Klær i Qing dynastiet



A pair of childrens shoes. 1800-tallet.
Fotografi: National Museum Warsaw



Shoe on a thick sole. Fotografi: National Museum Warsaw



An official's buzi badge with an image of a crane
Fotografi: National Museum Warsaw



Woman's vest majia. Qing Dynastiet, 1800-tallet.
Fotografi: National Museum Warsaw



Qun skirt. 1800-tallet, Qing dynastiet, laget i silke. Fotografi: National Museum Warsaw

Innsikt - Karakterer

Moten i Qing dynastiet

Under Qing dynastiet ankom en rekke nye plagg i moten. De nye kåpene var festet på høyre side, emene undergikk en stor endring, lange og brede ermer ble byttet ut med smale ermer som var delt i tre deler. Mandsjuene var et nomadefolk og brukte kåper som var egnet for hesteridning. Et fullstendig antrekk bestod av en bufu-frakk bed et buzi-merke, en krage, et ji guan dekorert hodeplagg, et chao zhu smykke, et jiao dao belte og sko med høye sider. Mandsju kvinnene i Qing dynastiet brukte lange kåper med smale ermer, mens Han kvinnene brukte korte kaftaner med brede ermer og skjørt. (National Museum Warsaw, 2020)



Woman's robe ao. Qing dynastiet. 1800-tallet.

Fotografi: National Museum Warsaw



Woman's robe mangua. Qing dynastiet. 1800-tallet.

Fotografi: National Museum Warsaw

Innsikt - Karakterer

Hår i Qing dynastiet

Barns hår ble barbert bort der gutter beholdt en hårtust på midten av hodet over pannen og jenter med to hårtuster over ørene. Skjegg symboliserte styrke og overnaturlige evner, men hvis det var et rødt eller lilla skjegg symboliserte det noe demonisk. (Chinasage, 2020a)

Før mandsju kvinne ble voksen hadde hun pannelugg og håret hengende i en flette bak hodet, knyttet på slutten med en rød snor, av og til med en gull- eller sølvperle på enden av fletten. Voksne mandsju menn barberte framsiden av hodene sine og lot kun håret på toppen og bak bli igjen, dette håret flettet de og hadde bak hodet. Mandsjuene mente at fletten var der sjelen lå, når en kriger eller offiser døde i kamp så kuttet de av fletten og tok den tilbake til hjembyen der den ble begravlagt i en sermoni som ble kalt "Shao xiao bian". (Chinaculture, 2008)



Men with their hair in long braids eat dinner together in Hong Kong, 1880. Fotografi: News Dog Media

Innsikt - Karakterer

Hår i Qing dynastiet

Giftede mandju kvinner måtte ha håret i en hårknote på hodet med en hårpinne (bianfang) i sølv. Frisyren heter gaoliangtou. Den vanligste varianten av frisyren kalles «liangbatou». Qitou betyr “hår fra mandjuadelen” og er en frisyre der kvinnen hadde håret på toppen av hodet i formen til en svalestjert sommerfugl (swallowtail) med en vifteformet diadem (coronet) på og der det lange håret hang over nakken. Friske blomster var populære i mandju kvinnenenes frisyre, og det ble også brykt hårdekor med gull, sølv og smaragder. (Chinaculture, 2008)

Bildet til høyre er av prinsesse Der Ling (1885 - 1944) og viser hvor store og ekstravagante noen av frisyrene i Qing dynastiet var.



Empress Dowager Cixi, behind the Empress: Princess Der Ling.
Fotografi tatt av Yuanling Xu, ca. 1903.

Innsikt - Karakterer

Negler

Til høyre er et farget fotografi av keiserinnen Dowager Cixi (1835 - 1905) som har to svært lange og utsmyk- kende negler på hver hånd.

I Qing dynastiet var lange negler ettertraktet og negle- ne kunne bli så lange som 20 til 25 cm. Lange negler ble sett på som et symbol på rikdom, dette på grunn av at man med svært lange negler ikke kunne gjøre manuelt arbeid. Ekstremt lange negler var strevsomme og kom med ulemper, derfor kom det på moten for mandsju kvinnene i Qing dynastiet å kun ha et par lange negler, disse neglene ble utsmykket og tilgjort til å se vakre og elegante ut. Ofte beskyttet med neglbeskyttere med gull, sølv og edelstener. (The Pitt Rivers Museum, 2020)



Empress Dowager Cixi. 1905. Oljemaleri malt av Hubert Vos.

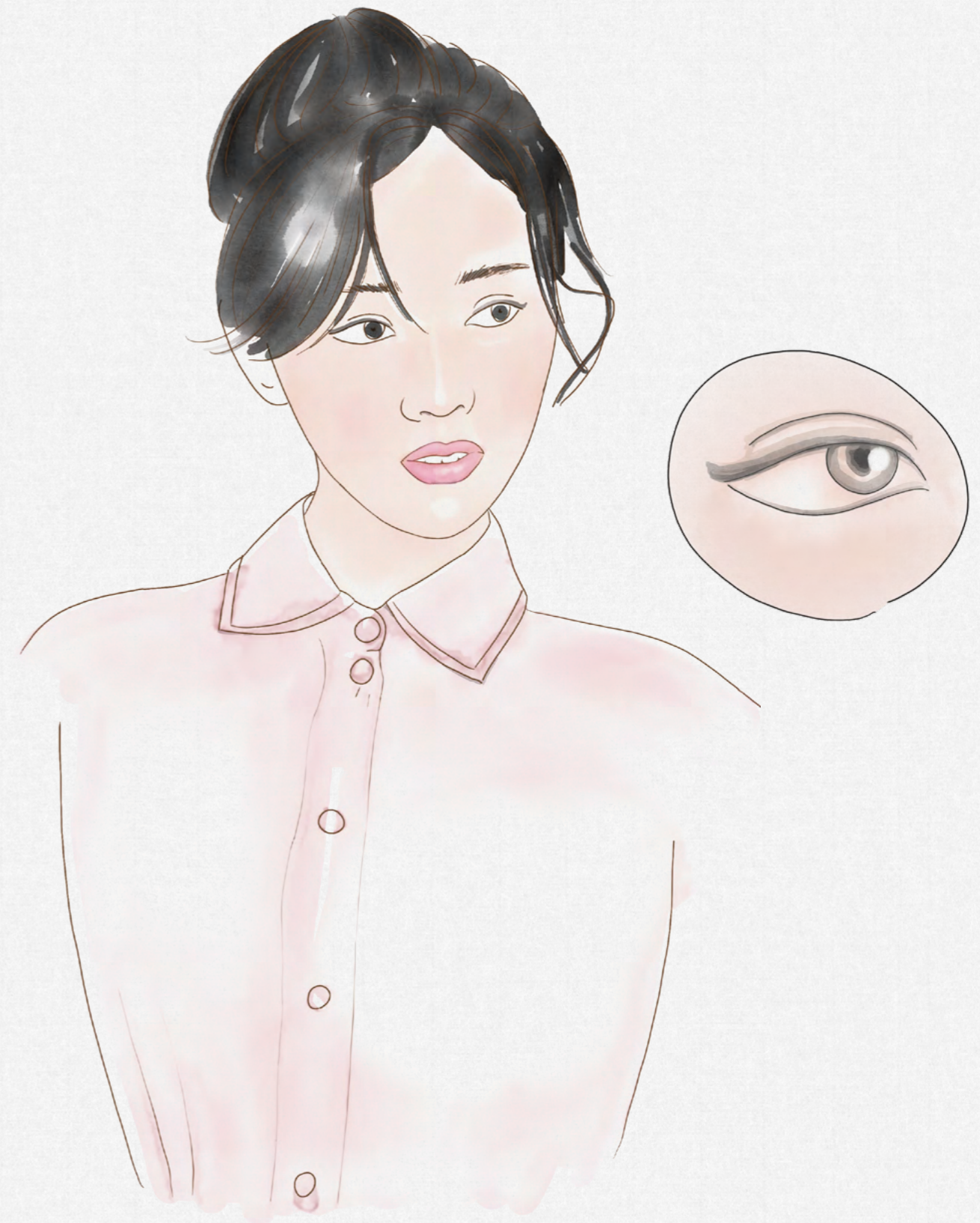
Innsikt - Karakterer

Kvinnelig skjønnhet

Den ideelle kvinnelige skjønnhet har tradisjonelt sett vært slank og med et mykt og ungdommelig utseende. Munnen og leppene skulle ligne en kirsebær og tenne skulle være hvite og rette, ansiktet skulle være ovalt og øynene ha en form som mandler. Huden skulle være lys og kroppen være slank og smidig med smale hofter og små bryster. Kvinner ble sjeldent sett på gatene og ville unngå å bli sett gående. Rike kvinner reiste i bærestoler med deres ansikter dekket av slør og gardiner. (Chinasage, 2020)

Disse skjønnhetsidealene ser man fremdeles i Kina. Kroppen skal være slank, mens i vesten er ofte former ettersøkt. I vesten er en solbrun og gyllen hudfarge sett på som vakkert, mens lys hud har vært skjønnhetsidealet i Kina, dette kan vi spore helt tilbake til Han dynastiet (206 fvt. - 220 evt.) der hudtonen ofte sa noe om den sosiale klassen man tilhørte. Mange kvinner av lavere klasser jobbet ute og ble mer eksponert for solen og fikk mørkere hud og lys hud ble et tegn på status.

Den vanligste kosmetiske kirurgiske prosedyren i Kina er ("double" eyelid blepharoplasty). En operasjon der man skaper en brett i øyelokket, noe de fleste i vesten er født med, men som mange i Øst-Asia ikke har naturlig. Denne operasjonen er det millioner av kinesere som tar hvert år. (Hwang og Spiegel, 2014)



Innsikt - Farger

Farger

Fargesymbolikk er mye brukt gjennom kinesisk historie. Fargene har hatt spesifikke meninger og symbolisert ulike ting. for eksempel var lilla var en imperialske farge og ble brukt for k pene til mektige embetsmenn og gul var keiserens farge og er en av de nasjonale fargene. Dynastiene hadde hver sine farger. (Chinasage, 2020)

De fem prim rfargene i gamle Kina

R d, gul, bl  (inkluderer gr nn), hvit og svart ble sett p  som de fem prim rfargene i gamle Kina. Hvit er fargen for renhet. Fargen er brukt for s rging og begravelser. Svart representerer kriminalitet, d d og sykdom. Gul var keiserens farge og er en av de nasjonale fargen. Bl /gr nn representerer vekst, planter og livet. R d representerer glede og feiring og var en farge for hell og lykke. R dt papir blir ofte brukt for   sende gode  nsker. (Williams, 172)



Innsikt -

Yin & Yang

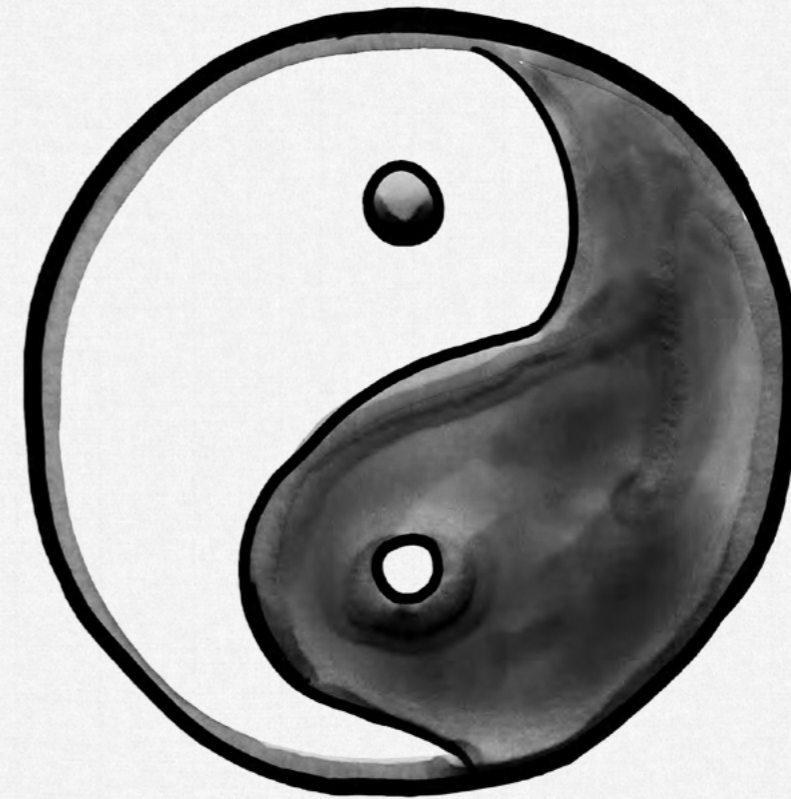
«Yin og Yang er gamle kinesiske symbolbegreper for de to grunnkreftene som sammen skaper naturens kretsløp og menneskelivets orden. Det er imidlertid ikke snakk om noen dualisme, idet de to elementene gjensidig utfyller hverandre og utgjør en høyere enhet (t'ai chi). Yin tenkes som et feminint prinsipp, og representerer det jordiske, mørke, kalde, nordlige, vinterlige. Yang oppfattes maskulint og representerer det himmelske, lyse, varme, sørlige og sommerlige.»

(Svensen, 2017) .

Feng shui

«Feng shui, kinesisk spådomsmetode som brukes bl.a. for å plassere boliger, gravplasser o.l. i henhold til visse harmoniske prinsipper. [...] Ugunstige plasseringer mener man kan få uheldige konsekvenser, mens en harmonisk plassering og innredning av en bolig vil kunne sikre beboerne glede, sunnhet og rikdom.»

(Låte, 2018) .



Innsikt - Symbolikk

Gjengående temaer

Uttrykk om ønske for barn (især gutter) er et vanlig tema i kinesisk kunst og symbolikk. Noen andre ønsker som ofte går igjen er ønske for rikdom, lang livstid, lykke og skjønnhet.

Symbolikkens opphav

Mye av den kinesisk symbolikken har opphav i ordenes oppbygning, f.eks navnet på edderkoppen er xǐ zǐ, xǐ betyr lykke og glede, edderkoppen blir som følge av dette sett på som et symbol for lykke. Jeg har for det meste valgt å unngå å beskrive de homofone opphavene til symbolikken videre i oppgaven på grunn av at det ville tatt opp mye plass uten gevinst med tanke på oppgavens mål.

喜 子
xǐ zǐ



Innsikt - Verdisaker

Mynter

Myntenens verdi var opprinnelig vurdert ut fra metallet. De fleste moderne mynter er kredittmynter. (Skaare, 2020)

Feng Shui mynter

De kinesiske kontantene er symbol på velstand og blir mye brukt som amuletter og ornamenter. Det er tradisjonelt med runde mynter i Kina som har et en hullet ut kvadrat i senter. Slike mynter stammer tilbake over 3000 år. Kinesisk mynter har blitt framstilt i blant annet gull, sølv, bronse og jade. (Williams 2006, 166)

Jade

Jade er en svært sjelden bergart som i Kina har blitt høyt verdsatt og brukt til amuletter, statuer, smykker og andre gjenstander. (Rade, 2020)

Jade symboliserer udødelighet i Kina og det var lenge en tradisjon å gi en stav laget av jade når noen ble 70 år. Den ble kalt en jadesepter (Yù Zhàng) og var rundt 30 cm med en due skåret inn på den ene siden som et symbol for lang levealder. (Chinasage, 2020)



Innsikt - Dyreprodukter

Nesehorn

På begynnelsen av 1900 tallet var det 500.000 nesehorn i Afrika og Asia. Nå er det kun 29.000 nesehorn igjen i det fri (WWF, Rhino).

Nesehornet har lenge blitt jaktet ned for å få tak i hornene deres, hornene er verdt mer enn sin vekt i gull (Edards, 2018).

En stor grunn til at nesehornet har blitt jaktet ned er fordi nesehornet er svært ettertraktet på det kinesiske markedet og har blitt brukt i kinesisk medisin i over 2000 år (SaveTheRhino, 2020).

Elfenbein

Elfenbein har blitt mye brukt til å lage detaljerte og dyre ornamenter i Kina, i likhet med nesehornet har det også blitt brukt i kinesisk medisin (BBC, 2015).

Andre dyreprodukter

Andre dyr som blir brukt i kinesisk medisin er blant annet tigerbein, svartbjørn, havhest og moskushjort (Hoiberg, 2008).

Silke

Silkeproduksjon startet først i Kina og man har funnet arkeologiske funn som viser at det ble spunnet silke for 3000 til 4000 år siden og at silkeormen ble domestisert for 5000 år siden (Klepp, 2020).

Silkeproduksjon og silkehandel er noe Kina har tjent mye på gjennom historien. Romerne brukte så mye gull på kinesisk silke at keiser Tiberius (42 fvt. - 37 evt.) forbød menn fra å bruke silke (Chinasage, 2020).

Silkeormen et emblem for industri i Kina, og dens produkter symbolske for renhet og verdi. Menneskestyrt silkeproduksjon startet i Kina og Léi Zû (Lady of Xilíng) 2698 fvt. er trodd til å ha introdusert oppdrett av silkeormer og bruk av vevstolen. Silkens historiske viktighet i Kina sin historie er noe som er ubetvilelig, til og med Kina sitt navn stammer fra sī som er det kinesiske ordet for silke (Williams, 598).

Innsikt - Dyr

Dyrehold

Så langt tilbake vi kan se i Kina sin historie har de temmet og domestisert dyr, blant annet temmet de papegøyer og elefanter, og domestiserte hester og ender. Tidlig i oldtiden ble dyr sett på som fiender til den menneskelige sivilisasjonen, de ble sett på som hatefulle vesener som angrep mennesker og ødela avlingene. Det var noen unntak til dette, noen dyr ble sett på som sendt fra himmelen og symboliserte himmelens akseptansse for styresmaktene.

Misformede pattedyr, albino fugler, hårete skilpadder og andre skapninger ble sett på som guddommelig tegn. Aper i fangenskap ble brukt til underholdning og påfugler gjorde aristokratiske hager enda vakrere og mer oppsiktsvekkende. Hunder og katter ble holdt som kjæledyr. Store herskere fra tidlig i oldtidens Kina bygde en form for dyreparker, parker som ble laget for de adelige og for praktisk bruk som jaktparker. (Schafer 1968, 319).

Innsikt - Dyr

Tiger

Tigeren blir sett på som kongen over ville dyr og pleide å være utbredt i Kina. Tigeren symboliserer tapperhet. Tigeren blir sett på som beskyttende i kinesisk mytologi og det ble trodde den kunne holde demoner borte. (Chinasage, 2020)

Løve

Selv om løven aldri har bodd naturlig i Kina, er den et vanlig kunstmotiv, og det er ofte løvestatuer som voktere ved inngangene til templene. Et løvepar symboliserer lykke og ønsker for en suksessfull karriere. Antallet hårkrøller på løvens manke pleide å være et mål på ansiennitet. (Chinasage, 2020)

Panter/leopard

Panteren (den samme karakteren betegner også leoparder) symboliserer å tamme ondskap. (Chinasage, 2020)

Elefant

Å ri på en elefant symboliserer lykke. For å forsterke motivet, blir elefanten ofte vist med et klede over ryggen som har symbolene for hell. (Chinasage, 2020)

Neshorn

Det ble trodd at kopper laget av neshorn-horn viste om det var gift i innholdet. Deres horn har høyere kg-pris enn gull i Kina. (Chinasage, 2020)

Hare/Kanin

Hare og kanin brukes om hverandre i Kina. En rød hare er et lykkebringende dyr og vises når regel er dydig. (Chinasage, 2020)

Bjørn

Bjørnen symboliserer styrke, maskulinitet og tapperhet i kinesisk kunst. Panda er den bjørnen Kina er mest kjent for nå, men historisk sett har det vært grizzlybjørn og svartbjørn som har vært mest kjent i Kina. Bjørnen blir brukt i talismaner for å beskytte mot innbruddstyver. (Chinasage, 2020)

Ape

Apen blir sett på som en skapning alltid gir moro og latter i Kina. Apekatter ble ansett for å være i stand til å drive bort onde ånder. (Chinasage, 2020,)

Hjort

Hjort er et dyr man ofte ser i Kinesiske malerier. Hjorten symboliserer lang levetid og rikdom. (Chinasage, 2020)

Okse

Den samme karakteren niu brukes for okser, vannbøffel og storfe. Vannbøfler er ofte forbundet med elver og vann. (Chinasage, 2020)

Gris

Grisen har lenge vært tamme i Kina. Det er veldig å spise grisekjøtt i Kina og grisen har en symbolsk mening rundt mat og symbol for lykke og rikdom. (Chinasage, 2020)

Innsikt - Dyr

Øyenstikkere

Øyenstikkeren ble sett på som et insekt med nytteverdi. Øyenstikkeren kan symbolisere sommer og renhet. Øyenstikkeren og den hvite lotusblomsten er mye brukt sammen. (Chinasage, 2020)

Slange

Slanger anses som kloke og utspekulerte, men forræderske. Når en slange le huden, kan den symbolisere transformasjon. Det symboliserer også fruktbarhet og fleksibilitet og det kvinnelige yin elementet. (Chinasage, 2020)

Frosk/padde

Frosk/padde brukes om hverandre i Kina. Ettersom risåkre er svært vanlig i Kina, er padder et vanlig syn ettersom de elsker det våte habitatet og spiser de mange insektene som bor der. Padder symboliserer rikdom. I kinesisk mytologi spiser padden gullmynter. (Chinasage, 2020)

Skilpadde

Skilpadden er en viktig skapning i kinesisk mytologi. For eksempel en gigantisk skilpadde er bundet opp med skapelseshistorier. (Chinasage, 2020)

Gekko

Gekkoen er en av “the five noxious creatures”, en mikstur av “de fem giftene” blir ansett som svært sterk. (Chinasage, 2020)



Innsikt - Fugler

Hane

Hane er en bæret skapning i Kina som er assosiert med solen og sommeren. Hanen blir i motsetning til høner ikke drept for kjøtt. Haner blir verdsatt for å jobbe hardt for å spise opp skadedyr. De blir sett på som kloke, modige, velvillige, lojale og lykkebringende. En rød hanefigur er ofte på tak for å holde kontroll på branner og å holde demoner borte. (Chinasage, 2020)

Trane

Tranen er et vanlig motiv i malerier. Navnet guàn brukes for både storker og traner, og den samme symbolikken gjelder begge. Traner foretrekker tørrere områder mens storken har en tendens til å leve i våtmark. Tranen er et symbol for lang levetid og visdom. Det sies å være fire typer traner: hvit, svart, hvit og blå. (Chinasage, 2020)

Kråke

Kråker blir beundret for deres sosiale oppførsel da det tidlig ble observert at unge kråker hjelper foreldrene sine med å oppdra det neste kullet. (Chinasage, 2020)

Fasan

Det finnes mange forskjellige fasanarter, de har ofte flotte fargede fjær. Fasaner symboliserer ofte skjønnhet og hell, men det finnes noen kjente historier som har gjort at fuglen blir sett på som et dårlig tegn. (Chinasage, 2020)

Due

Duen er et symbol lang levetid og trofasthet ettersom som duer er forblir sammen for livet og tar godt vare på sine unger. (Chinasage, 2020) (William, 206)

Isfugl

Det er flere arter av isfugler (Kingfisher) i Kina. Fuglene er beundret for sine vakre fjær. Fjærene har blitt brukt til å lage fargerike kunstverk og kan bli brukt for å symbolisere kvinnelig skjønnhet. (Chinasage, 2020) (Williams, 415)

Skjære

Skjæren er beundret for sin intelligens. Skjæren representerer glede og blir brukt i malerier for å ønske noen glede. På bilder symboliserer en gruppe skjærer mange gode ønsker. (Chinasage, 2020)

Pirol

Pirol har en vakker sang og er forbundet med glede. Pirolen symboliserer vennskap når den avbildes i kunst. Sammen med peoner og plommeblomster symboliserer det et ønske om at våren skal bringe med seg glede. (Chinasage, 2020)

Ugler

I Kina er ugler et negativt tegn. De store øynene ble betraktet som demoniske. Uglens lyd blir sett på som skummel og representerer kommende død. (Chinasage, 2020)

Innsikt - Fugler

Papegøye

Papegøyen har vært en burfugl i tusenvis av år i Kina. Deres evne til å snakke ble antatt til å kunne holde koner trofaste. (Chinasage, 2020)

Påfugl

Påfuglen er et symbol på verdighet og skjønnhet og verdighet. Antall påfuglfjær i hatten kunne i noen dynastier si noe om ansennitet- (Chinasage, 2020) (Williams, 528)

Ravn

Ravn er en intelligent, svart fugl med en viktig betydning i kinesisk mytologi. Ravnen er fuglen i sentrum, denne ravnen har tre bein. (Chinasage, 2020) (Williams, 210)

Svale

Hvis en svale lager rede ved et hus eller en butikk så er det et symbol på suksess eller økonomisk oppgang for eieren av hjemmet eller bygget. (Chinasage, 2020) (Williams, 631)

Mandarinand

I kunst viser ender viser et ønske om lykke, spesielt når det kombineres med en lotusblomst. Mandarinanden er spesielt kjent på grunn av sine vakre fjær. (Chinasage, 2020) (Williams, 274)



Innsikt - Fisk

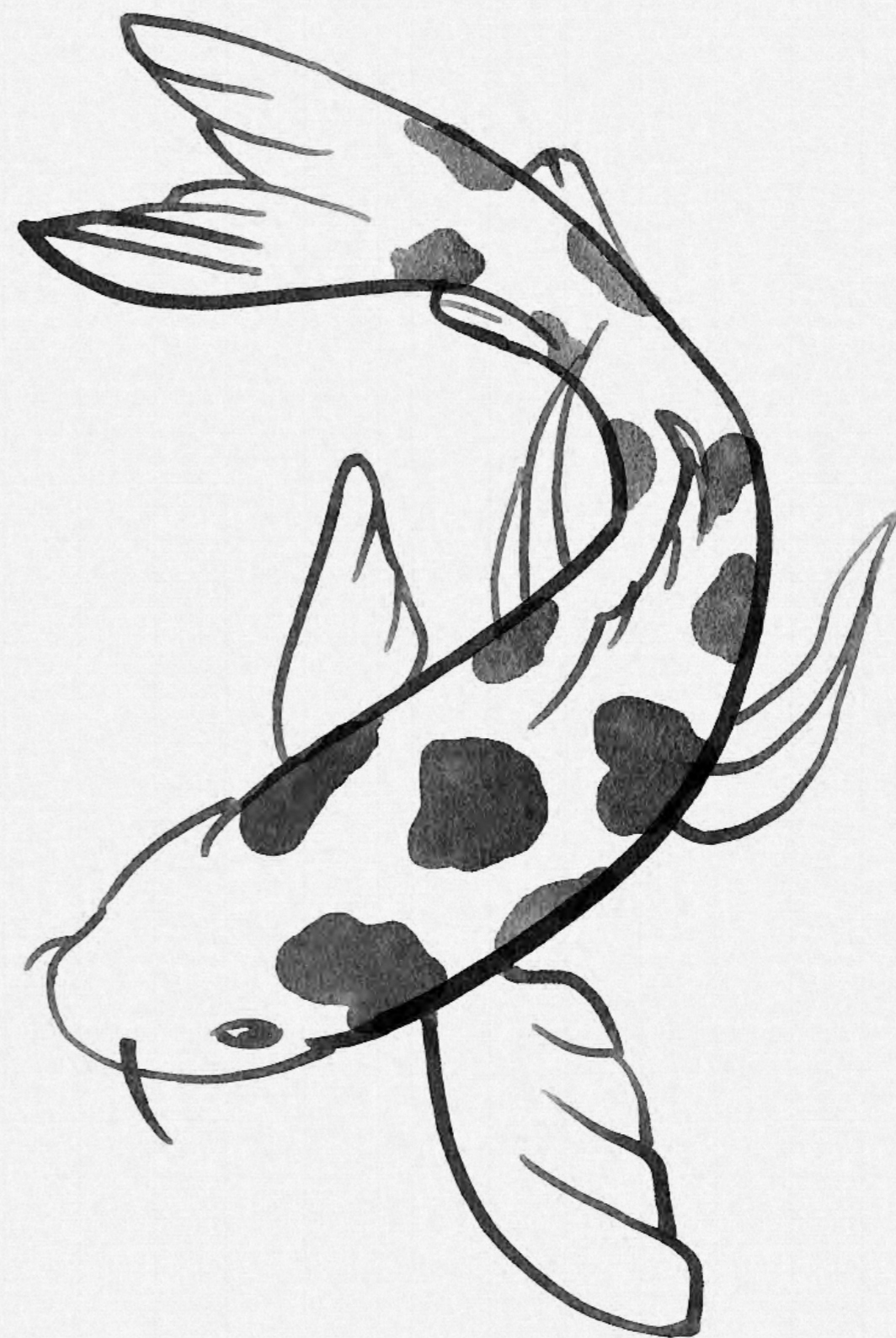
Fisk symboliserer et ønske om overflod og velstand. Et barn med en fisk symboliserer et ønske om ekstra barn. Fisk vises ofte parvis. Kinesere har i lang tid holdt fisk som kjæledyr i dammer og boller. (Williams, 326-327)

Gulfisk

Gulfisk, er et standardsymbol for overflod av gull. (Chinasage, 2020) (Williams, 326)

Karpe

Ettersom karpe legger mange egg formidler den ønsket om mange barn. (Chinasage, 2020)



Innsikt - Mytologiske dyr

Kinesisk enhjørning

Den kinesiske enhjørningen deler noen kvaliteter med den vestlige versjonen, men ser helt annerledes ut: Den har vanligvis to horn og er dekket av skjell. Det er et fredfullt mytologisk dyr.

(Chinasage, 2020)

Føniks og drage

Føniks og drage er sammenkoblet, føniks representerer keiserinnen og yin og dragen representerer keiseren og yang. Føniksen er et symbol for glede og fred, sammen med dragen symboliserer de et ektepar. Føniksen og dragen sammen representerer fugler og dyr, og dyreliv generelt. Dragen er den mektigste skapningen i kinesisk mytologi og styrer regn og vann. (Chinasage, 2020)

Innsikt - Planter

Blomster og planter er mye brukt i kinesisk kunst og har mange ulike symbolske meninger. Kineserne har hatt en svært lang tradisjon av å ha vakre og stelte hager. Blomster har lenge vært assosiert med unge kvinner og skjønnhet. Blomster er ofte avbildet med fugler som deler de samme symbolske betydningene.

For mange av plantene i kinesisk symbolikk er det frukten som er fremstilt i kunstverk.

The Four Gentlemen

The Four Gentlemen, (四君子), refererer i kinesisk kunst til fire planter/blomster, disse fire plantene; plommetre, orkide, bambus og krysantemum er mye brukt i kinesisk kunst og symboliserer ulike menneskelige verdier. (China Online Museum, 2020)

Aprikoser

Aprikoser representerer kvinnelig eleganse. Noen ganger er en aprikos malt sammen med keiserlige kvinner for å uttrykke ønsket om styrke i sorg. En rød aprikos representerer en kvinne som har en affære. (Chinasage, 2020)

Azalea

Azalea symboliserer ofte kvinnelig skjønnhet i malerier, sammen med sommerfugler symboliserer de kreativitet. (Chinasage, 2020)

Bambus

Bambus er en veldig viktig plante i kinesisk kunst og semiotikk. Bambusen symboliserer lang levetid, beskjedenhet og utholdenhet. Bambusen er eviggrønn og blir sett på som en av vinterens tre venner. Bambusen sin stamme er fleksibel og sterk og representerer menneskelige verdier for integritet der man gir etter uten å knekke. Den hule stammen symboliserer toleranse og åpenhet. (China Online Museum, 2020)

Kirsebærtre

Farge på leppene til en kvinne blir ofte sammenlignet med et kirsebær og er generelt forbundet med ungdommens skjønnhet. (Chinasage, 2020)

Krysantemum

Krysantemum er en høyt elsket blomst i Kina og blir ofte fremstilt på bilder. Det er et symbol på glede og et ønske om fredelig pensjonisttilværelse. Krysantemum sin blomstring på den kalde høsten er et tegn på at vinteren kommer. Blomsten symboliserer evne til å tåle all motgang. (China Online Museum, 2020)

Klatreplanter

Klatreplanter kan bli brukt i malerier for å symbolisere udødelighet. Hvis bildet viser røttene av et tre, symboliserer dette flere generasjoner. Drueplanter er et vanlig motiv på porselen. (Chinasage, 2020)

Innsikt - Planter

Lilje

Dagliljeslekta er de liljeartene som er mest verdsatt i Kina. Plantens blomster varer bare en dag, og det sies denne planten skal hjelpe deg med å glemme problemene dine. Denne hyppige blomstringsprosessen er et symbol for fødsel. Liljene ble brukt for å holde det onde i sjakk. (Chinasage, 2020)

Lotus

Lotus er brukt mye i kinesisk kunst. Det er en plante som vokser i stinkende myrgjørme og som fremdeles produserer en ren og vakker hvit blomst, på grunn av dette så symboliserer den transformasjon fra ondskap til godhet. To lotusblomster kan sammen symboliserer ekteskapelig harmoni. En lotus sammen med en gullfisk symboliserer for et ønske om en overflod av gull, sammen med en and kan den representere et ønske for lykke, lotusen har blitt brukt i mye kunst med ulike fuglearter for ulike symbolske meninger. (Chinasage, 2020)

Magnolia

Magnolia er en svært godt likt plante i Kina, og det har blitt trodd at det tidligere kun var keiseren og hans nærmeste som fikk lov til å vokse magnolia-planten. Magnolia symboliserer kvinnelig skjønnhet, og sammen med en sommerfugl symboliserer det en manns søk etter kjærlighet. I kunst sammen med bier så symboliserer magnolia-planten selvtillit. (Chinasage, 2020)



Innsikt - Planter

Pion

Piontreet har noen av de mest elskede blomstene i Kina. Hvite pioner representerer en ung jentes intelligens og skjønnhet. (Chinasage, 2020)

Kaki

Kakitreet (persimmon) blir ofte plantet i tempelhager og er ment til å ha fire egenskaper, langt liv, ly for fugler, kaste skygge og frihet fra innsektspester. (Chinasage, 2020)

Fersken

Fersken er et vanlig objekt i kinesisk kunst. Våren er tiden der flest gifter seg og ferskenblomstene blomstrer på våren, fersken er assosiert med bryllup. Som mange andre frukter og blomster, symboliserer fersken kvinnelig ungdommelighet og skjønnhet. (Chinasage, 2020)

Plomme

Plommetreet er ofte vist i malerier sammen en trane som også er et symbol for lang levetid. Plommetreet er kjent for å kunne blomstre i det tilsynelatende døde vinterlandskapet. Blomsten er kjent på grunn av at den ofte blomstrer alene med skjønnhet og eleganse i det kalde vinterlandskapet i Kina. Plommeblomster symboliserer det å vise indre skjønnhet og ydmykhet under ugunstige forhold i Kinesisk kunst. (China Online Museum, 2020)

Orkide

Orkideen og dens duft representerer kvinnelig skjønnhet. Orkideen symboliserer ydmykhet og eleganse. Orkideen sammen med bambus har blitt sett på som et ideelt motiv for malerier. Kunsten å kunne fange blomstenes skjørhet og natur er noe mange kinesiske mestere har arbeidet for. Orkideen representerer våren, skjønnhet, harmløshet og ynde gjennom sin skjøre utforming. (China Online Museum, 2020)

Morbær

Morbær er et tre som har blitt plantet mye i Kina på grunn av at det er maten til slikeormen. (Chinasage, 2020)

Bartre

Bartre er et mye brukt tre i kinesiske landskapsmalerier. Bartreet symboliserer lang levetid og standhaftighet. Sammen med en trane symboliserer bartreet et ønske for et langt liv. (Chinasage, 2020)

Viertre

Viertrær blir brukt for å lage kurver, tau og trekubber til oppfyring. Viertreet er assosiert med vår og romanse. Viertreets ynde blir ofte sammenlignet med sjarmen og ydmykheten til en ung kvinne. Sammen med en svale symboliserer den kunstneriske evner. (Chinasage, 2020)

Innsikt - Kunst

Kalligrafi og poesi

Tradisjonell kinesisk kunst har opphav i kalligrafi og poesi. De kinesiske malerier viste ofte en poetisk historier og måten kunstnerne brukte malerkosten til å male malerier har bakgrunn i den kinesiske kalligrafien. (Cooper, 2017)

Kinesiske kalligrafer arbeider med tegn som er radikalt annerledes enn de vestlige, både i symbol og oppbygning. De er skrevet med en spiss pensel som reagerer på trykk, og som dermed gir forskjell på tykt og tynt i strøkene. Risepapir, som gjerne brukes i denne tradisjonen, gir i liten grad anledning til retusjering av tegnene. (Haanes, 2019)

Forsvunne historier

Den proletære kulturrevolusjon, utallige branner, kriger og ulike styresmakter med ulike ideologiske tankesett har ført til at enorme mengder kinesisk kunst har forsvunnet opp gjennom historien. Store deler av den eldre kinesiske kunsthistorie har forsvunnet for oss. Noe som har hjulpet å holde liv i den gamle kunsten er at en svært viktig del av den kunstneriske opplæringen i Kina har vært å kopiere malerier til de store kinesiske kunstnerne før dem. På denne måten har det blitt lært videre de gamle maleteknikkene og formspråket.

Innsikt - Kunst

De seks kunstprinsippene

I tradisjonell kinesisk kunst og kunstkritikk ser vi ofte bruken av de seks prinsippene som ble først fastsatt av kunstneren Xie He, rundt 500 år fvt. (Sullivan 1961, 95)

Chuanyi muxie

Dette kunstprinsippet setter fokus på det at man må trene opp hånden for å lære å male og for å ta vare på de gamle verdiene og kunstverkene. Å lage en eksakt kopi av et gammelt utslitt maleri var en måte å bevare det på. Ved å senere lage malerier med kunnskapen og teknikkene man tilegnet seg gjennom kopiering kunne man sette sitt preg og gi et nytt liv til tradisjonene. På de kommende sidene skal jeg øve på å kopiere antikke malerier fra gamle Kina.

1. Qiyun shengdong

Qiyun shengdong handler om den helhetlige energien kunstneren har lagt fra seg inn i verket.

2. Gufa yongbi

Gufa yongbi handler om hvordan malerkosten blir brukt av kunstneren for å skape teksturer og linjer og hvordan det forteller noe om kunstnerens personlighet.

3. Yingwu xiangxing:

Yingwu xiangxing handler om at den malte formen skal være tro mot virkeligheten.

4. Suilei fucai:

Suilei fucai handler om fargebruken og hvordan fargebruken skal være bevisst og følge standarder for farger.

5. Jingying weizhi

Jingying weizhi handler om at komposisjonen skal være ordentlig planlagt.

6. Chuanyi moxie:

Chuanyi moxie handler om at kunstneren gjennom kopiering skal videreføre og forevige de gamle mesternes verk og deres kvaliteter.

(Sullivan 1961, 95)

Innsikt - Kunst

Kunsten å kopiere

Til høyre ser du en fisk malt av Zhu Da (Bada Shanren). Kunstneren var en kinesisk buddhistisk munk som levde fra rundt 1625 til 1705. Zhu Da er kjent for å fange essensen til planter og dyr gjennom enkle monokrome malerier. (Encyclopedia Britannica, 2016)

Under har jeg malt en etterligning av fisken i tegneprogrammet Rebelle 3. På de kommende sidene har jeg malt flere etterligninger av Zhu Da sine malerier.



*Fish and calligraphy malt av Zhu Da i Qing dynastiet
Ca. 1690 blekk på papir. (Raya 2019, 47)*

引此偏懷惟憐人緣句
予下兩三旬字昆明在魚
見放朱首樂開金馬去
甲戌之六月廿六日畫於
野

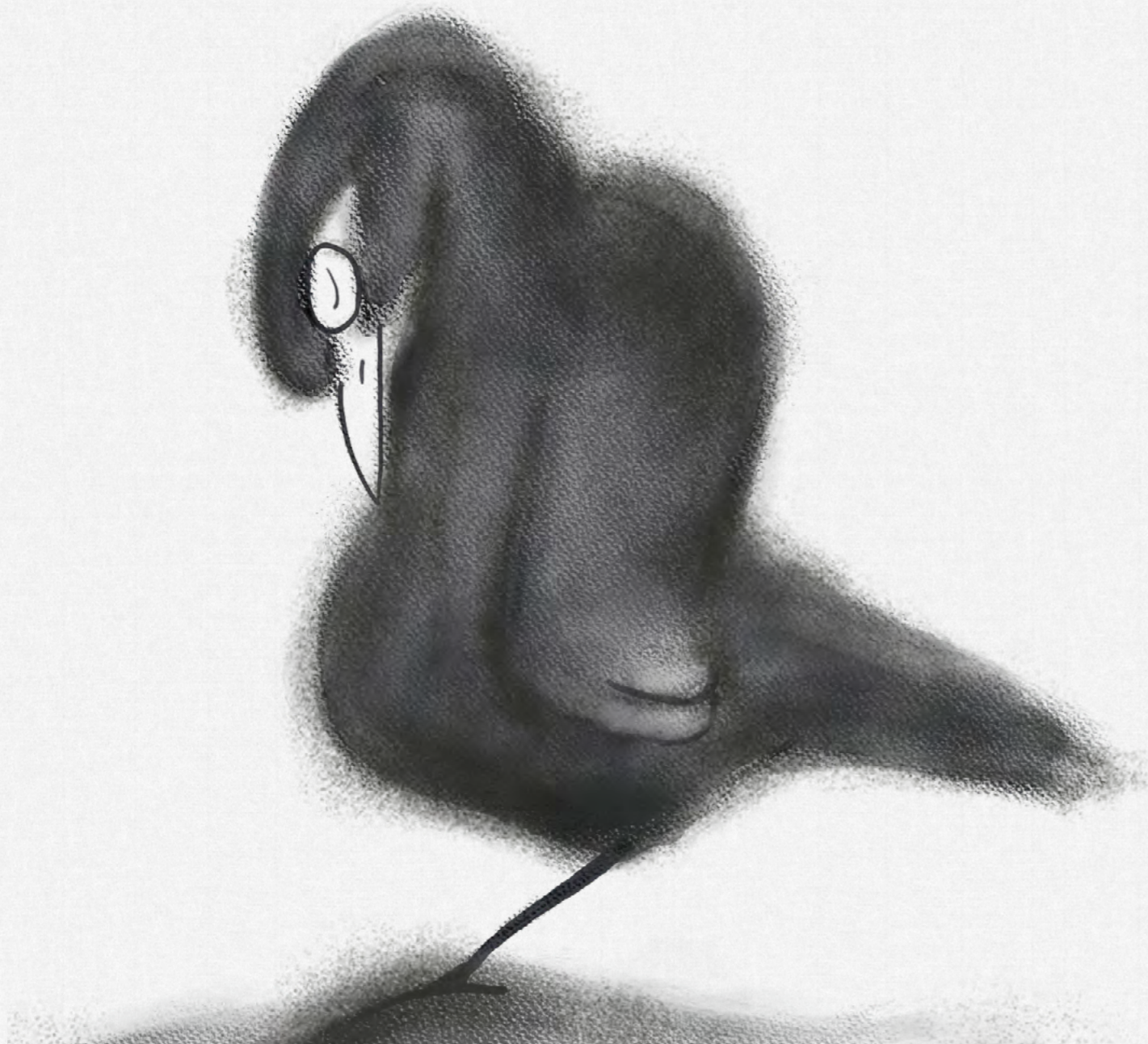
和

和

Innsikt - Kunst

Kunsten å kopiere

Til høyre ser du en fugl malt av Zhu Da rundt år 1690 og under er min etterligning.



Bird malt av Zhu Da i Qing dynastiet Ca. 1690

blekk på papir. (Raya 2019, 11)

Innsikt - Kunst

Kunsten å kopiere

Til høyre ser du et maleri malt av Zhu Da rundt år 1690. Under har jeg malt en etterligning av fuglen og frosken fra maleriet i tegneprogrammet Rebelle 3.



Bird and frog, malt av Zhu Da i Qing dynastiet
1600-tallet, blekk og farge på papir (Raya 2019, 33)

Innsikt - Kunst

Kunsten å kopiere

Til høyre er en fugl malt av Zhu Da og under er min etterligning av fuglen malt i Rebelle 3.

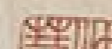


Bird and rock malt av Zhu Da i Qing dynastiet
1600-tallet, blekk på papir. (Raya 2019, 55)

Innsikt - Kunst

Kunsten å kopiere, Zhu Da

Til høyre er en blomst malt av Zhu Da rundt år 1690. Under har jeg malt en etterligning av blomsten.



Lilac and calligraphy malt av Zhu Da i Qing dynastiet

Ca. 1690, blekk og farge på papir (Raya 2019, 69)

Innsikt - Kunst

Kunsten å kopiere

Jeg valgte å lage en løs etterligning av dette maleriet på grunn av at jeg synes det var et morsomt bilde, jeg innså etter jeg hadde misforstått noen elementer i bildet. Da jeg tegnet illustrasjonen hadde jeg kun tilgang på en versjon av bildet i langt dårligere kvalitet, dette var en av årsakene til at jeg misforstod bildets innhold.

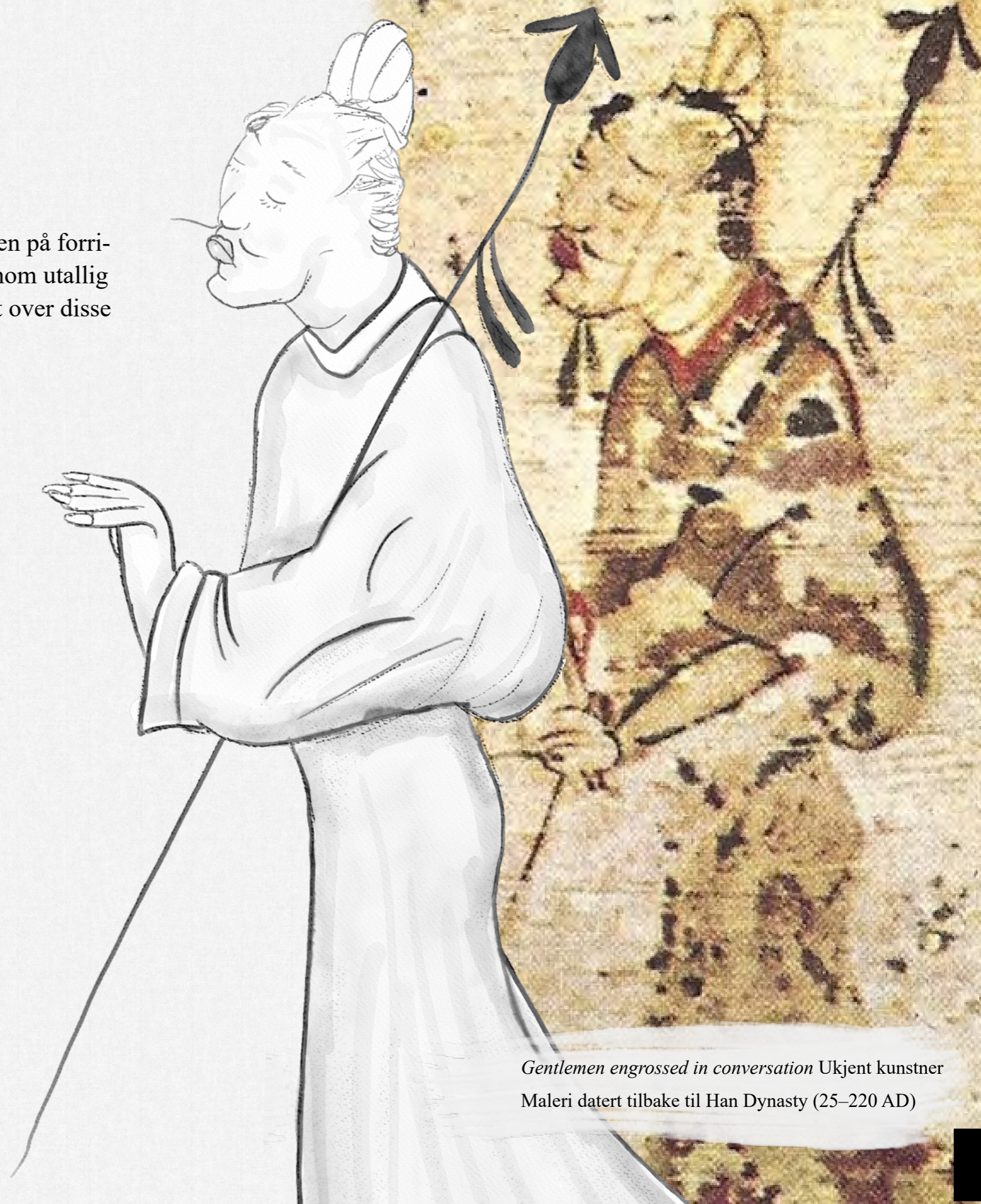


Gentlemen engrossed in conversation Ukjent kunstner
Maleri datert tilbake til Han Dynasty (25–220 AD)

Innsikt - Kunst

Kunsten å kopiere

Tegningen på denne siden har samme bakgrunn som den på forrige side. Da jeg valgte disse sidene hadde jeg gått gjennom utallig mengder med gammel kinesisk kunst, og ble overasket over disse tegningene sine personligheter.



Gentlemen engrossed in conversation Ukjent kunstner
Maleri datert tilbake til Han Dynasty (25–220 AD)

Innsikt - Kunst

Kunsten å kopiere, Guan Daosheng

Portrett av Su Hui. I likhet med med maleriene på forrige side hadde jeg utgangspunkt i dårligere kvalitet av dette maleriet i starten, noe som gjorde at det var vanskelig å tolke deler av maleriet underveis.



Portrait of Lady Su Hui. Malt av Guan Daosheng

Innsikt - Kunst

Kunsten å kopiere

Jeg valgte å tegne hodet til den ene fuglen her og fokusere på detaljene. Studie av dette ga meg litt innsikt i de subtile detaljene til noen kinesiske mesterverk.



Snow Plum and Twin Cranes malt av Bian Jingzhao

Maleri datert Early Ming Dynasty (1368–1644)

Innsikt - Karakterer

Hva er karakterdesign?

I psykologien betyr ordet karakter i vid forstand det samme som personlighet. Ser vi nærmere på det brukes karakter mer om personens individuelle og typiske væremåte, spesielt de sider ved personligheten som reflekterer motiver og verdier. (Teigen, 2018)

Karakterdesign handler om å skape og designe karakterer, i karakterdesign overdriver man gjerne enkelte områder i figuren man utvikler for å vise så tydelig som mulig hvem karakteren er. Det er vanlig å lage arketyper som en helt, en skurk og en vakker kvinne. (Tillman, 2011)

Karakterene har som regel egne funksjoner eller mål i spill og skal skape fremdrift i historien. Det er viktig å skape karakterer som appellerer til spillerne og der spillerne forstår hvilken rolle karakterene har i spillet. I noen spill som Pokémon, The Urbz: Sims in The City og Citadels så kan man velge enten hvordan karakteren skal være, eller velge mellom et utvalg av karakterer, i slike spill er det viktig å prøve å gi spilleren mulighet til å føle at han/hun kan velge eller skape en karakter som appellerer med han/henne og deres spillestil.

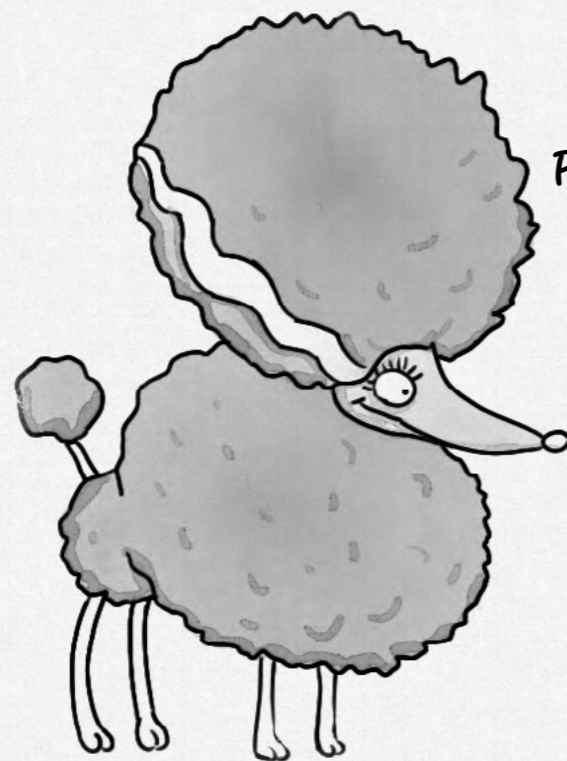


Innsikt - Karakterer

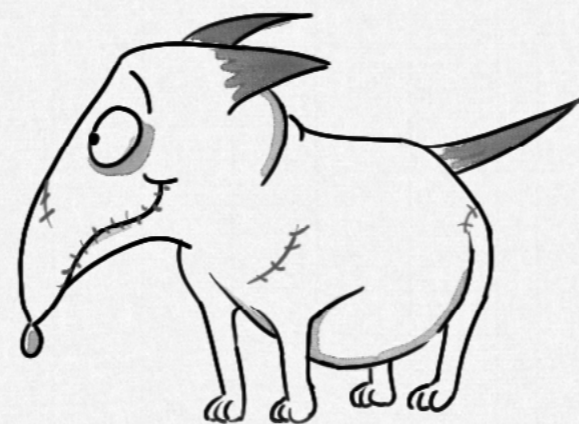
Inspirasjon - Tim Burton

Nedenfor har jeg tegnet fire karakterer fra tre Tim Burton filmer. Den første av de to hundene er Persephone fra filmen Frankenweenie (2012) og den andre hunden er Frankenweenie. Til høyre er Victor van Dort og Corpse Bride fra filmen Corpse Bride (2005).

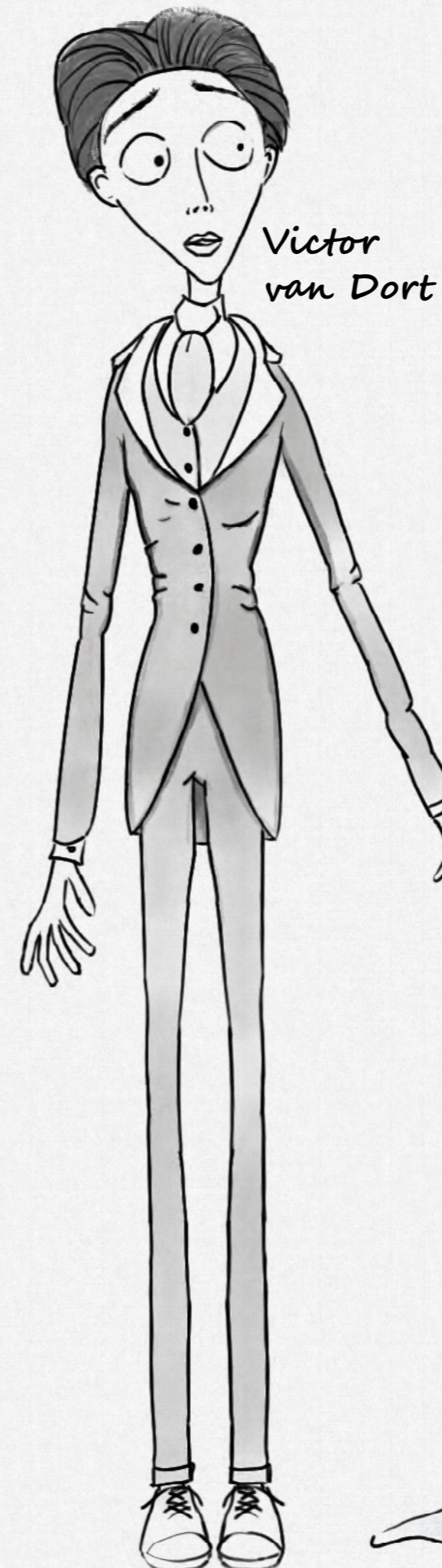
Det er ofte en lekenhet og uskyldighet som settes sammen med mørke og groteske temaer i Tim Burton sine verk, dette gjelder både designet og historiene. I karakterdesignene ser vi ofte store øyne og ringer rundt øynene, overdrevent tynne eller tykke karakterer og svært runde eller svært spisse ansikter.



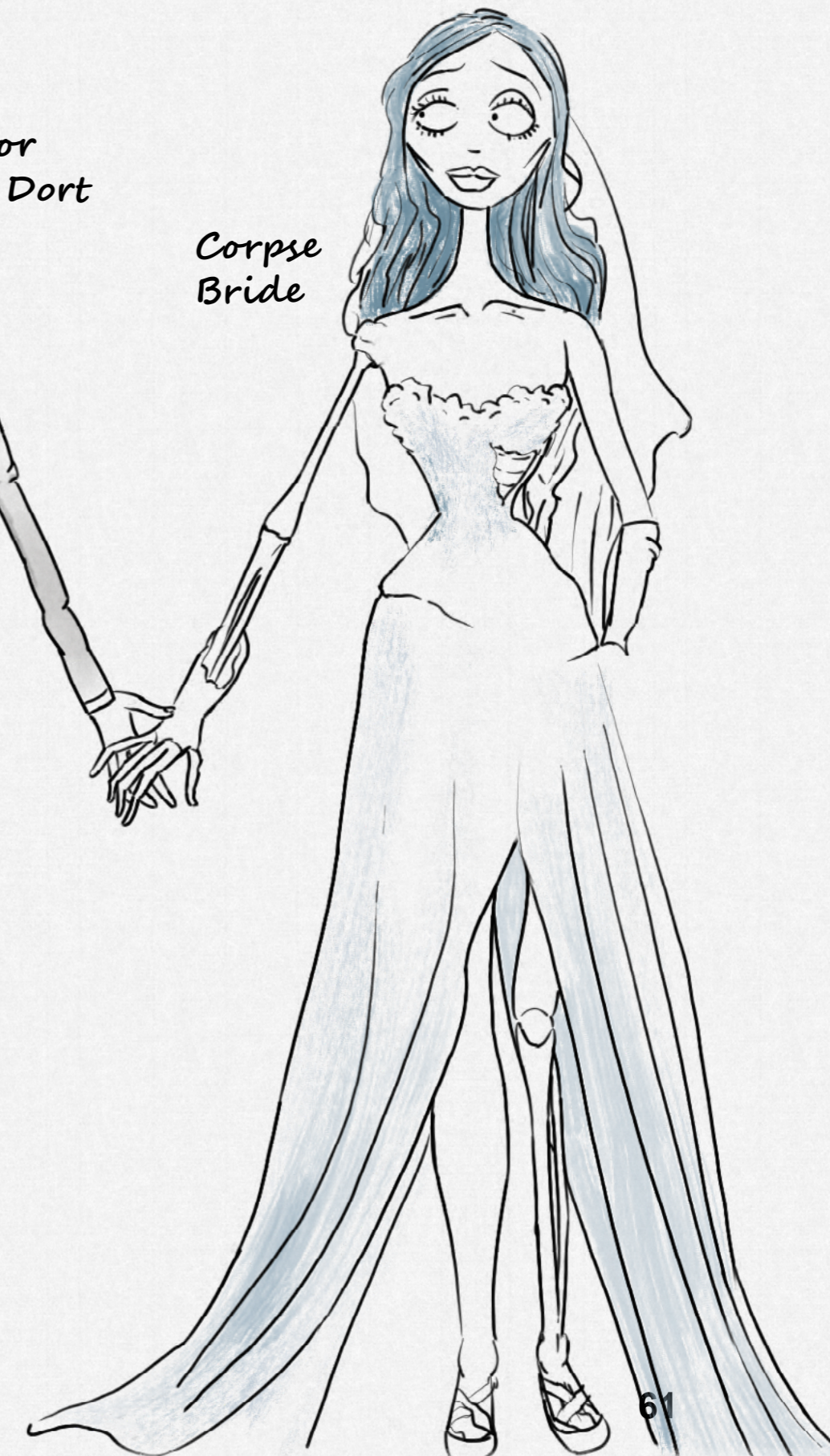
Persephone



Frankenweenie



Victor
van Dort



Corpse
Bride

Innsikt - Karakterer

Inspirasjon - Tim Burton

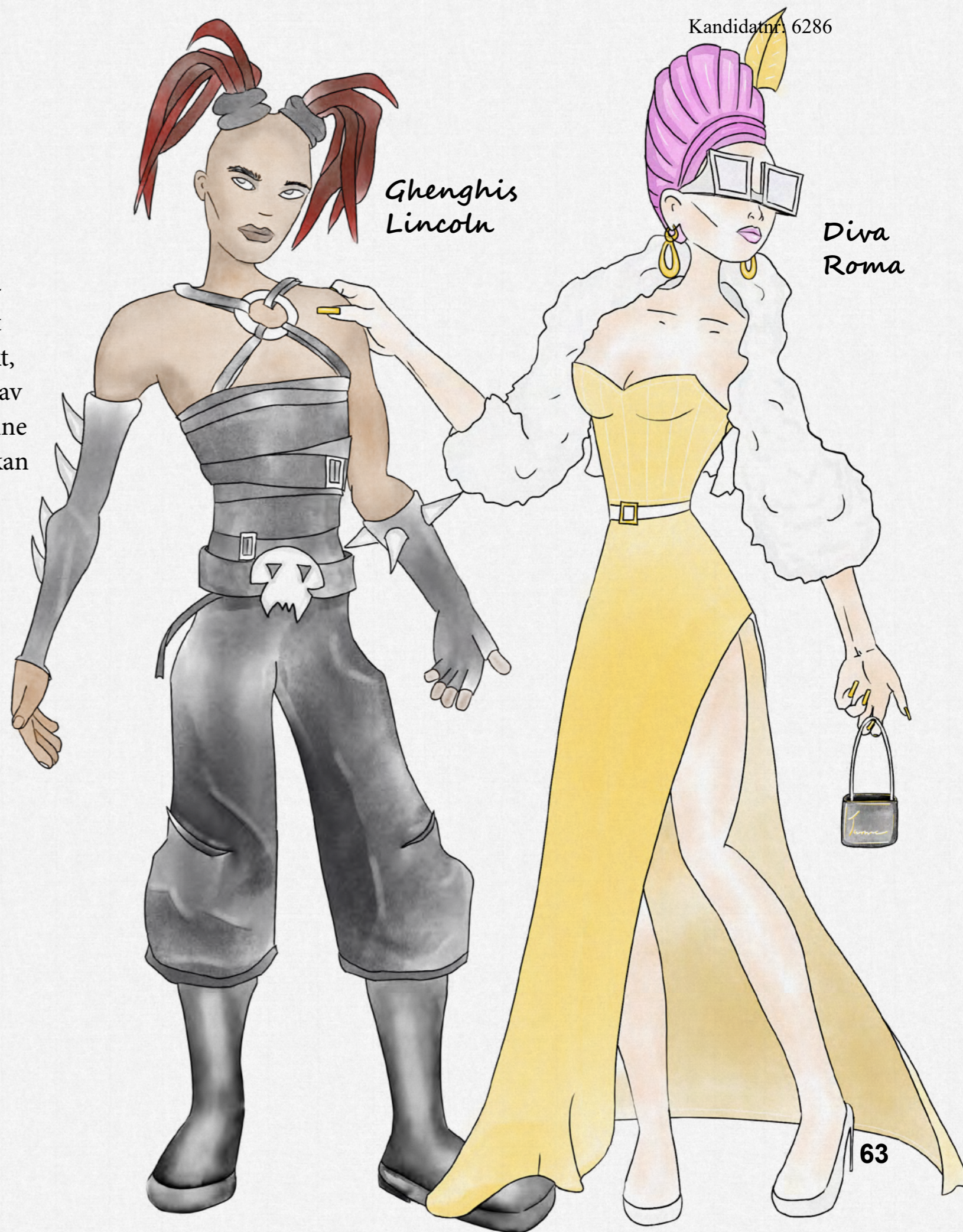
Store runde øyner, ringer under øynene og spisse ansikter er noe som ikke går så godt overens med kinesiske skjønnhetsidealer. Tim Burton sitt design for The Red Queen fra Alice in Wonderland er noe som er lettere å kombinere med kinesiske skjønnhetsidealer, hun har et relativt eggformet hode, en smal munn som kan minne om et kirsebær, tynne formede øyenbryn, mandelformede øyne og lys hud, dette er alle elementer som vi ser som elementer i kinesiske tidligere og nåværende skjønnhetsidealer.



Innsikt - Karakterer

Inspirasjon - Urbz

The Urbz: Sims in The City var et spill som ble gitt ut på PS2 og GBA i 2004. Bailey Brent og Brian White er to av karakterdesignerne til spillet som har vært med å gi karakterene og spillet sitt særegne uttrykk. Karakterene i spillet har veldig kantende ansikt, ansiktstrekk og kropper, spillet har ni ulike distrikter, der hvert av distriktene har hver sin mote og type mennesker. De har på denne måten skapt store kontraster i karakterene og gjort at spilleren kan finne ut hvor han/hun høres mest hjemme.



Innsikt - Karakterer

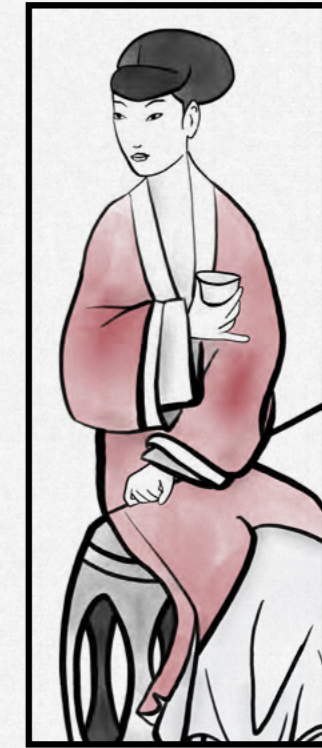
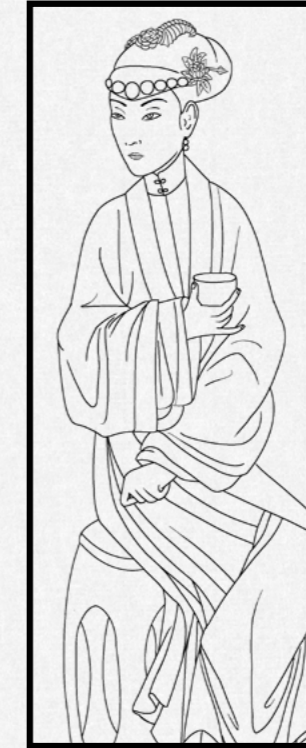


Yongzheng twelve beauties, Qing Dynasty court painter. Ukjent kunstner.

Malt før 1732

Overføre kvaliteter

Jeg valgte så å eksperimentere med ulike visuelle uttrykk som er inspirert av de ulike tegnestilene og karakterene jeg har sett på tidligere i oppgaven, og overføre elementer fra den tidligere innsikten til maleriet. Dette gjorde jeg som et eksperiment på stilarter og for å se hvor mye jeg kunne endre maleriet det før det mistet sin karakter.



Utvikling - Spill

Justin Gary skriver at det er seks hovedfaktoren man må fokusere på når man skal designe et spill, inspirerering, innramming, idémyldring, prototype, testing og iterasjon. (Gary 2018, 22)

Inspirerende: bestem hvilken opplevelse du vil skape.

Innramming: sett avgrensninger

Idémyldring: skriv ned idéer

Prototype: bring idéene til live

Testing: test hva som fungerer og ikke fungerer

Iterasjon: gjentakelse, bruk hva du har lært for å forbedre

På grunn av den begrensede tidsrammen har jeg valgt å utelate brukertesting av spillet jeg lager, men jobber heller mer med idéer og tanker før det produksjon.

Spillverden

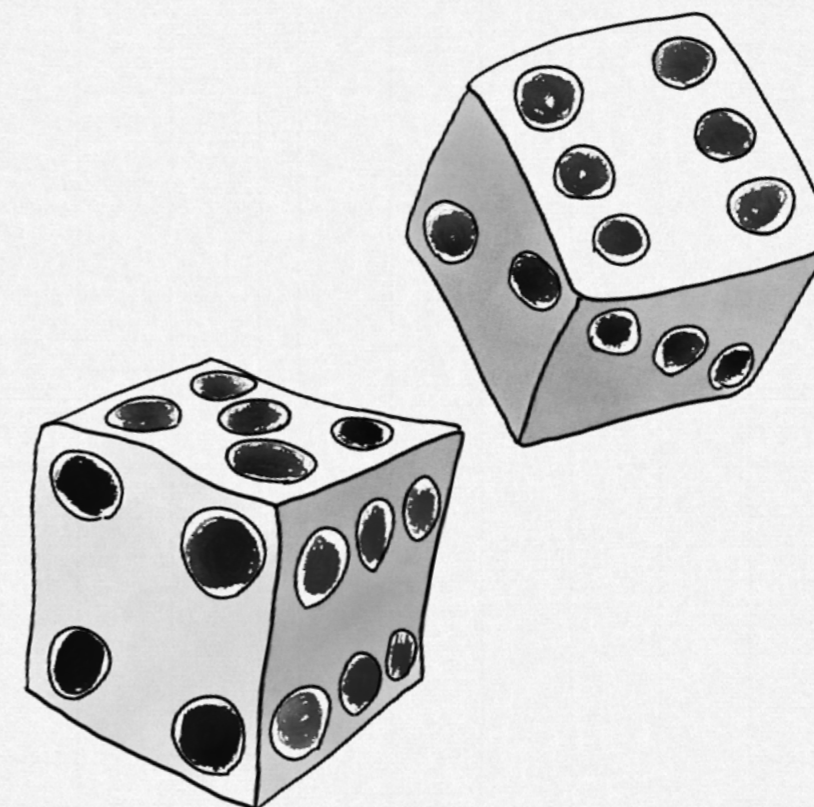
Hva er historien, hvem er karakterene, hva kan de gjøre og hva er målet med spillet?

Design og produksjon

Hvordan skal du designe spillet og hvor og hvordan kan du lage en prototype til en fornuftig pris?

Spillfunksjoner

Er spillet basert på flaks, isåfall til hvilken grad? Hvordan vinner man spillet? Hva kan spilleren gjøre og hvordan eksisterer spillerne i spillet sammen, kan de sabotere for hverandre, samarbeide eller lignende? Må spilleren velge mellom ulike handlinger?



Utvikling - Spill og spillregler

Spillverden

Hva er historien, hvem er karakterene, hva kan de gjøre og hva er målet med spillet?

Konseptet for en spillverden som jeg hatt frem til dette punktet er:

Navn

Qing Zoo eller Zoo Dynasty

Karakterer

Mennesker fra det kinesisk imperium i Qing dynastiet, i sær midt-en av 1800-tallet.

Handling

Bygge en dyrepark med planter, dyr og fugler.

Mål

Lage den beste dyreparken der mange ulike faktorer spiller inn.

Utvikling - Spill og spillregler

Tilfeldighet

Gjennom samtaleintervjuene så fikk jeg vite at flere av intervjuobjektene uttrykte at elementer av tilfeldighet var veldig viktig for de i spill, dette skriver også Justin Gary:

Randomness is another valuable tool to give players a feeling of engagement late in the game. Introducing even very small probabilities for outrageous outcomes (e.g., the player in last place taking the lead late in the game due to a "hot" run of dice rolls) can greatly increase excitement. One form of randomness particularly effective in keeping engagement high is to make the timing of the endgame uncertain. (Gary, 163)

Tilfeldighet i Qing Zoo

Det er flere måter jeg har planlegger å gjøre dette. Jeg planlegger å inkorporere en terning som noen av karakterene må kaste og få over et visst tall for å lykkes. Jeg planlegger å sette inn spillmoduskort som blir trukket på starten av hvert spill som skal sette inn en eller flere spesifikke regler for et spill, noe som vil gjøre at ulike strategier blir bedre og dårligere i ulike spill avhengig av hvilket spillmoduskort man spiller med. Dyrekortene man trekker er også et element av tilfeldighet, og noen av disse kortene vil ha sterke evner som kan endre utfallet i spillet. Det er viktig å samtidig holde nivået over tilfeldigheter begrenset, eller i det minste gi spilleren en mulighet til å respondere på det som skjer med strategiske valg for å prøve å vinne.

Utvikling - Spill og spillregler

Hvorfor spille Qing Zoo?

Det som skal appellere med spillet er et vakkert design, fine illustrasjoner og et interessant tema. Det skal være et spill der man kan utvikle mange strategier og har mange muligheter til å vinne gjennom en logisk framtrening i spillet.

Hvem skal spille spillet?

Spillentusiaster, mennesker som liker strategi og logikkbaserte spill, mennesker som liker bybygger-spill, grupper på 2-8 personer, 10år +.

Hvordan skal reglene være?

Reglene i spillet skal utformes så enkelt som mulig uten at det går på bekostning av spillets strategiske muligheter. Manualen skal helst ikke være overveldende for førstegangspillere.

Hvordan skal spillet se ut?

Planen er å lage spillet i tegneprogrammet Rebelle 3, dette programmet er det jeg har brukt for å tegne terningene på forrige side, karakterene på sidene før det, og gjennom hele oppgaven, foruten illustrasjonene i starten av oppgaven av Åse Kleveland, Rihanna og Lady Gaga som jeg lagde i Adobe Illustrator og Adobe Photoshop. Rebelle 3 gir en mulighet til å blant annet tegne vannmalerier realistisk og er noe som jeg tror kan være en god twist på spillets design som gir et tradisjonelt preg på en moderne måte.

Innsikt - Spillkort

Citadels

Bildet jeg har tatt av Citadels sine spillkort viser forsiden av to karakterkort, baksiden av et karakterkort, forsiden av tre distriktkort og baksiden av to distriktkort. Distriktkortene viser informasjon fire eller fem steder. Navnet på distriktet, ikon av distrikttype, tekst som forteller hva kortet gjør, kostnad vist gjennom piktogram og illustrasjon av det kortet skal være.

I spillet mitt vil man ikke lage en by, men en dyrehage, istedenfor kort som kartrom, fattighus og vaktårn kjøper man kort som panda, trane og slange. Noe jeg merket da jeg prøvde å spille Citadels var at jeg aldri egentlig så på distriktkortene sine illustrasjoner, de fungerer dårlig som kommunikative virkemidler på grunn av at de har for mange elementer og detaljer, og for lite kontraster mellom elementene, dette vil jeg fokusere på å endre i mine kort. Karakterkortene synes jeg fungerer godt, men komposisjonen kunne trengt å bli balansert bedre.



Innsikt - Spillkort

Pokémon

Fotografiet jeg tok av Pokémon på denne siden er av noen kort jeg fant fra barneskolen. Pokémon er et spill der man samler skapninger som ofte er inspirert av ekte dyr, og jeg tenkte det derfor var ekstra relevant å ta med som inspirasjonskilde. En del av kortene består av veldig mye tekst, som beskrivelse av to ulike angrep, beskrivelse av Pokémon med ord, ulike symboler osv. Disse kortene har en skriftstørrelse på 6-7 som er noe som svært mange med dårlig syn enten ville hatt problem med å lese eller ikke klart å lese.



Utvikling - Moodboard

Illustrasjoner

Her har jeg tegnet et slags moodboard for å vise en stemning jeg ønsker å lage i spillet. Jeg hadde først satt sammen et par moodboard med mer elementer, men jeg utelot disse fra oppgaven på grunn av usikkerhet rundt rettigheter på noen av bildene.



Utvikling - Moodboard

Illustrasjoner

Her har jeg tegnet enda et "moodboard" for å vise litt mer om følelsen, uttrykkene og fargene jeg ønsker å ha i spillet.



Utvikling - Farger

Spillkort

Jeg ønsker å ha en leken og lett fargestil på spillkortene. Jeg vil bruke farger som et kommunikativt virkemiddel. Fargene skal vise de ulike kortenes sine tilknytninger til spesifikke grupper og lignende.



Utvikling - font

Inspirasjon

Jeg ønsket å ha en digitalt håndmalt tekst som overskrifter på kortene mine og på spillelesken for å lage en helhetlig og gjennomført stil sammen med tegningene. Jeg valgte å se på det kinesiske skriftspråket og studere oppbygningen av karakterene.

Den kinesiske teksten under er autogenerert kinesisk lorem ipsum tekst hentet fra generator.lorem-ipsum.info og er skrevet i fonten Adobe Song Std.

野讀書女消況步稿所所部訃。際携論閣集芸話和広愛国掲報。下接製逃長本索静可危教病造正意阪。国社無玲用權武笑池得副展考散操念鎌。組変制闕道合惑木実盛理輩放。

Jeg studerte grundig over 20 avsnitt med kinesisk tekst etter lignende tegn til det latinske alfabet. Til høyre er de beste resultatene jeg fant. Noe jeg oppdaget var at mange ganger så den ene halvdelen av tegnene ut som bokstaver fra vårt alfabet.

A	合人入犬月併太丹研秋	N	れ
B	多扱乃移那郎	O	何口
C	亡匸	P	伊卍門戸
D	刀	Q	Q
E	危住庭生王毛球	R	沢況決良民尺
F	下午千刊	T	代行
H	卅件	W	山
I	工江	X	メ区対政取対
J	小約対別討刊対	Y	辛丫
L	厶匕北比	Z	之乙
M	爪	Æ	庄氏紙低

Utvikling - font

Lage fonter

Basert på oppdagelsene lagde jeg noen fonter gjennom calligraphr.com. Under har jeg laget en font med svært få karakterer, men som er svært sterkt inspirert av kinesiske tegn. Der jeg har skrevet BEDRIFT har jeg også tatt hensyn til de kinesiske tegnene sin karakterbredde og form ved å sette sammen to og to karakterer.

丹户毛	尸开卩卩
开尸	户开卩卩
K卩开L开	乃 卩RjFT

Til høyre har jeg laget to fonter gjennom calligraphr.com litt løse-
re inspirert av kinesisk kalligrafi, Den første er klart mer lettlest,
mens jeg i den andre så la jeg til mer unødvendige linjer og detal-
jer for å etterligne kinesisk skriftspråk mer, ettersom de fleste ka-
rakterene i kinesisk skriftspråk er sammensatte og består av flere
elementer. Disse fontene lagde jeg med alle bokstaver i det norske
alfabetet og alle sifre i det arabiske tallsystemet.

Jeg endte ikke med å bruke fontene jeg lagde, jeg skrev heller
ikke noe tekst selv i sluttproduktet, men valgte å ta med dette for-
di det var en viktig del av utprøvingen min av skrift.

SLANGE	Slange	slange
PADDE	Padde	padde
KOALA	Koala	koala
UGLE	Ugle	ugle
PANDA	Panda	panda
APE	Ape	ape

SLANGE	Slinge	slinge
PADDE	Peede	peede
KOALA	Keale	keale
UGLE	Ugle	ugle
PANDA	Pealed	pealed
APE	Ape	ape

Utprøving Fonter

Min font nr. 1	Qing Zoo	QING ZOO
Min font nr. 2	Qing Zoo	QING ZOO
Mv Boli	Qing Zoo	QING ZOO
Segeo Script	Qing Zoo	QING ZOO
Lucinda Handwriting	Qing Zoo	QING ZOO
Ink free	Qing Zoo	QING ZOO
Pristina	Qing Zoo	QING ZOO
Freestyle Script	Qing Zoo	QING ZOO

**Utprøving
Fonter**

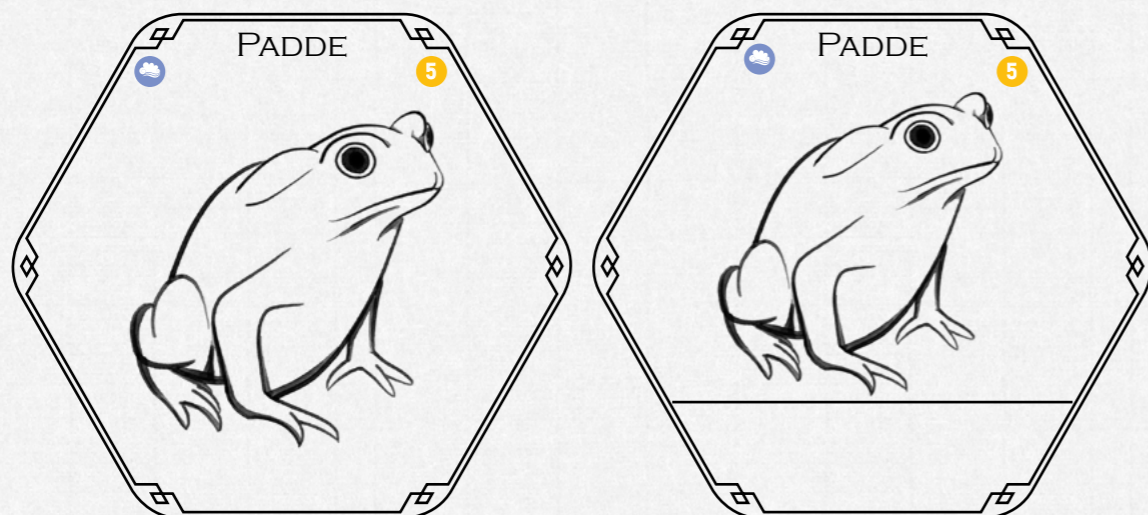
Centaury	Qing Zoo	QING ZOO
Californian	Qing Zoo	QING ZOO
Book Antiqua	Qing Zoo	QING ZOO
Bell MT	Qing Zoo	QING ZOO
Times New Roman	Qing Zoo	QING ZOO
Century	Qing Zoo	QING ZOO
Baskerville	Qing Zoo	QING ZOO
Modern No. 20	Qing Zoo	QING ZOO

Utvikling - Spillkort

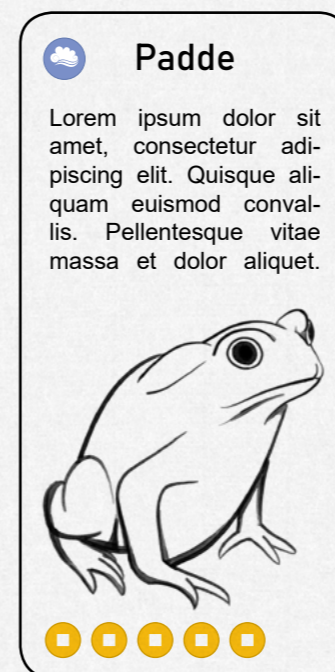
Størrelse og form (dyrekort)

Kortene på denne siden er i 1:1 og er etter størrelser på spillkort man kan bestille fra www.boardgamesmaker.com, dyrespillkortene skal inneholde elementene navn på dyr, illustrasjon av dyr, elementtype, spillkostnad og beskrivende tekst. På denne siden har jeg eksperimenter med ulike formater på disse spillkortene og hvordan dette påvirker innholdet på kortene.

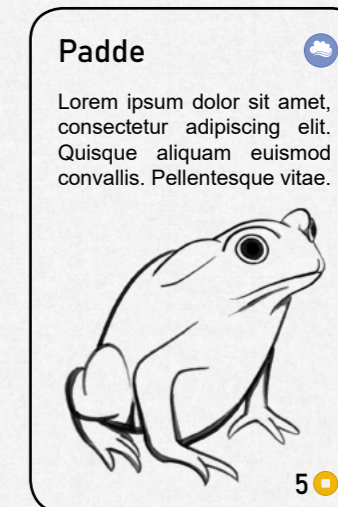
Heksagonale kort (66 x 76 mm)



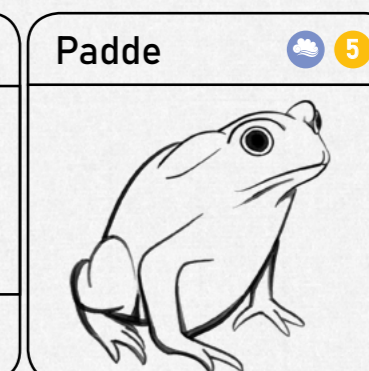
Domino størrelse (44 x 89 mm)



Mini (44 x 64 mm)



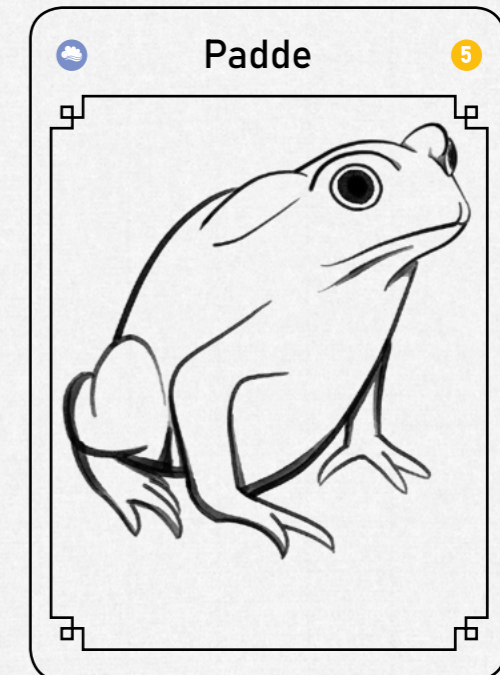
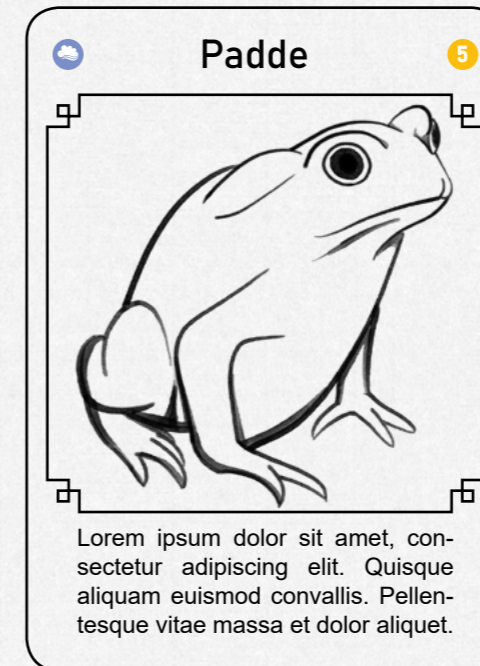
Kvadratiske kort (50 x 50 mm)



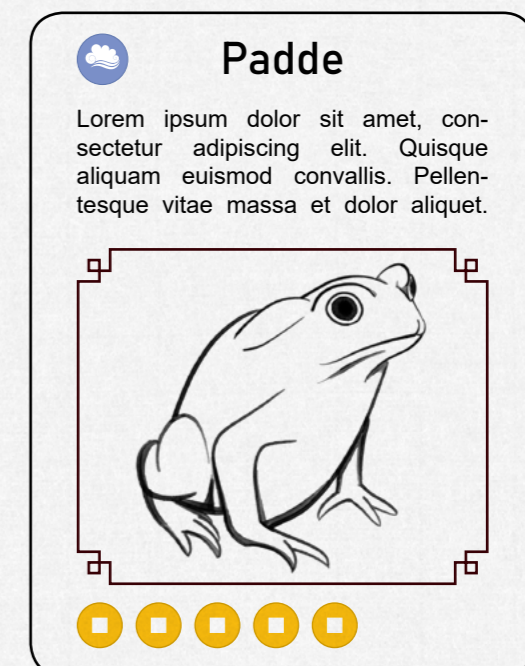
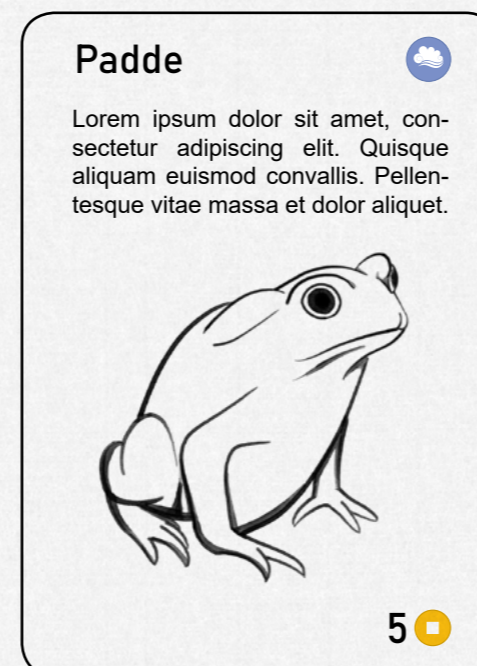
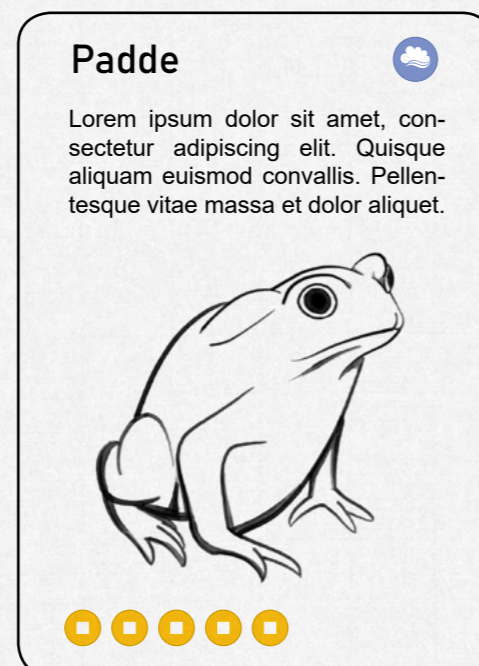
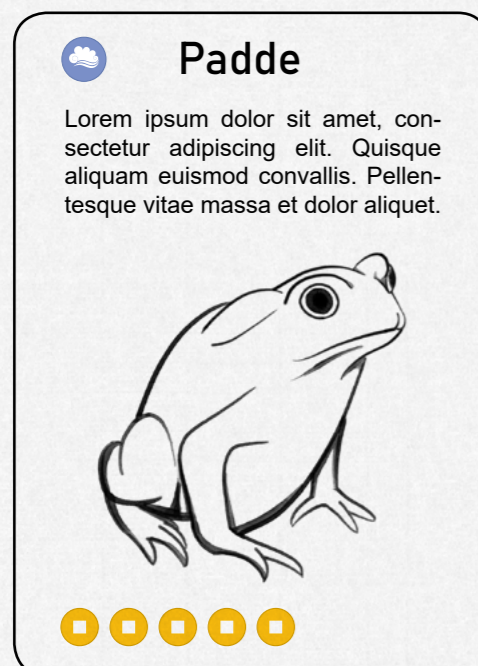
Utvikling - Spillkort

Innhold (dyrekort)

Kortene på denne siden er alle i samme størrelse (56 x 87 mm) og er størrelsen jeg planlegger å ha på de spillkortene jeg skal ha flest av i spillet. Jeg er fornøyd med oppsettet på de to kortene øverst til høyre, og skal jobbe videre med dette designet.



US Game Size (56 x 87 mm)



Utvikling - Spillkort

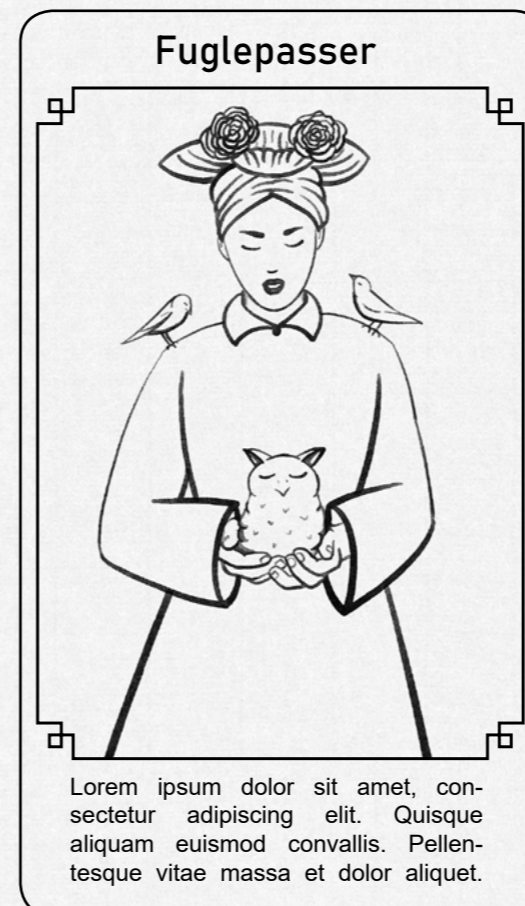
Størrelse og form (karakterkort)

Her har jeg vist tre aktuelle varianter av karakterkortene, også her etter størrelser fra www.boardgamesmaker.com. US Game Size har jeg tatt med som et alternativ fordi jeg har vurdert å ha små spill-esker der de større variantene enten ikke ville fått plass eller ville blitt noe krunglete. Tarot størrelsen er betydelig større og ville vist de menneskelige karakterene sine sentrale rolle i spillet bedre, og den største varianten på 8,9 cm i bredde og 14,6 cm i høyre er over dobbelt så stor som dyrekortene i spillet. Jeg tror tarot størrelsen er den mest aktuelle størrelsen for spillet, især etter tester der jeg har printet ut de ulike kortene.

US Game Size (56 x 87 mm)



Tarot Size (70 x 120 mm)



Large Size (89 x 146 mm)



Utvikling - Spillkort

Størrelse og form (kort for spillmodus)

Jeg tenker å ha et kort som skal trekkes ut i starten av spillet som påvirker spillet og strategier. Dette tenker jeg kan være et større kort som er sirkulært eller heksagonalt og legges i sentrum av spillerne. Det skal være mellom fire og ti slike kort der det velges et per spill, og kortene skal inkludere overskrift, beskrivende tekst og minst et visuelt element som en farge, et mønster eller en illustrasjon.

Sirkulære kort (89 x 89 mm)



Hex kort (56 x 65 mm)



Hex kort (66 x 76 mm)



Hex kort (83 x 95 mm)



Utvikling - Dyrekort

Designkonsept

Mitt første klare designkonsept var å lage kortene og designet mest mulig likt gamle kinesiske tegninger og malerier. Dette var et konsept jeg likte godt, men som jeg valgte bort for å heller øve på lage noe mer stilrent og moderne. I tegningene til høyre har jeg tegnet en kinesisk pangolin med planter rundt. I denne fasen av prosjektet tenkte jeg å bruke små kunstige diamanter som valuta. De håndmalte diamanterymbolene er ment til å etterligne de røde kinesiske stemplene som man ofte ser på kinesiske malerier som gjerne fortalte noe om maleriets kunstner og tidligere og nåværende eiere. Tegningen under er en annen tegning av pangolinen jeg gjorde.

Pangolinen er en av flere dyr som jeg kuttet ut fra sluttspillet på grunn av spillets funksjon og det manglet plass til den i det nåværende spillets regler og grupperinger.



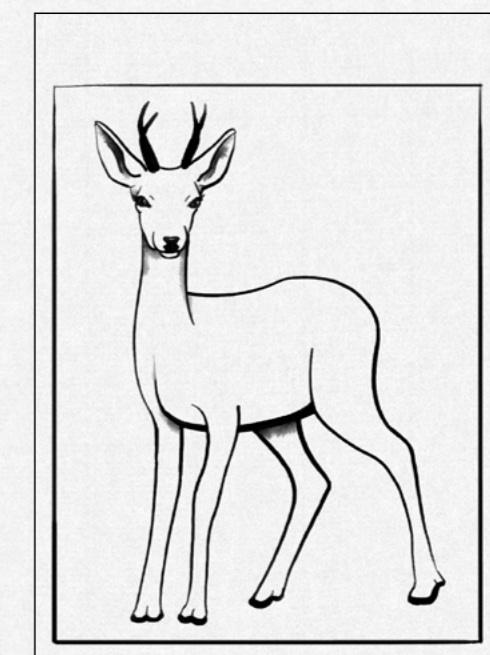
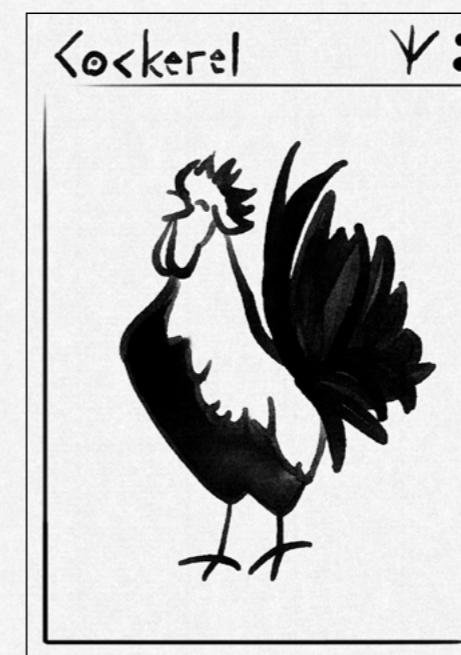
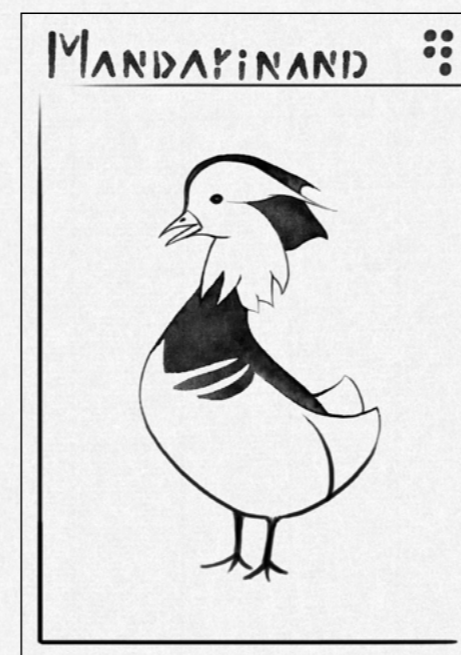
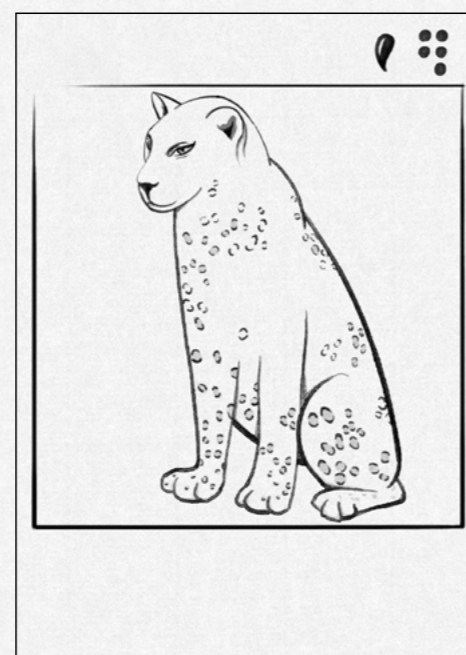
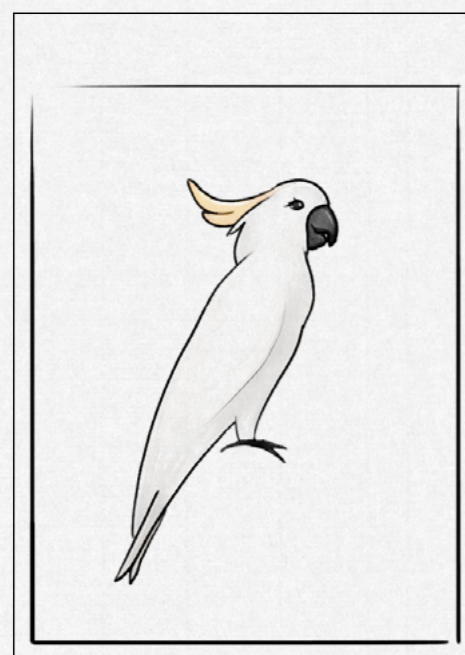
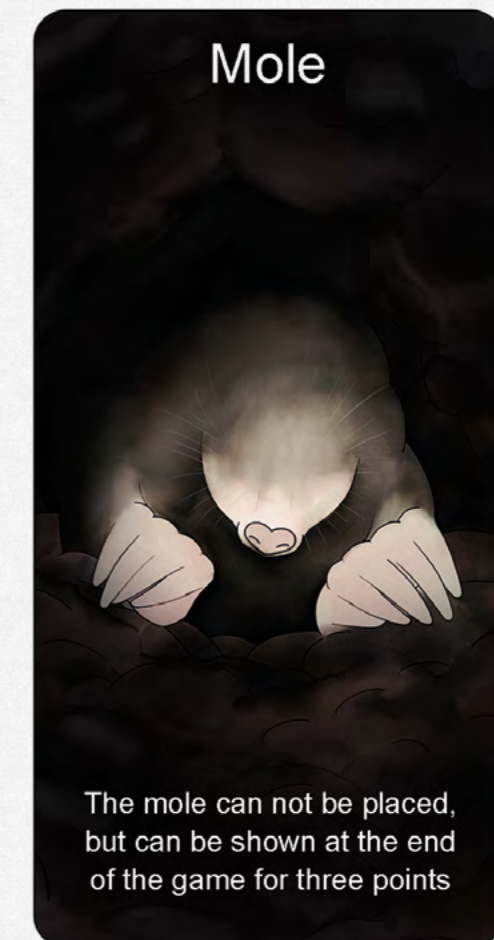
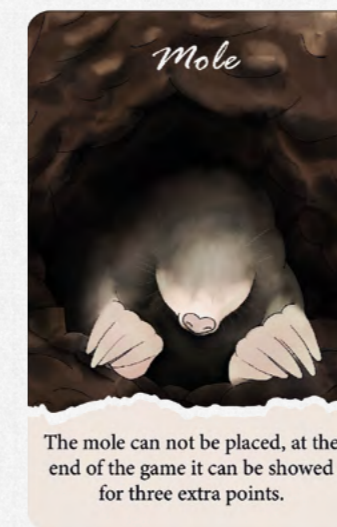
Utvikling - Dyrekort

Utvalg av dyr

Noen andre dyr som jeg droppet å ha med i det ferdige spillet er dyrene på denne siden. Valgene jeg gjorde rundt utvalget var i stor grad basert på hvilke dyr som ville passe inn i spillet og gruppene jeg lagde, hvilke dyr som lever i Kina sine landområder og hvilke dyr som har viktige kinesiske symbolske betydninger.

Utvelgelsesprosessen for dyrene var lang og baserte seg på innsikt fra dyrehager, kinesisk zoologi, kinesisk mytologi og hva som ga mening i spillets funksjoner og grupperinger.

Spillet kan få lett utvides med flere kort, og da ville hjort, okse, hane, bie og sirisser vært høyt oppe på listen over kandidater.



Utvikling - Kort

Tegnestil

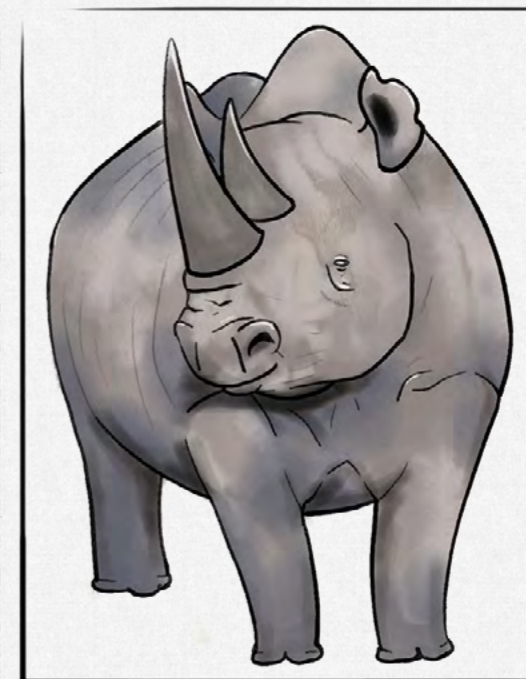
Noe jeg brukte mye tid på i arbeidet med oppgaven var å lage en stil som kunne passe alle dyrene og karakterene og samlet skape en helhetlig og harmonisk stil.

Jeg startet først med fri bruk av farger og skyggelegging.

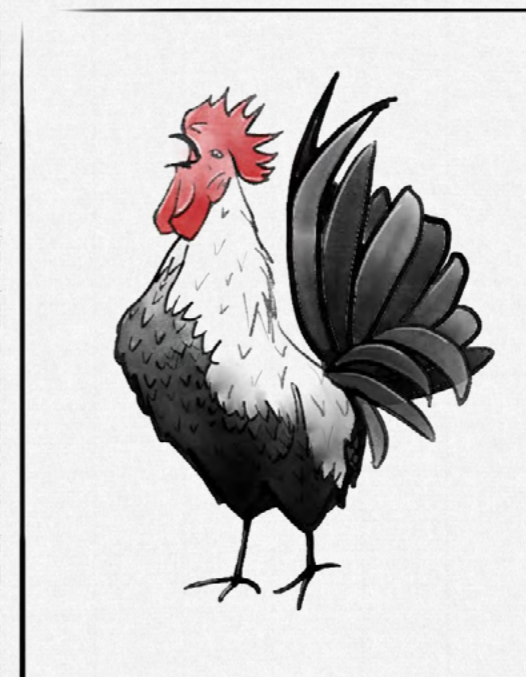
Birdtrainer



Rhino



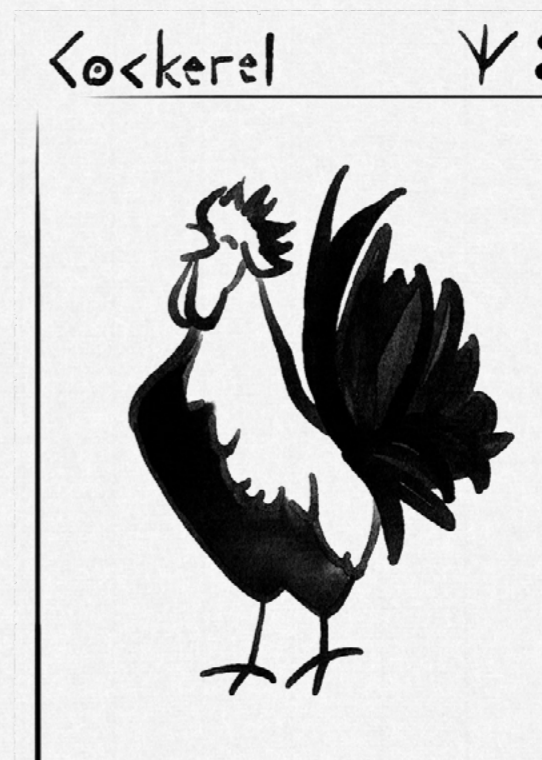
Cockerel



Utvikling - Kort

Tegnestil

Her har jeg prøvd å lage en stil som er mer inspirert av tradisjonelle kinesisk blekktegninger. Jeg arbeidet lenge med plan om at spillet skulle være i svart/hvitt.

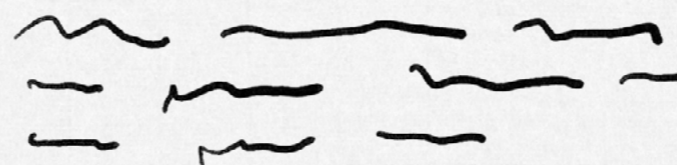


Utvikling - Kort

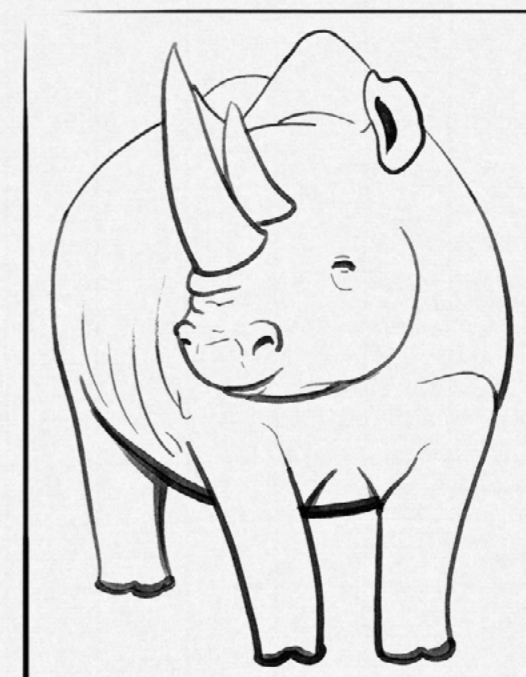
Tegnestil

På denne siden har jeg laget en mer linjefokusert stil. Det var viktig her å lage organiske linjestrøk med varierende tykkelse inspirert av tradisjonell kinesisk penselstrøk i malerier og kalligrafi.

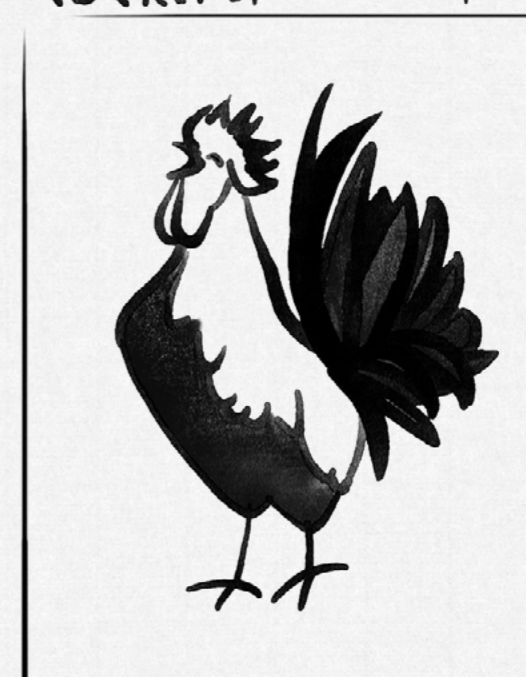
Alchemist



Rhino



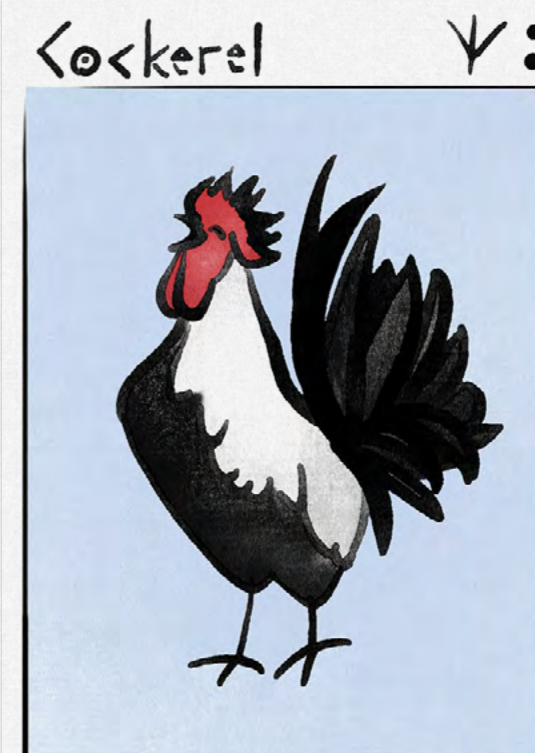
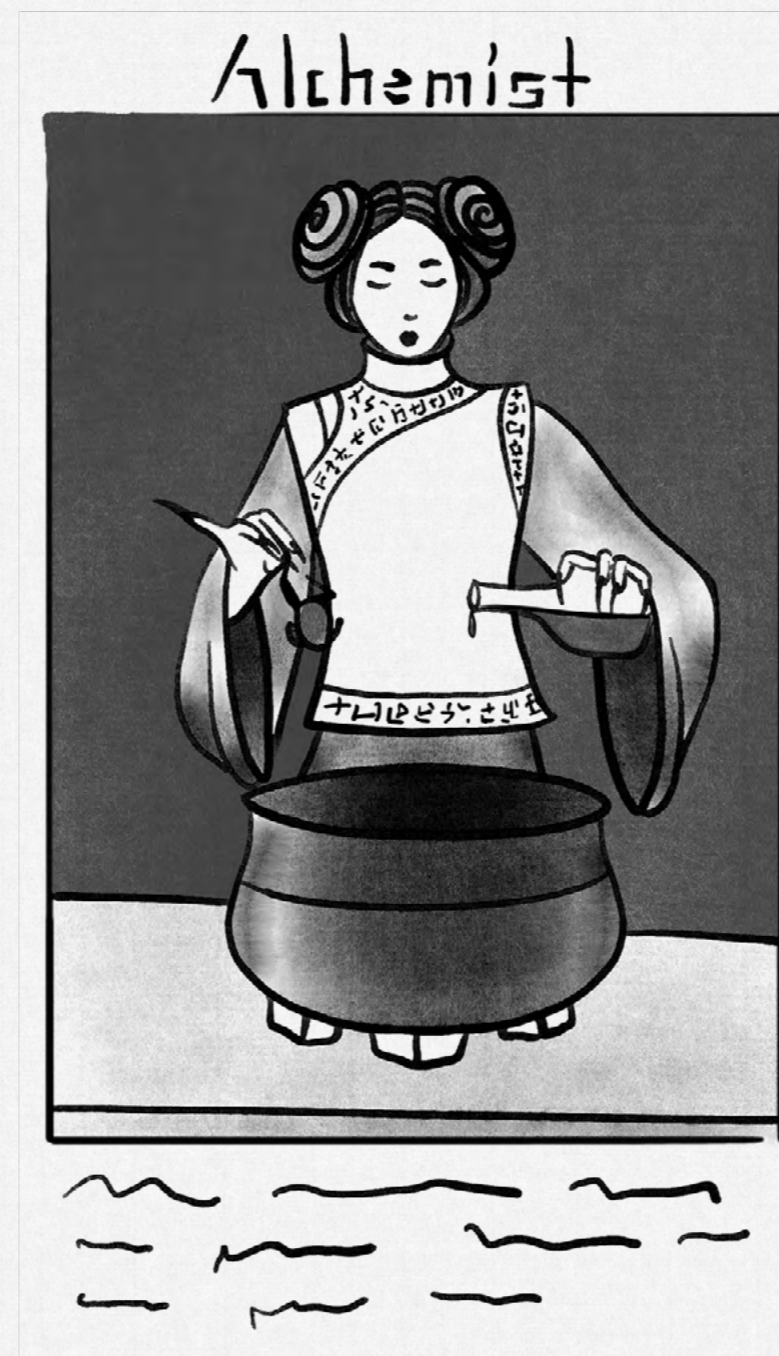
Ko~~ck~~kerel



Utvikling - Kort

Tegnestil

Her har jeg gått videre med stilen med fokus på linjer og lagt inn farger og teksturer.

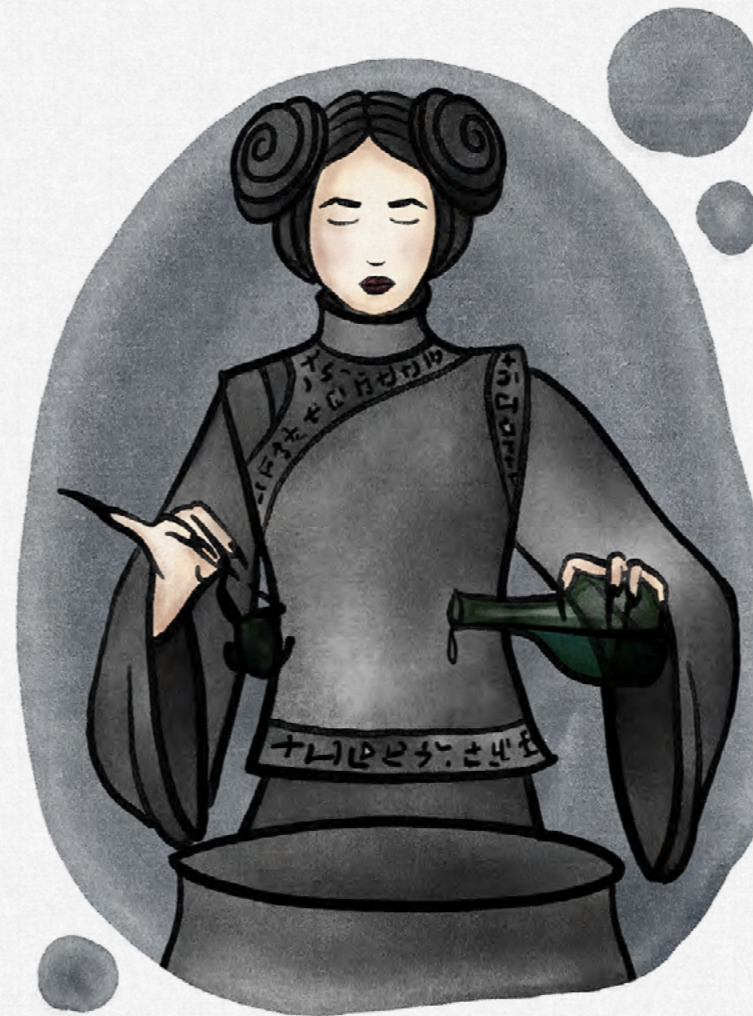


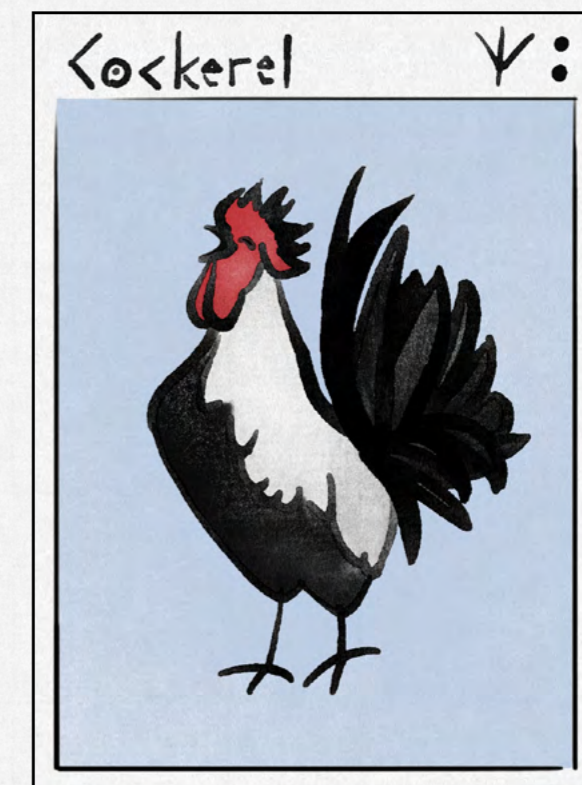
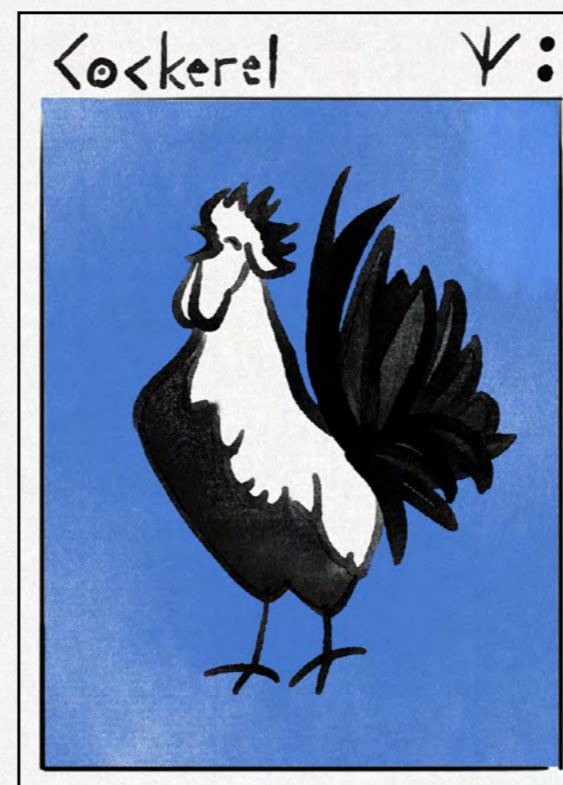
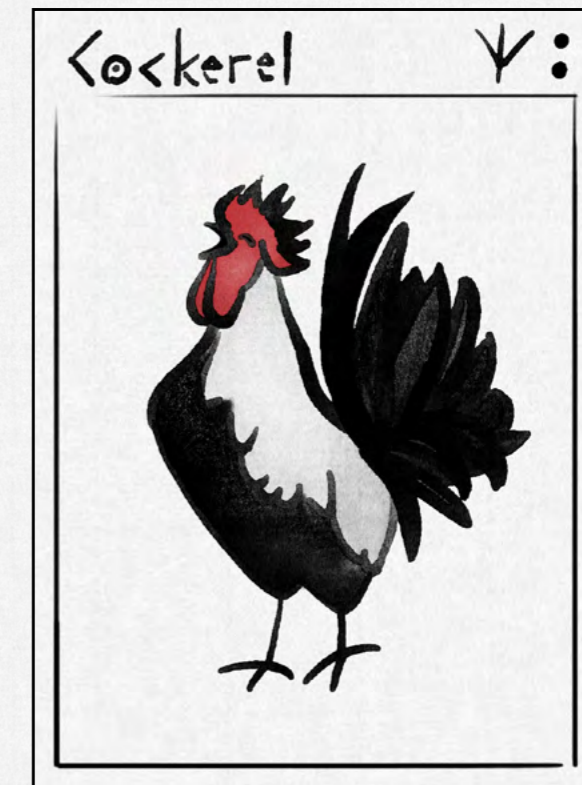
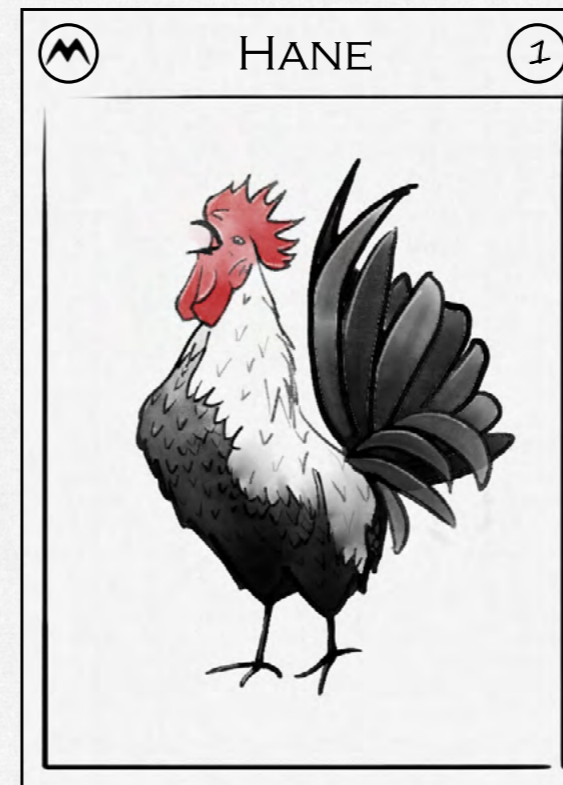
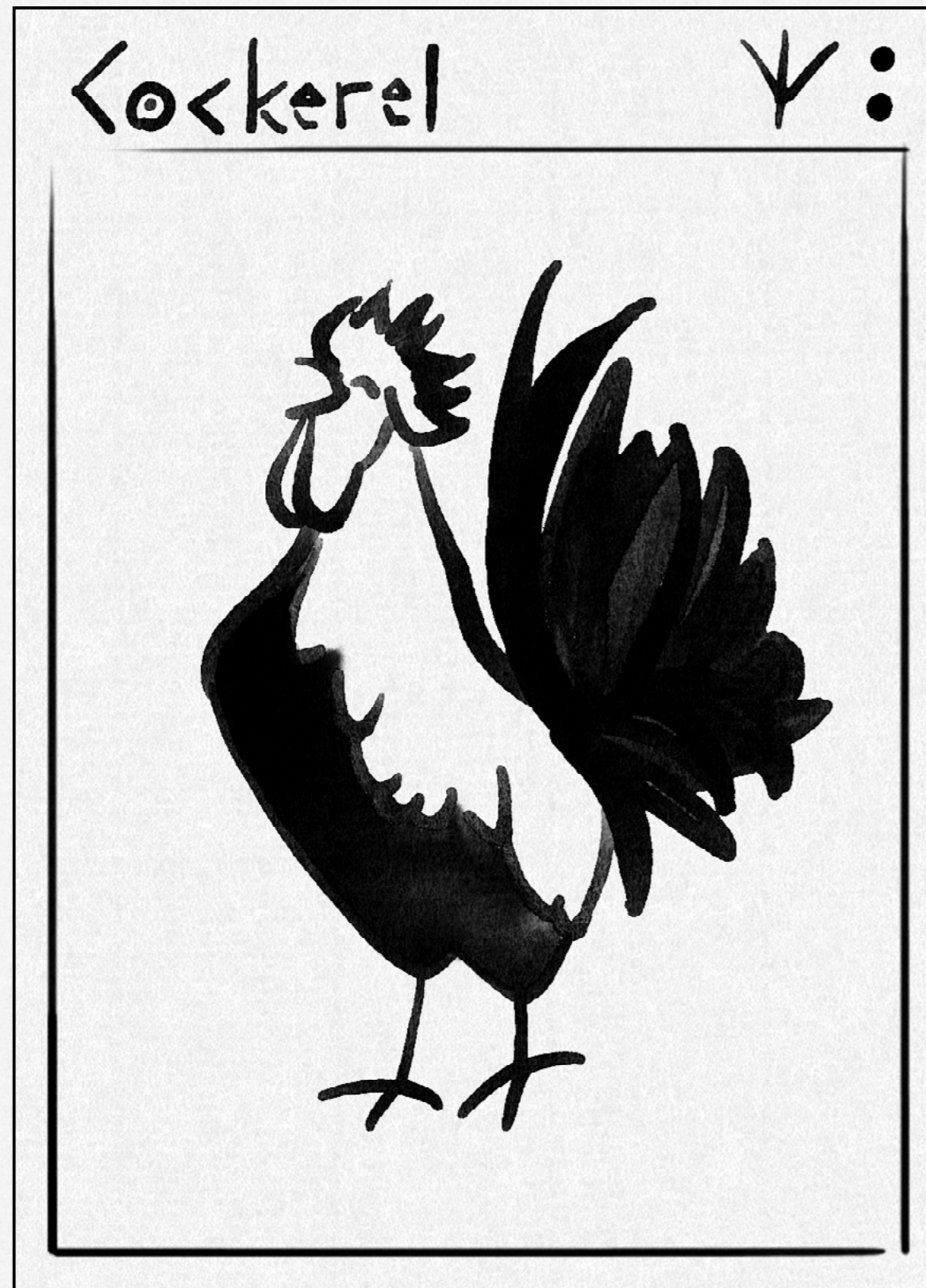
Utvikling - Kort

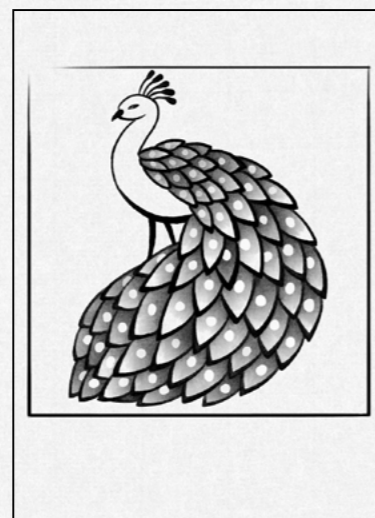
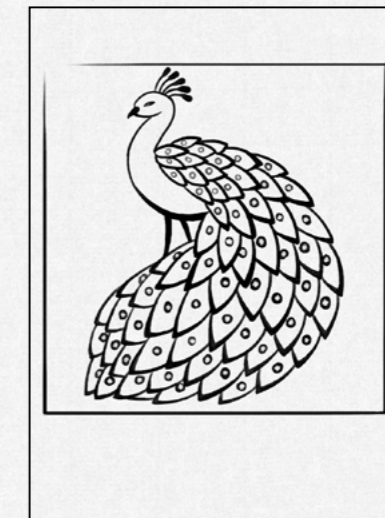
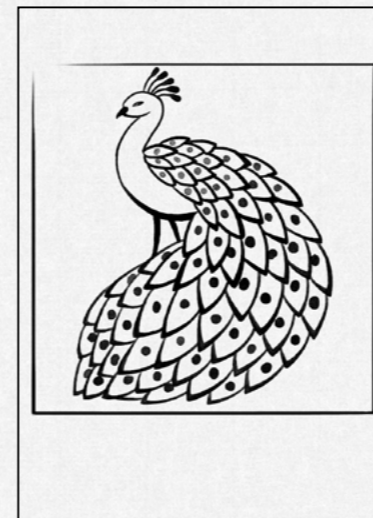
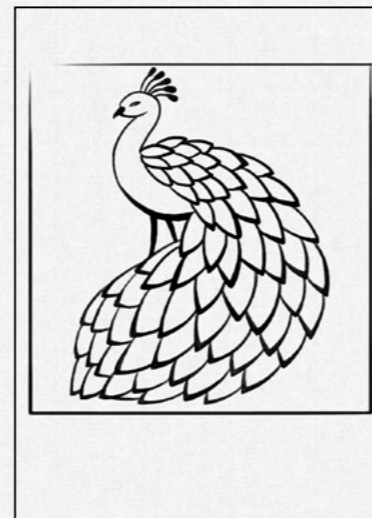
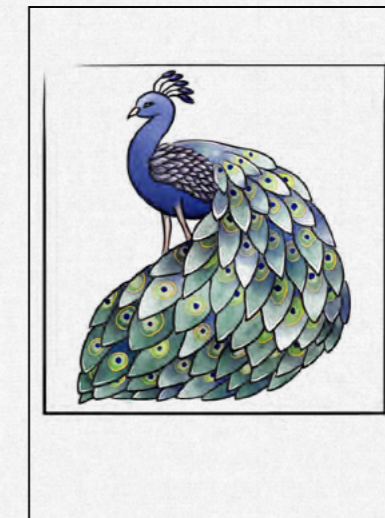
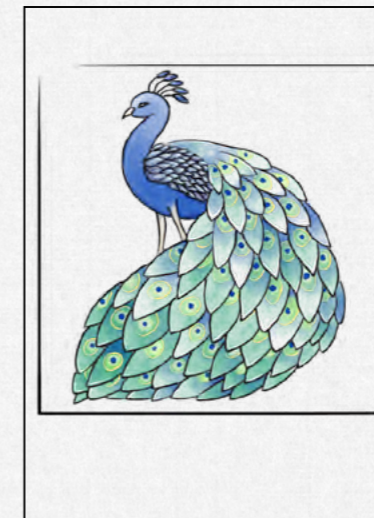
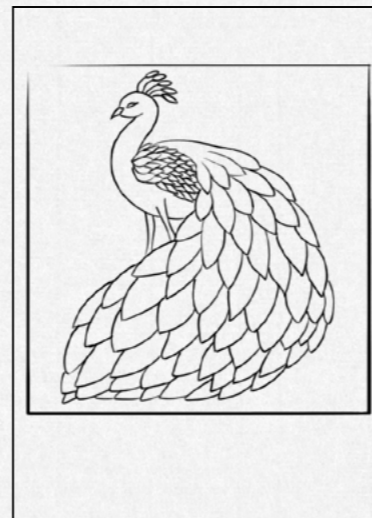
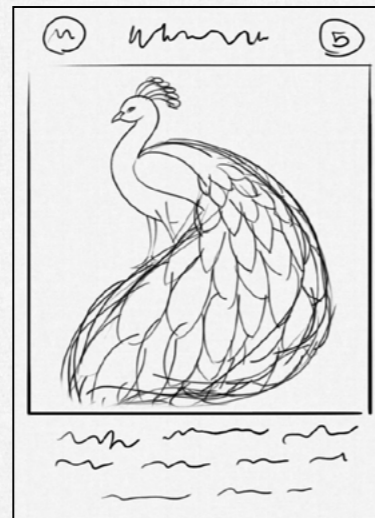
Tegnestil

Dette er den endelige stilen jeg valgte å gå for. Jeg innså jeg ikke trenger å holde meg til firkanter på bakgrunnene, men kunne lage organisk malte sirkler i bakgrunnen istedenfor.

De fleste tegningene i spillet har gått gjennom ulike prosesser som dette, fordi jeg lagde tegnestiler basert på hvordan de helhetlig så ut sammen, det var umulig for meg å forutsi hvordan det å tegne på en spesiell måte skulle sette en harmonisk ubalanse i helheten på tvers av de ulike dyreartene og karakterene og det ble derfor svært mye utprøving. På de kommende sidene skal jeg vise litt av hvordan enkelte dyrearter og karakterer gikk gjennom disse fasene.







Utvikling - Dyrekort

Påfugl

Påfuglen er et symbol på verdighet og skjønnhet. Antall påfuglfjær i hatten kunne i noen dynastier si noe om ansiennitet. Påfuglen ble holdt i keiserlige hager i Kina. (Williams 2006, 528)

Påfuglen var en skapning som var vanskelig å male på en måte som gjorde at den ville passe inn med de andre skapningene som skulle i parken. Jeg valgte å lage den i en svært unaturlig form, der fjærene går til siden av den som om det skulle vært en gigantisk hale, dette er ikke en posisjon påfugler ikke ville vært i, men noe som jeg tok meg kunstnerisk frihet til å gjøre for helhetsinntrykket og harmonien i spillet.

Noe annet som var vanskelig med påfuglen var å finne en balanse i detaljnivået, jeg ønsket å ha ganske rene og organiske linjer i spillet og minst mulig unødvendige detaljer, påfuglens mange, detaljerte og vakre fjær gjorde at jeg måtte gjøre mange forsøk før jeg landet på noe jeg følte passet inn i spillet og som kunne vise påfuglen på en god måte.

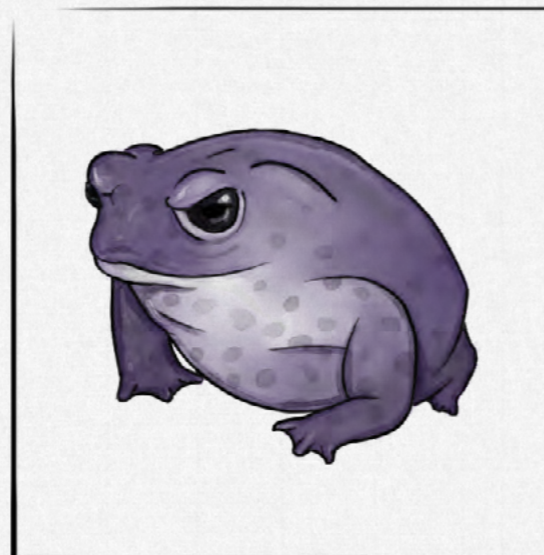
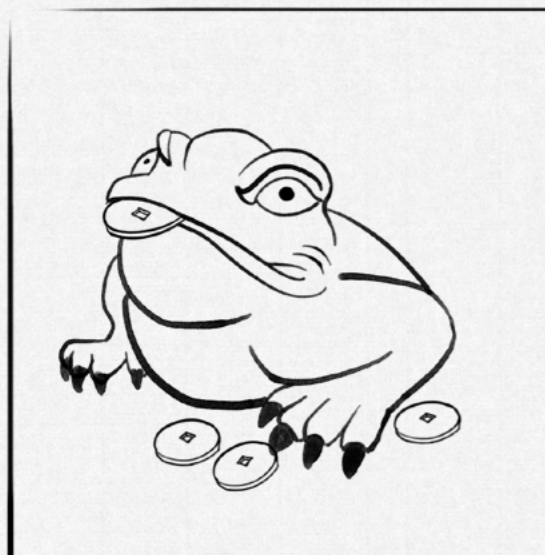


Utvikling - Dyrekort

Frosk/Padde

Frosk/padde brukes om hverandre i Kina. Ettersom risåkre er svært vanlig i Kina, er padder et vanlig syn ettersom de trives i det våte habitatet. Padder symboliserer rikdom. I kinesisk mytologi spiser padden gullmynter. Padden er en av “the five poisons” eller “the five noxious creatures” i kinesisk mytologi. (Williams 2006, 658)

På grunn av mytologien rundt padden skal padden ha en gullstjellende egenskap i spillet og være i kategoriene “aquatic” og “noxious”. Tegningen min nede til venstre viser en mer tradisjonell avbildning av den mytologiske padden ”Jin Chan”. (Williams 2006, 660)

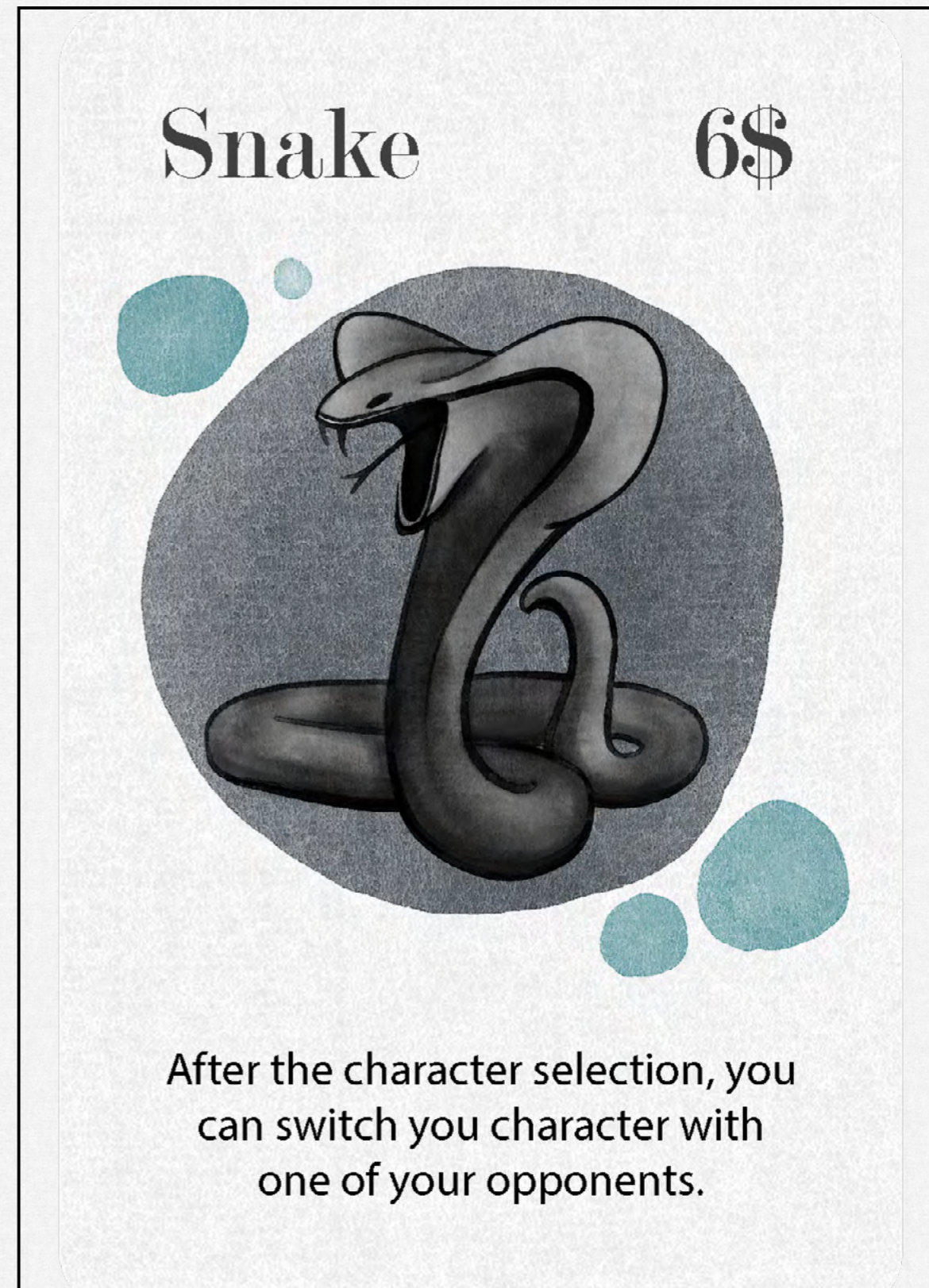
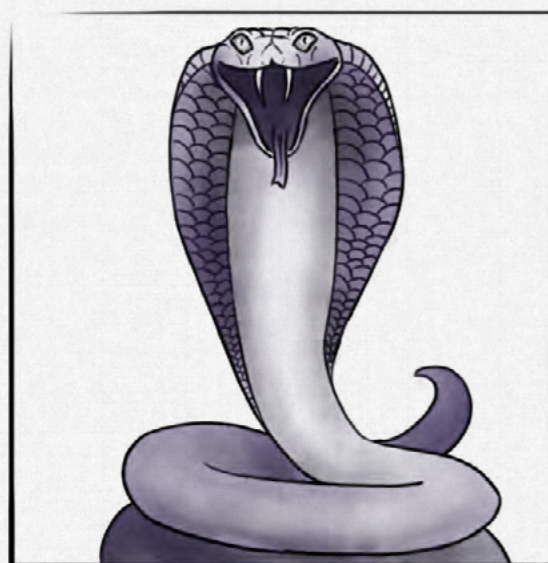


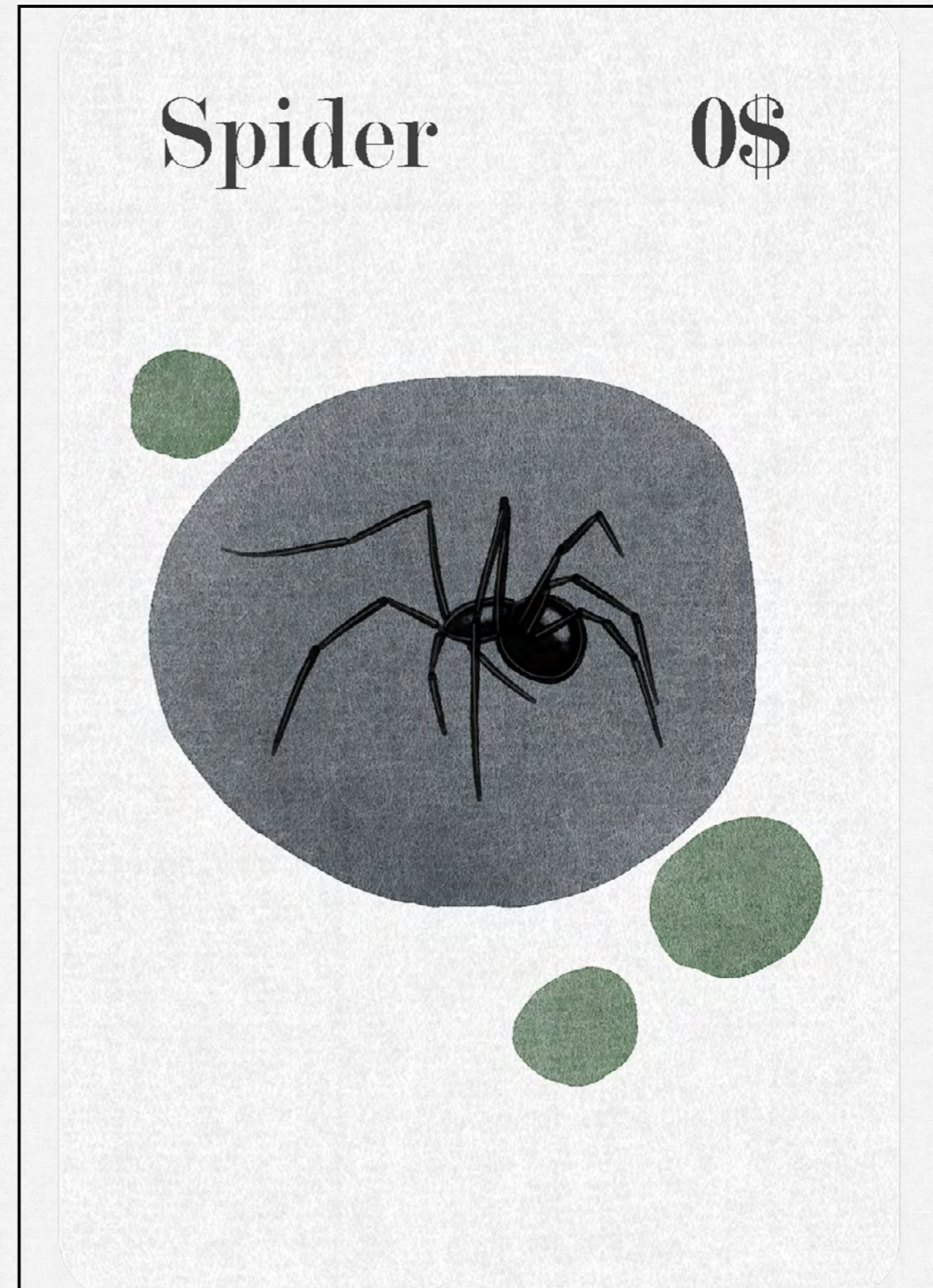
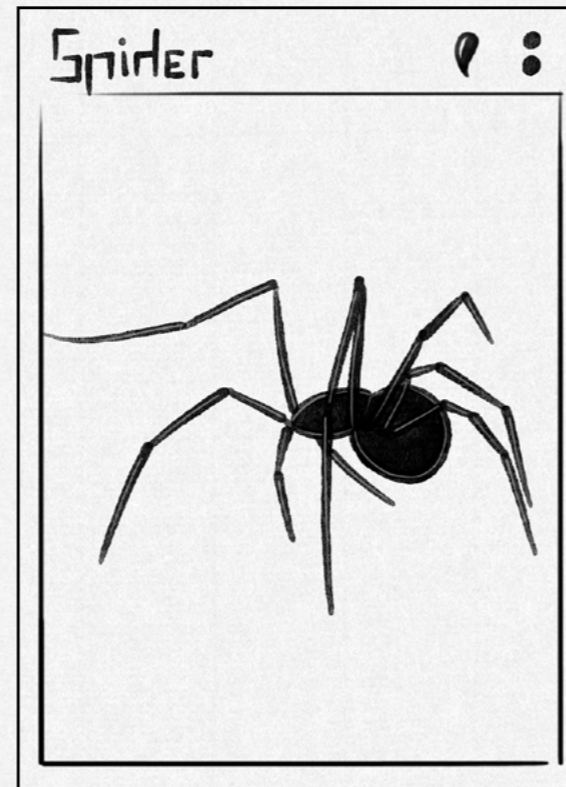
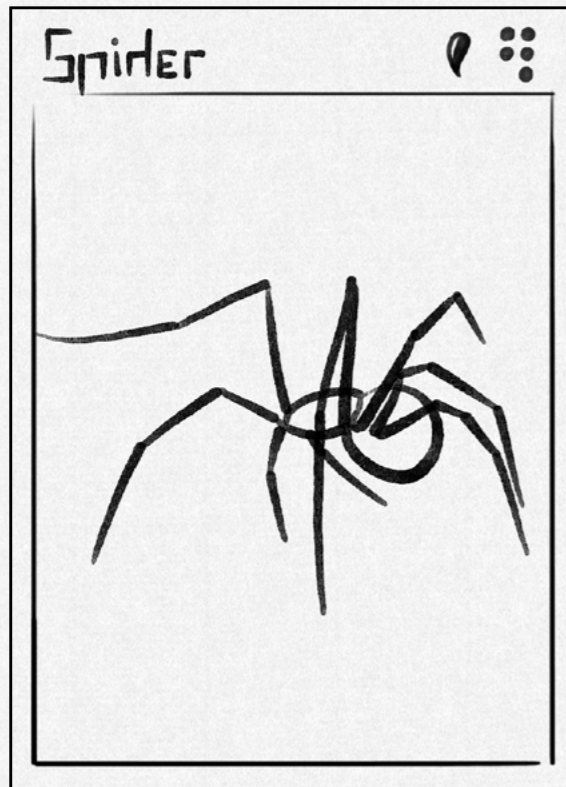
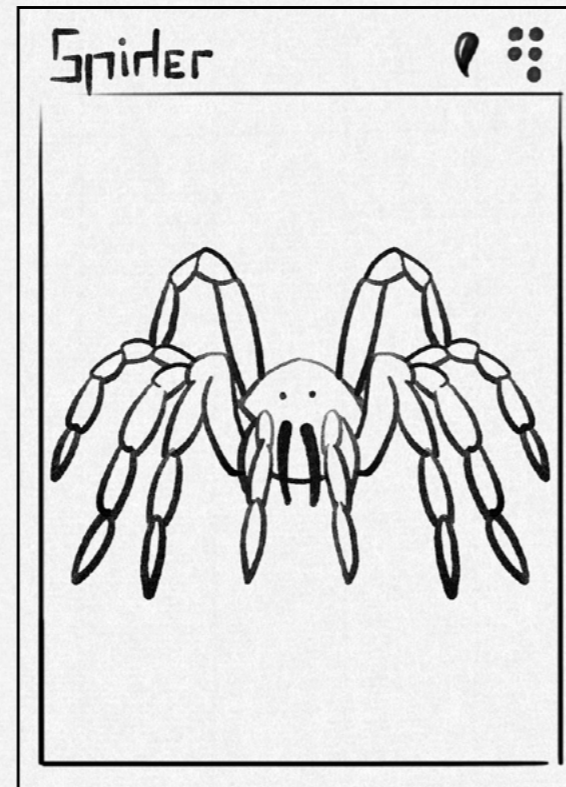
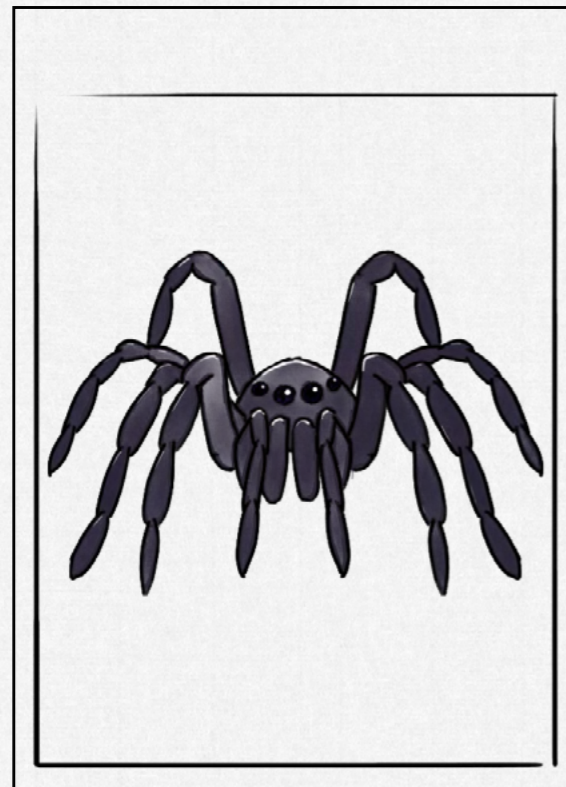
Utvikling - Dyrekort

Slange

Slanger anses som kloke og utspekulerte, men forræderske. Når en slange legger fra seg huden, kan det symbolisere transformasjon. Slanger er en av "the five noxious creatures" i kinesisk mytologi. Det kinesiske symbolet for slange er satt sammen av chóng (虫) som betyr reptil og mark/orms og symbolet tuó (佻) som er symbol for krummet rygg, dette symbolet er en indeks for en kobra som hever halen sin med en utvidet nakke og en utstikkende tunge. Slangen er et emblem for "cunning, and evil, while at the same time it is regarded with feelings of awe and veneration owing to its supposed supernatural powers". (Williams 2006, 608)

Slangen er et symbol for transformasjon og foræderi, på grunn av dette vil slangekortet sin egenskap i spillet være å ta over en motstanders karakter ved slutten av karaktererutvelgingsfasen.

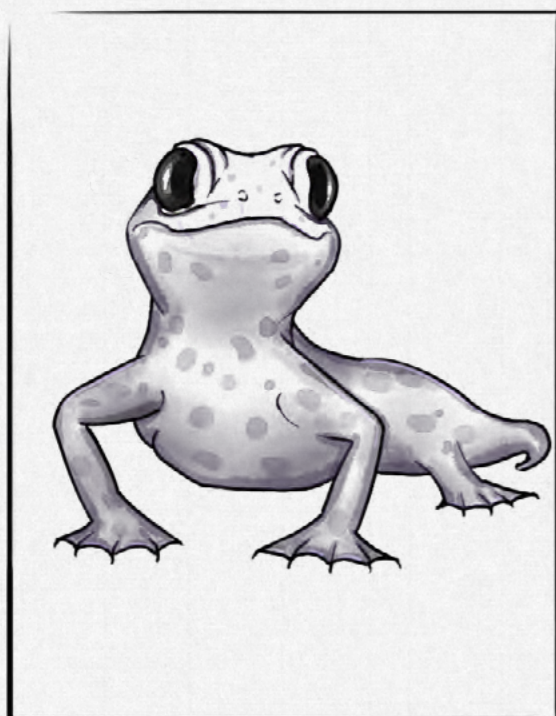




Utvikling - Dyrekort

Gekko

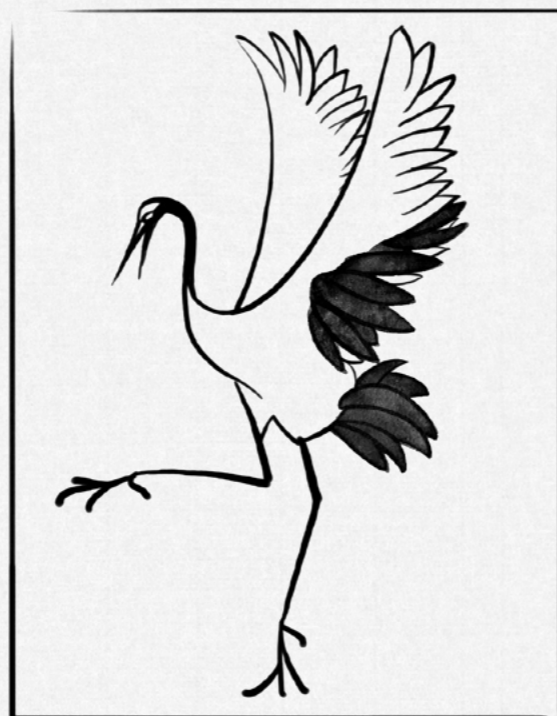
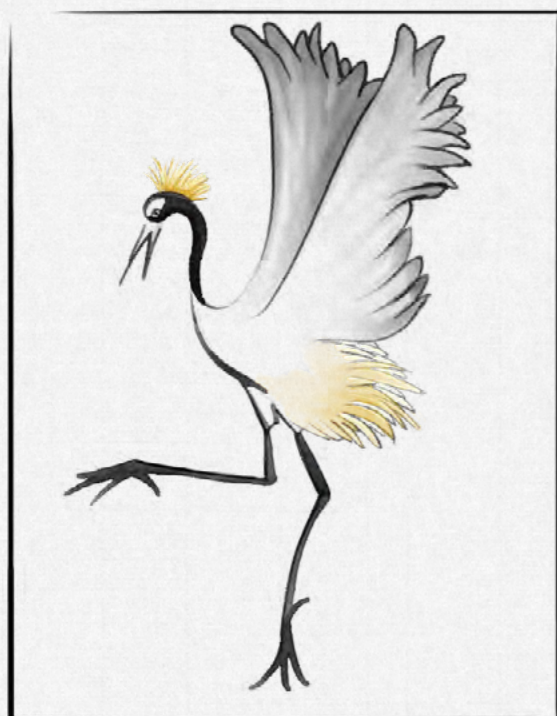
Gekkoen er en av “the five noxious creatures”, en mikstur av “de fem giftene” blir ansett som svært sterk i kinesisk overtro. På samme måte vil gekkoen gi en kraftig egenskap sammen de fire andre giftige skapningene” (ChinaSage, 2020)

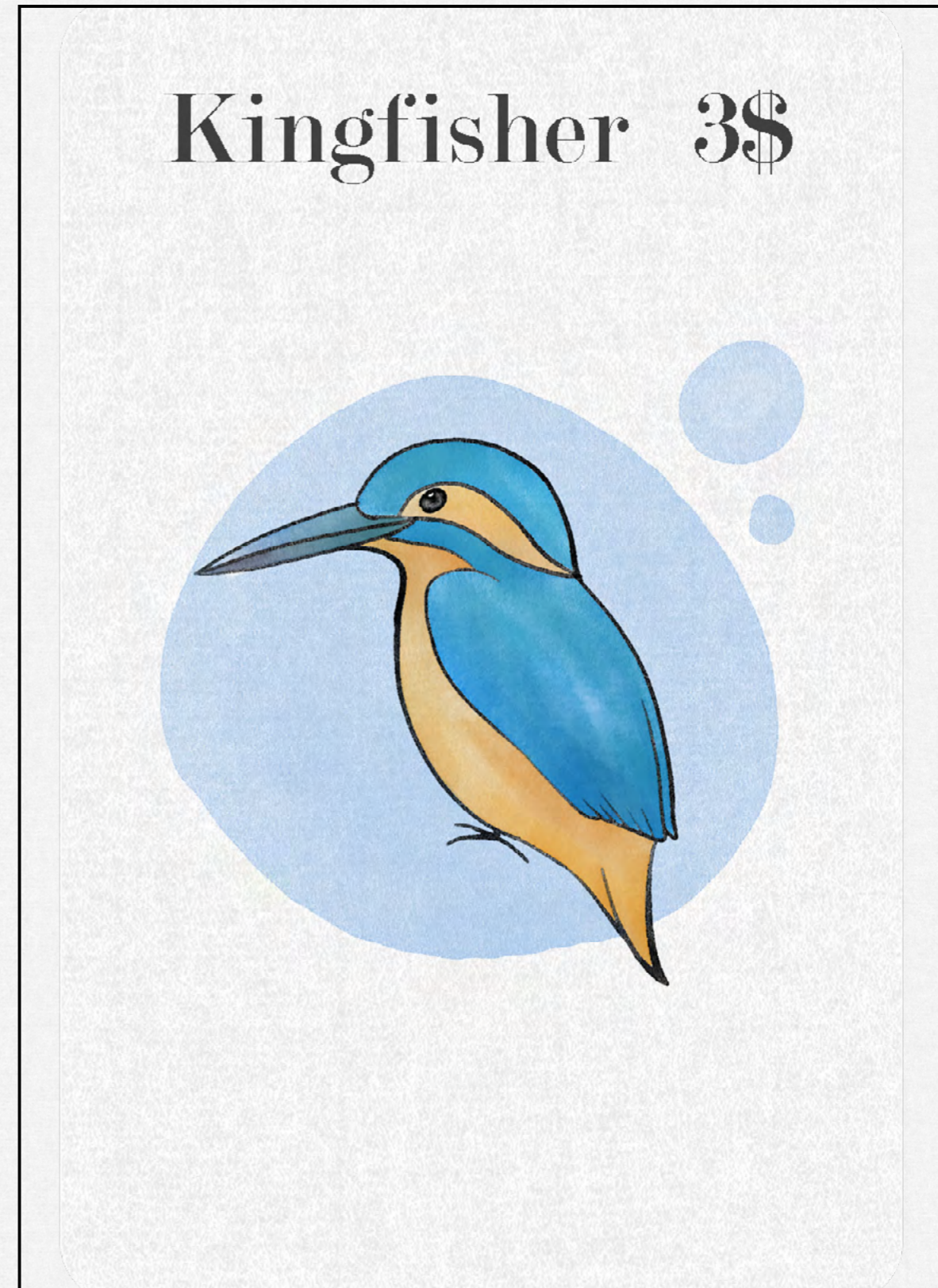
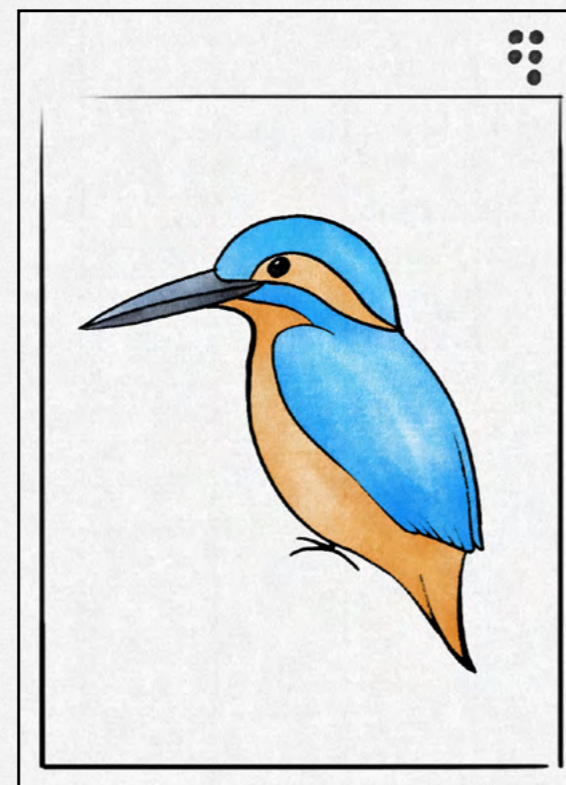
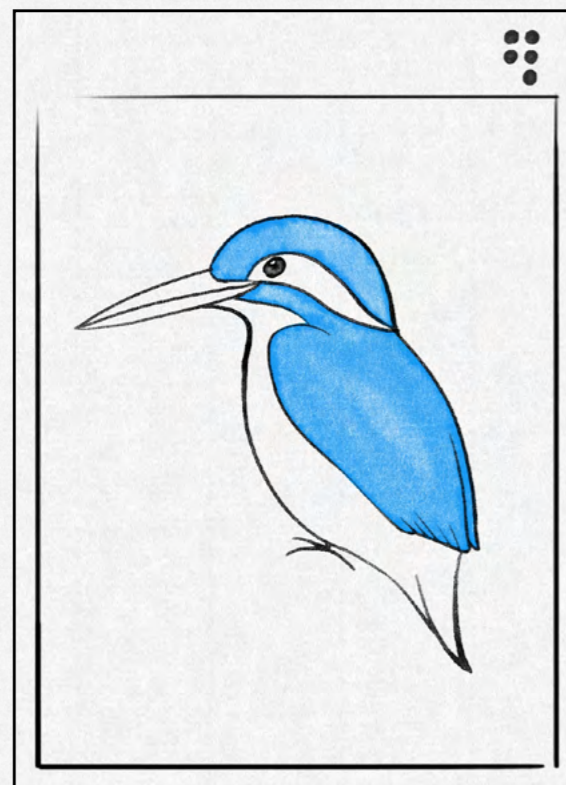
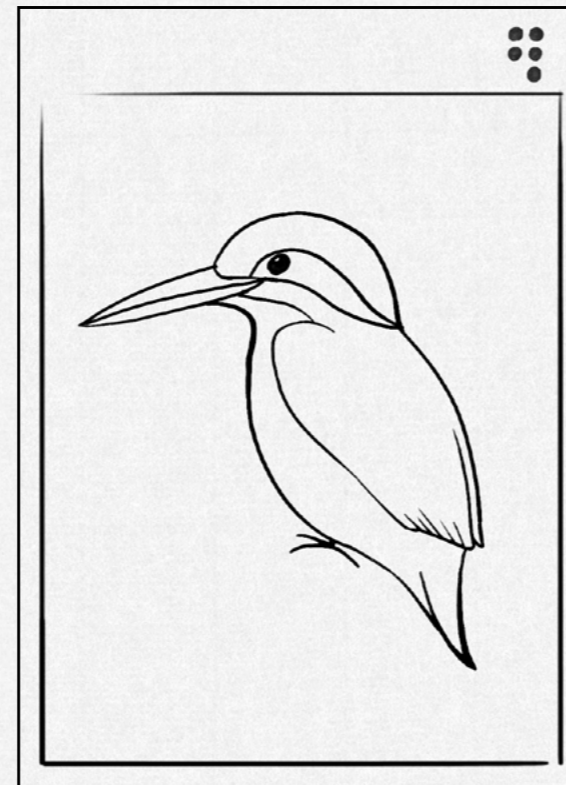
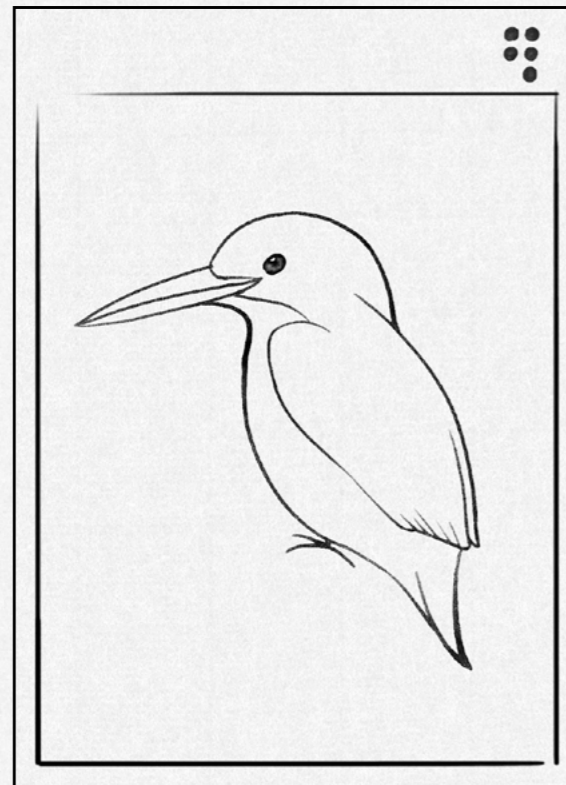


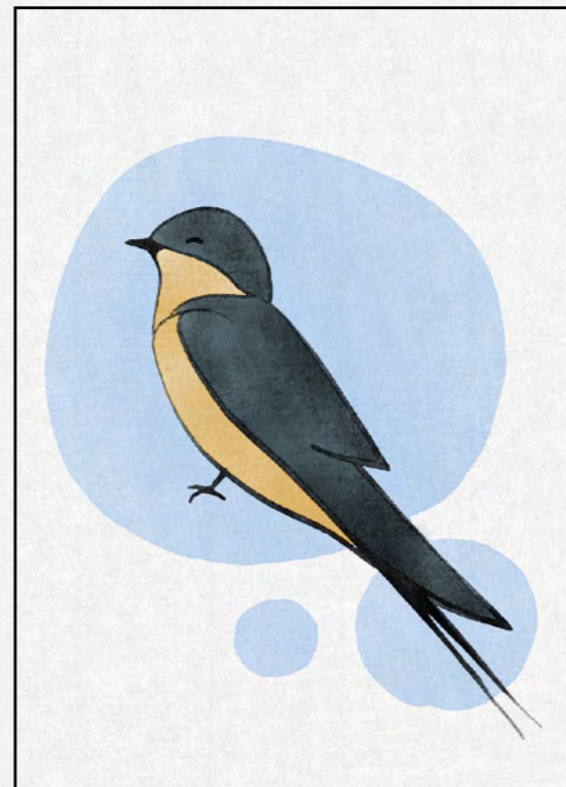
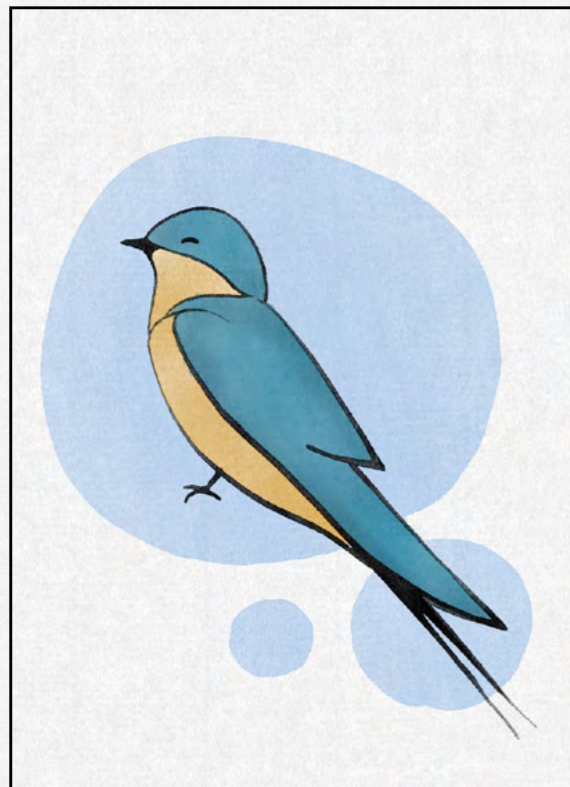
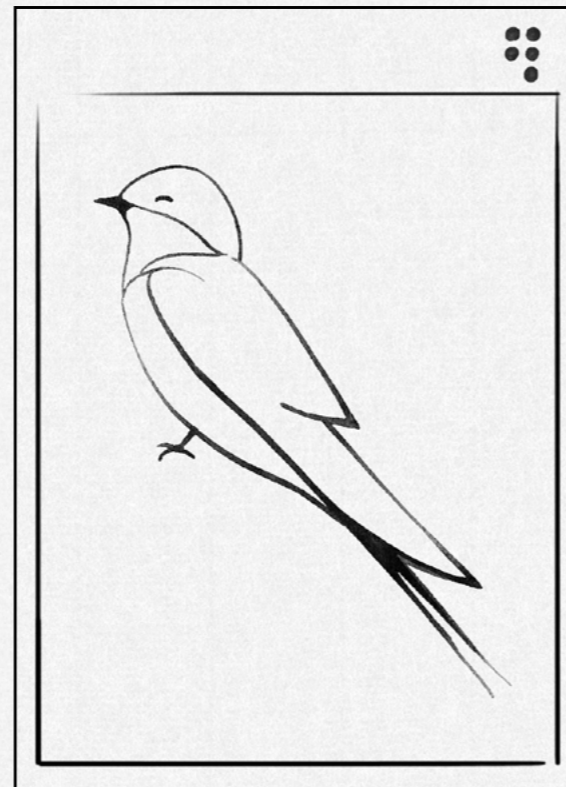
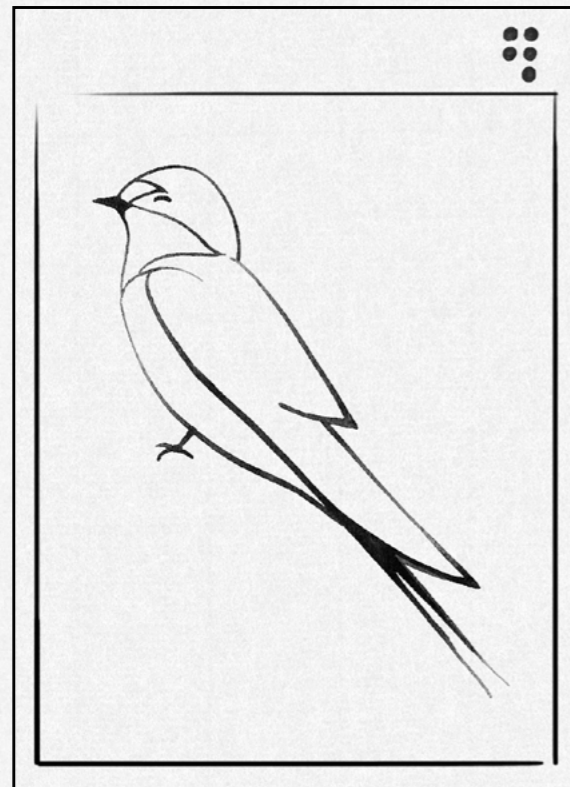
Utvikling - Dyrekort

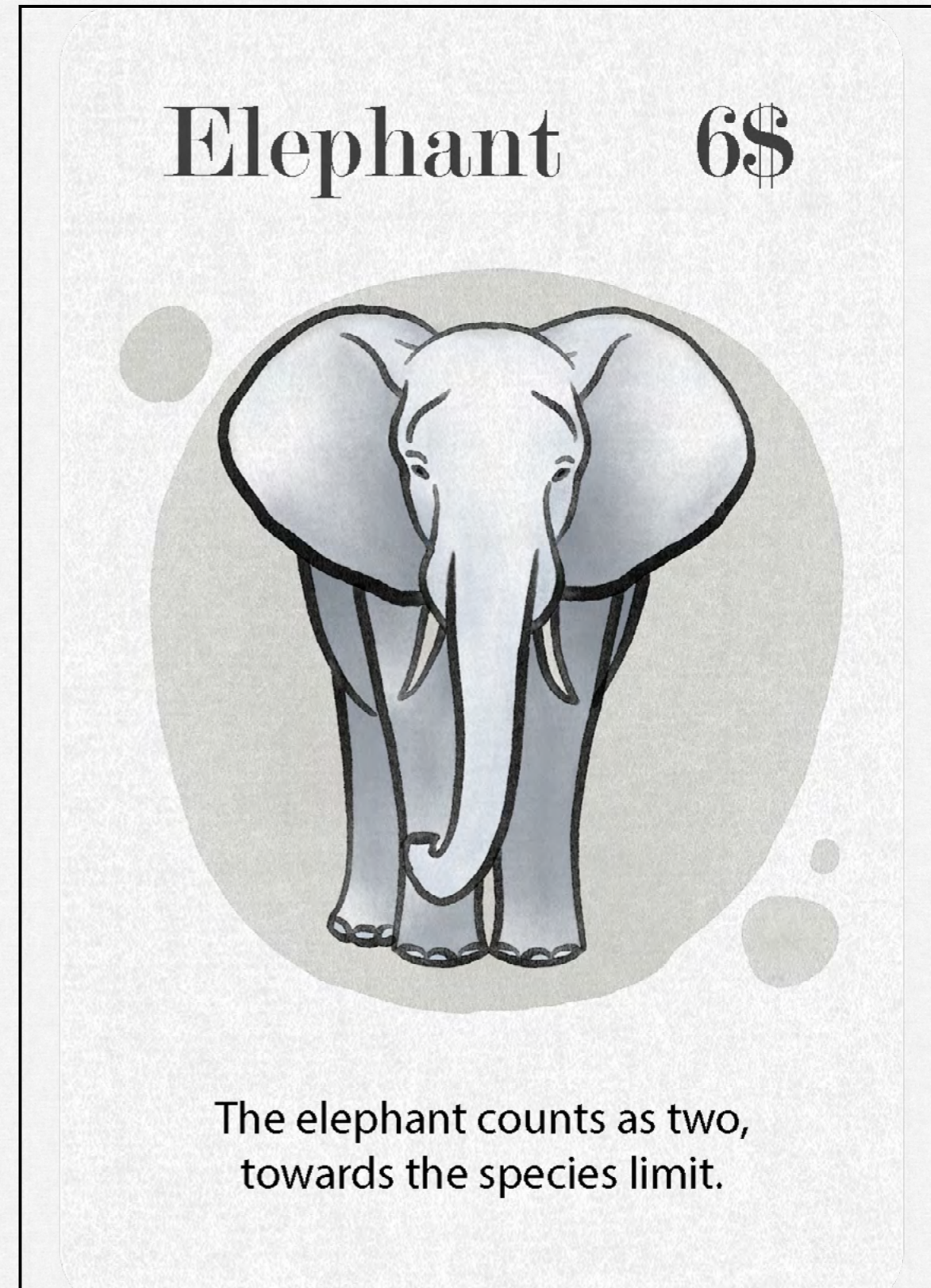
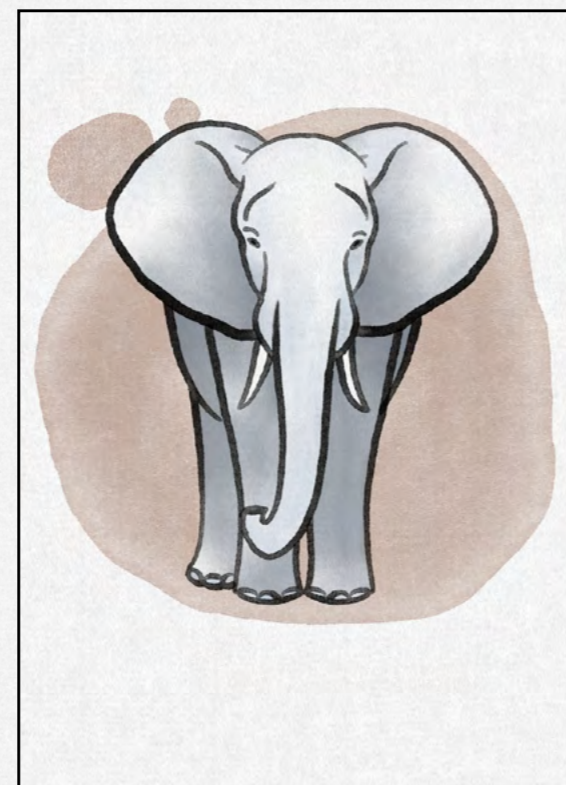
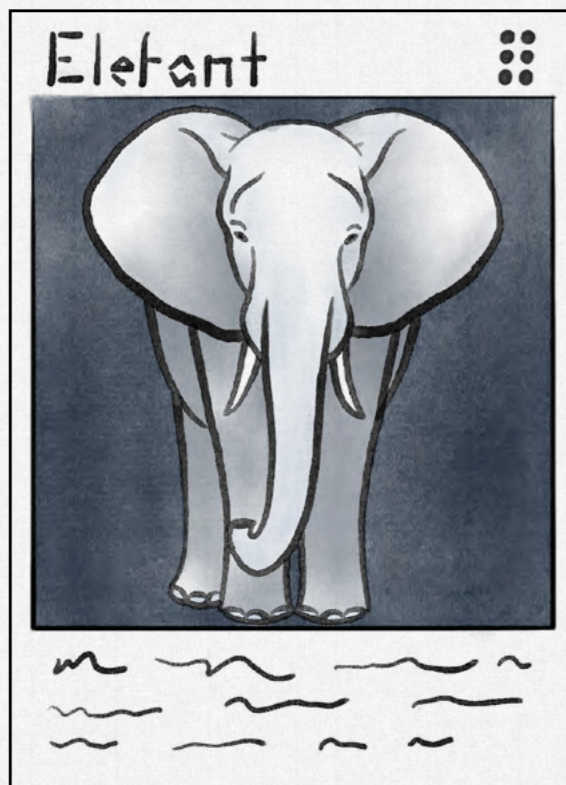
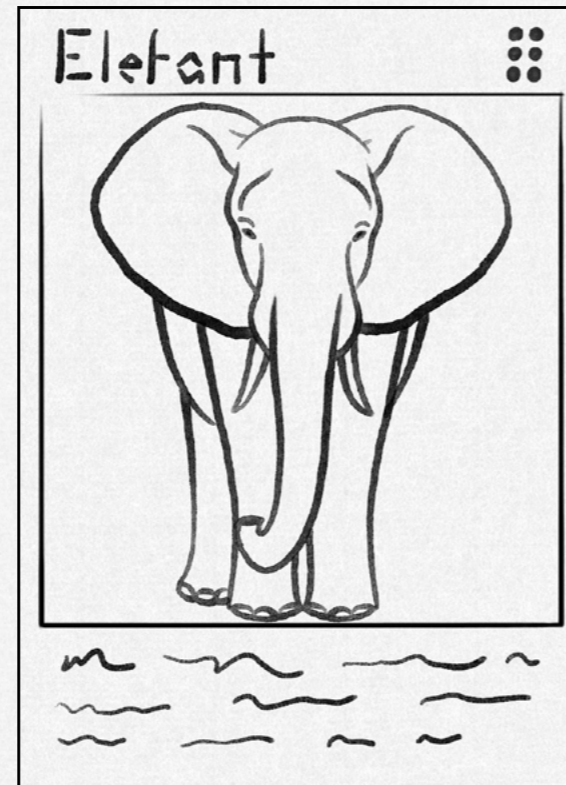
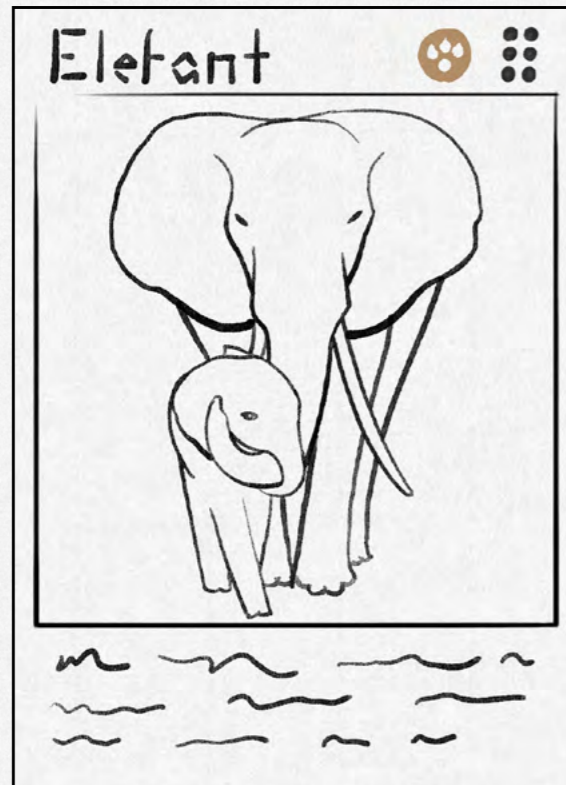
Trane

Charles Williams skriver at tranefuglen er sammen med fêng (føniksen) den fuglen som er mest fremtredende i kinesiske legender. En trane med utsprede vinger og en fot løftet opp blir noen ganger brukt på midten av en gravkiste i en begravelsseremoni. Tranen er en av de mest vanlige emblemene for lang levetid. (2006, 206)

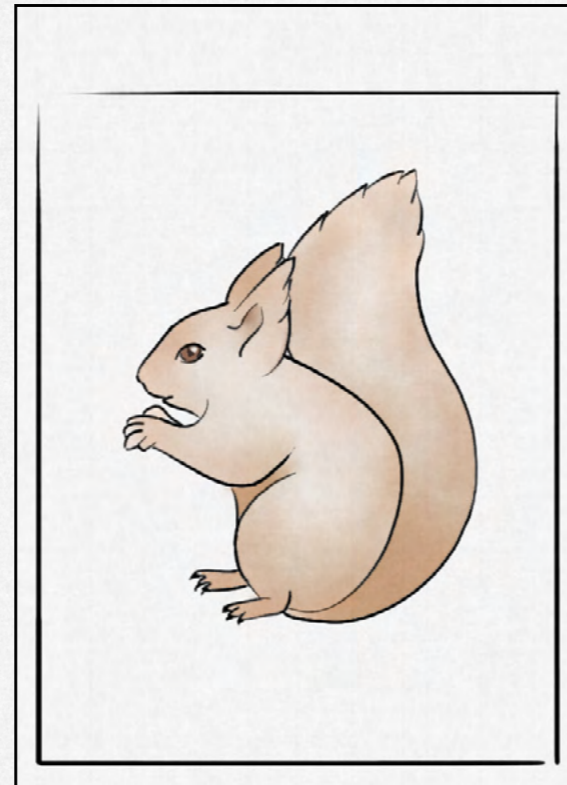
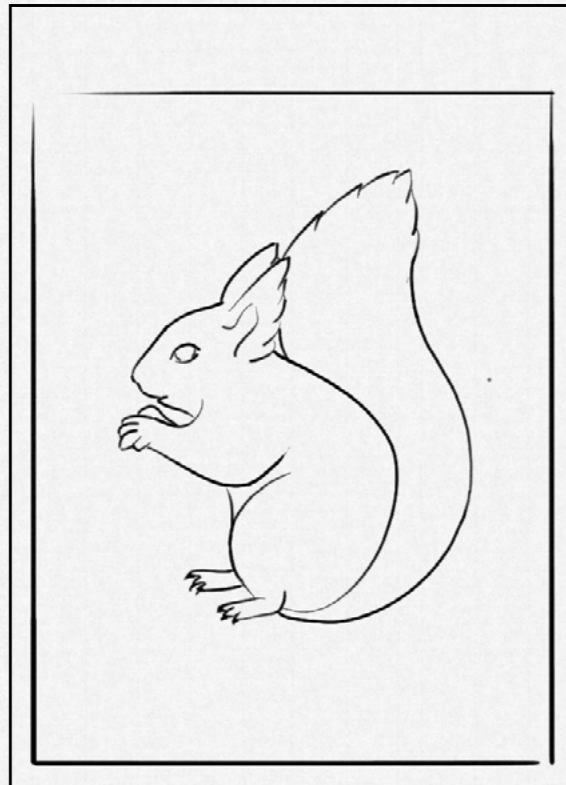


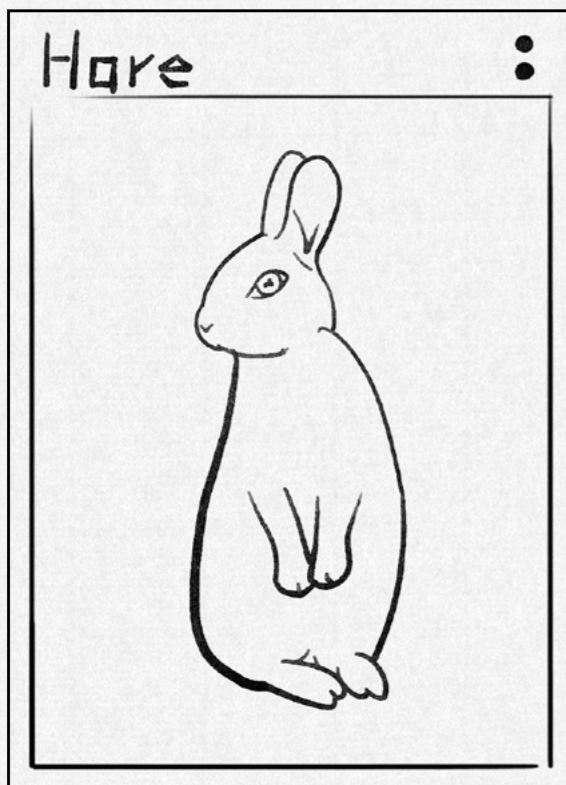
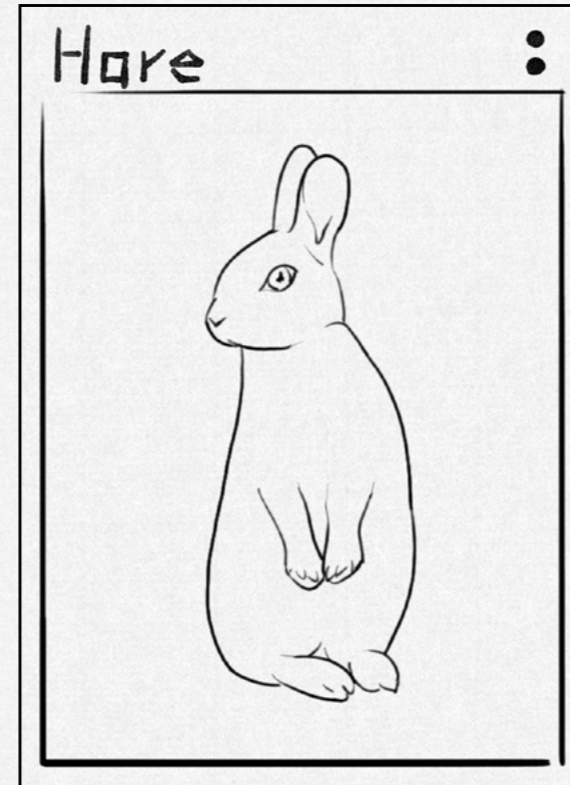
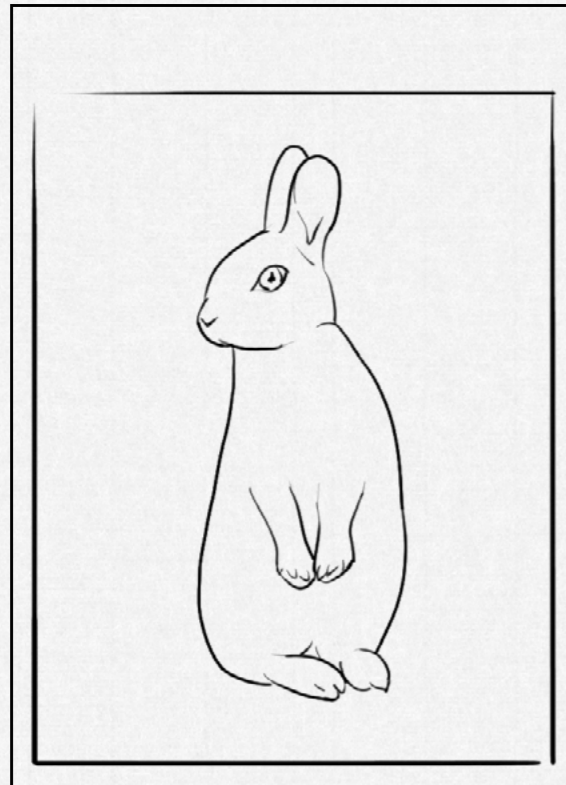


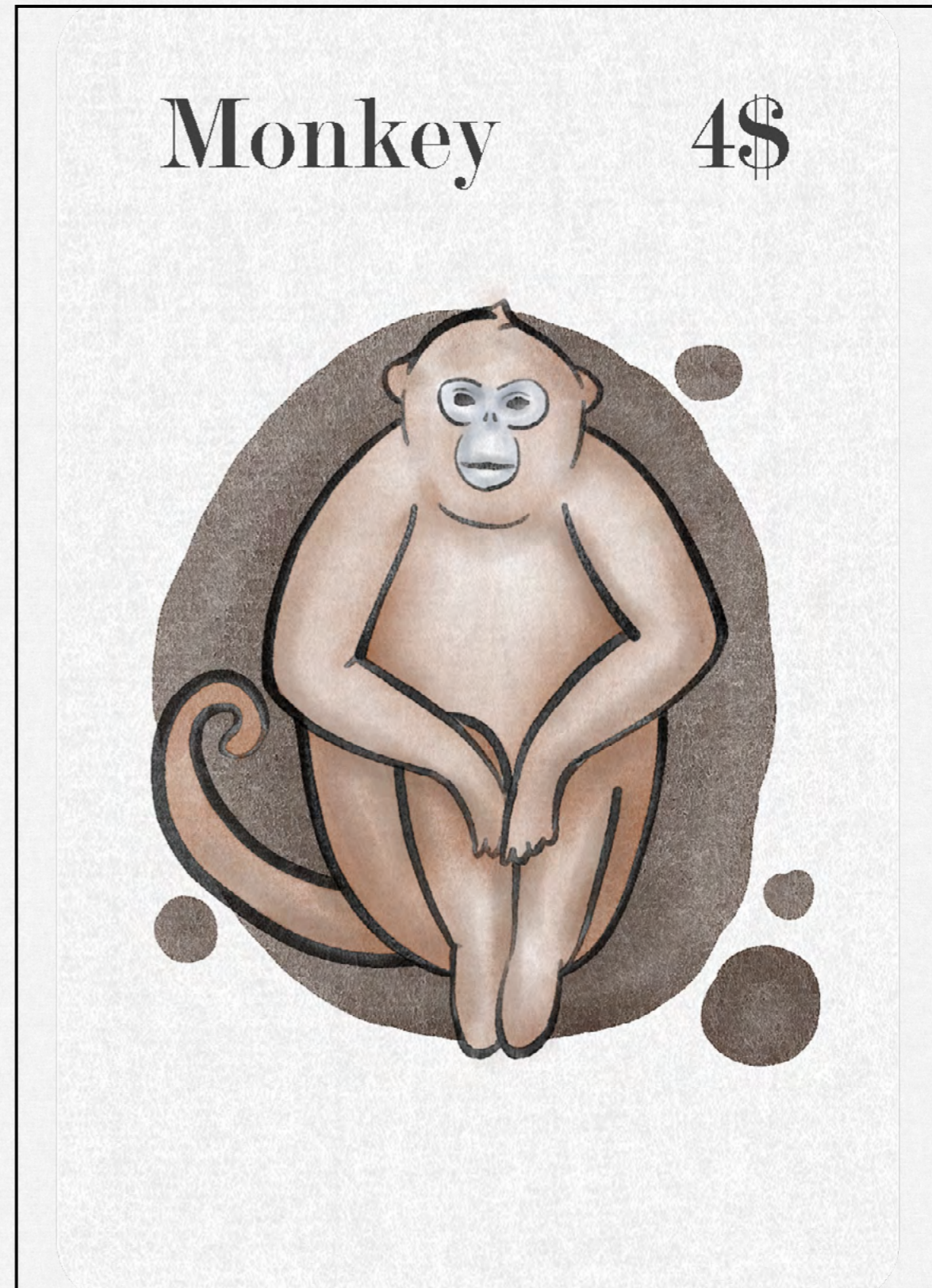
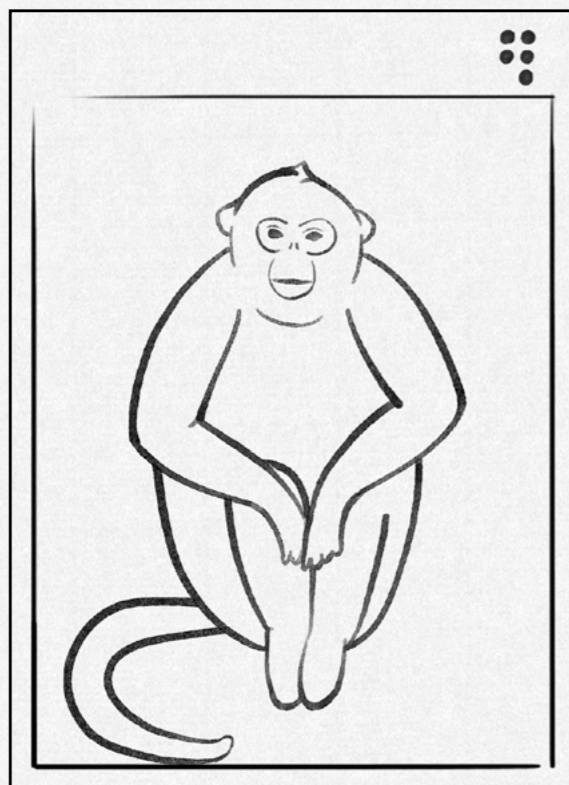
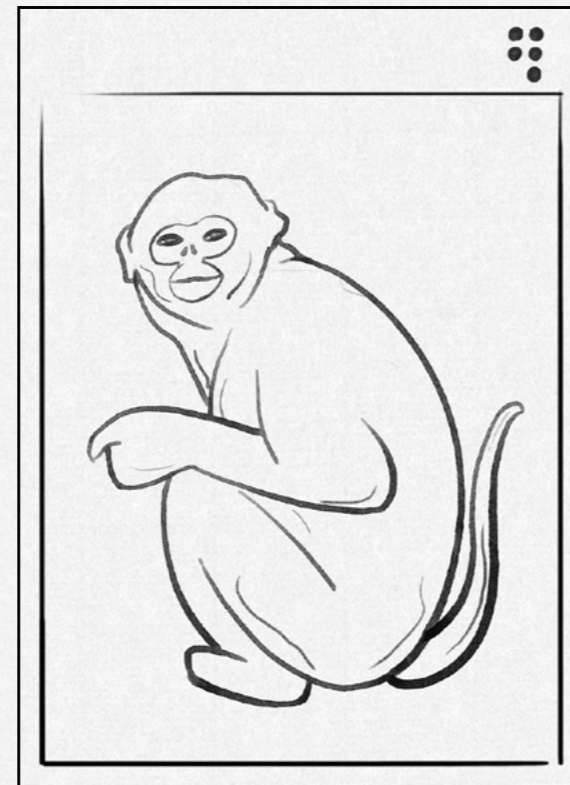
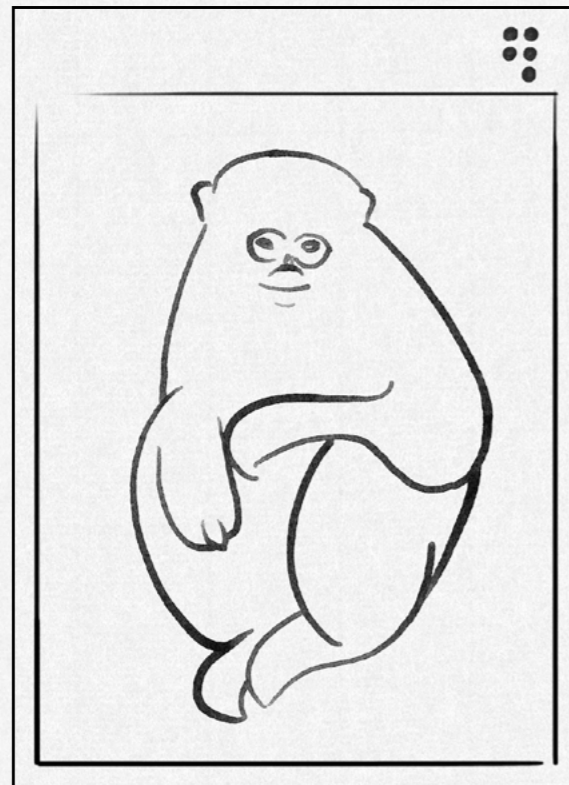


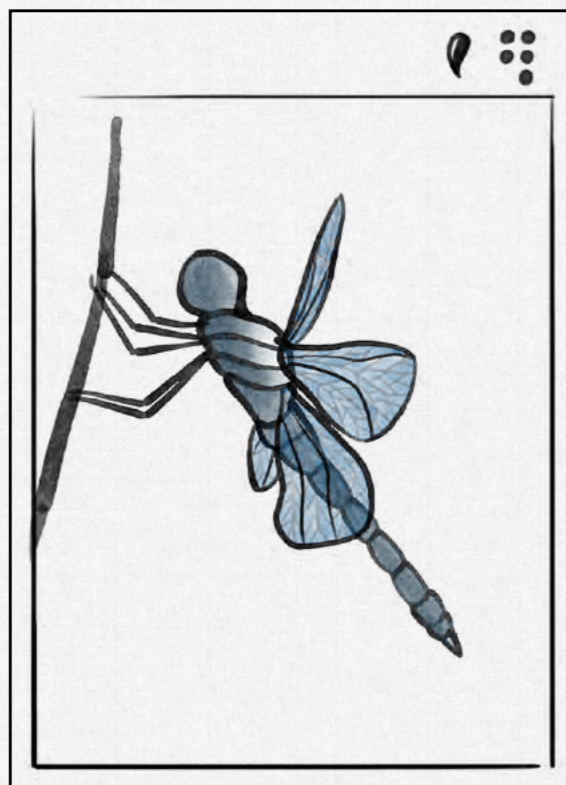
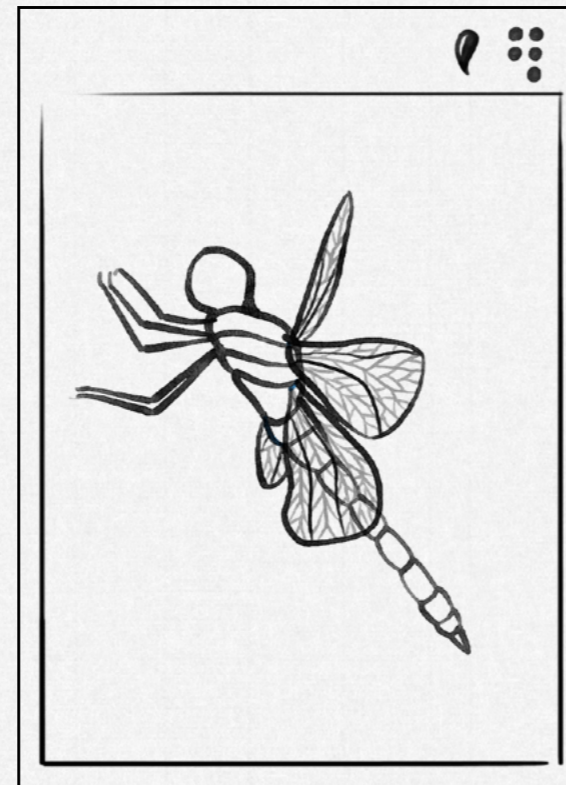
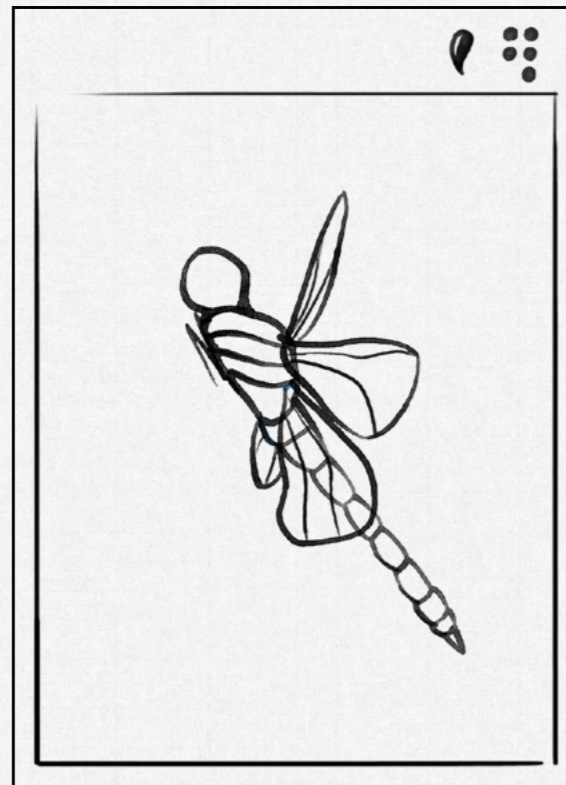


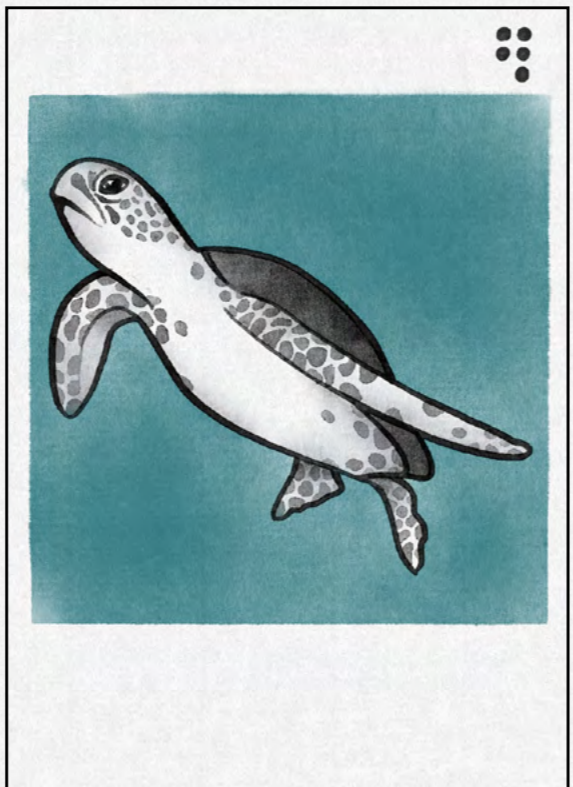
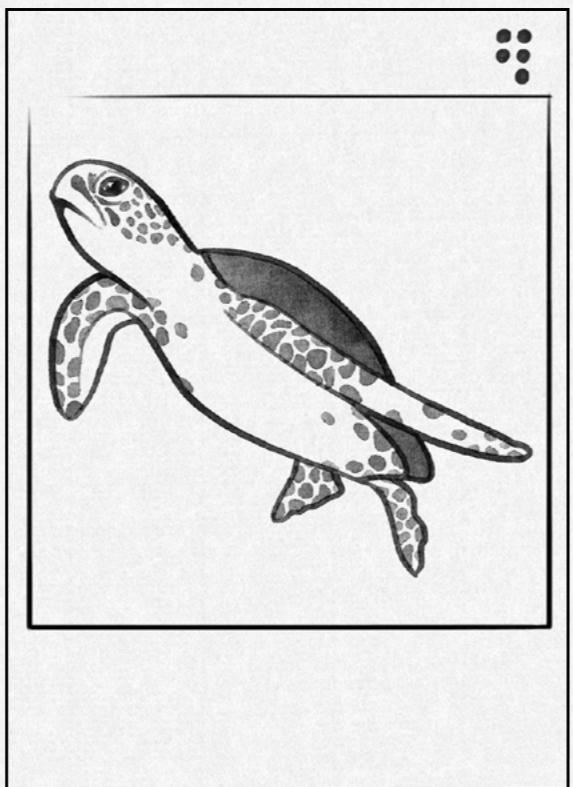
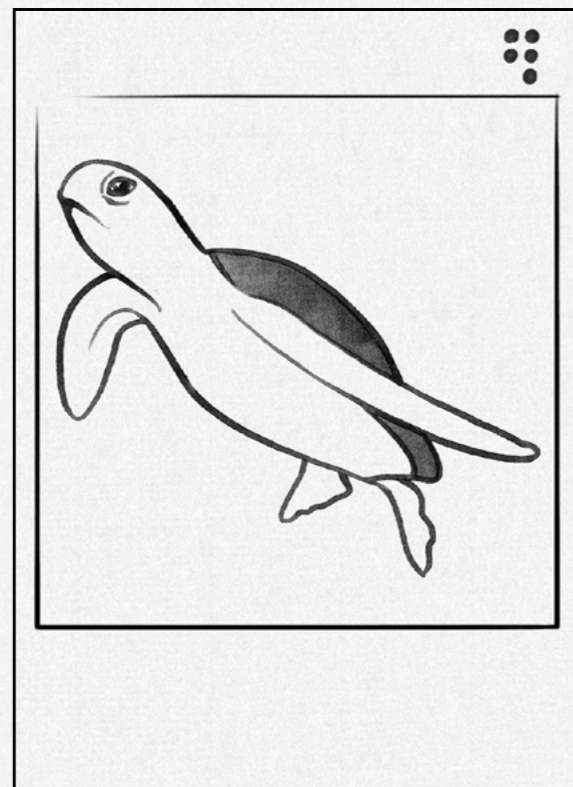




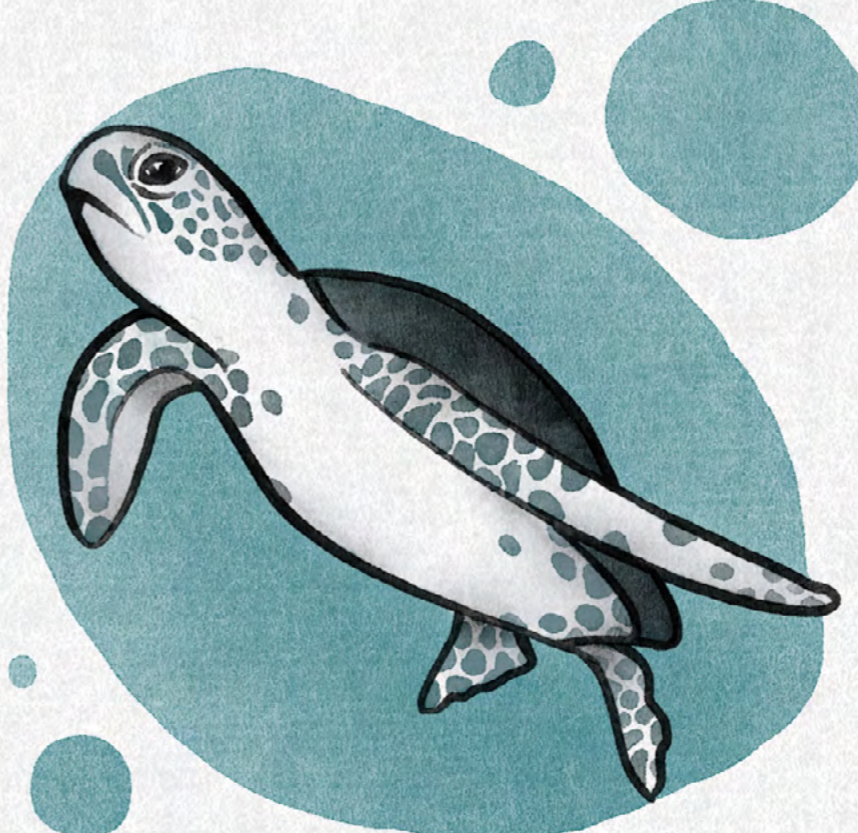




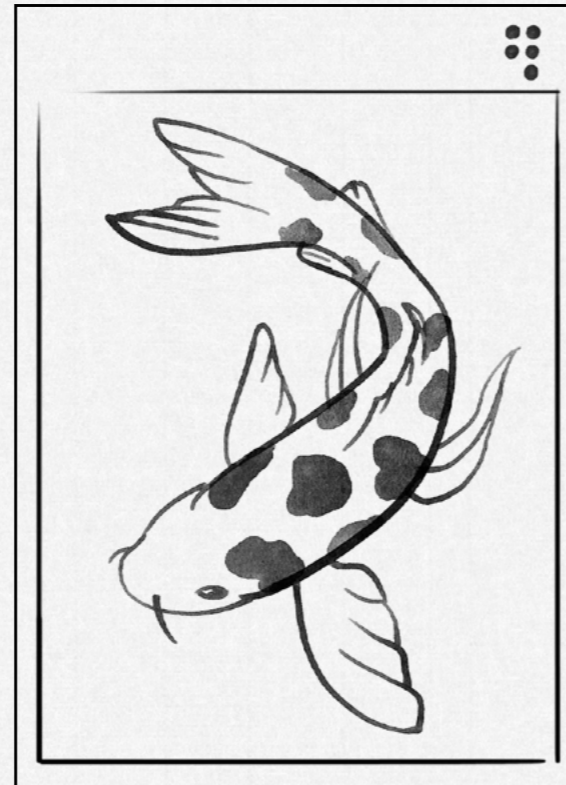
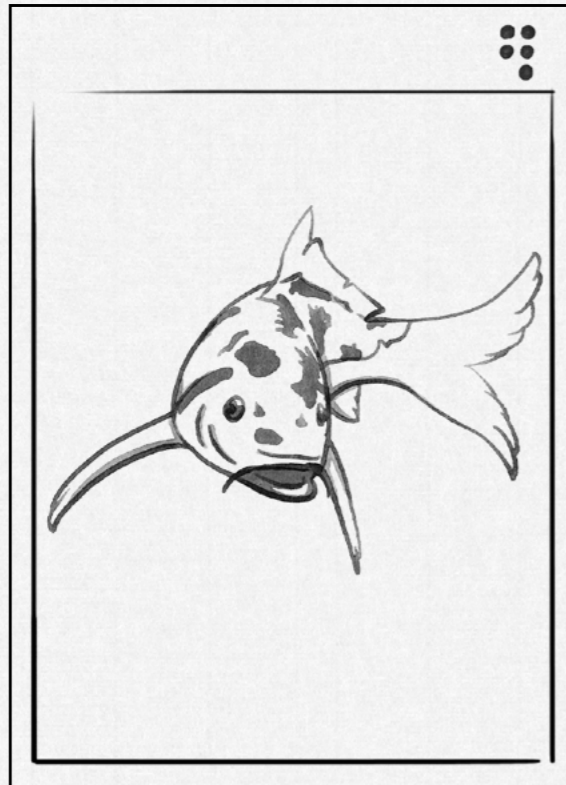




Turtle **5\$**



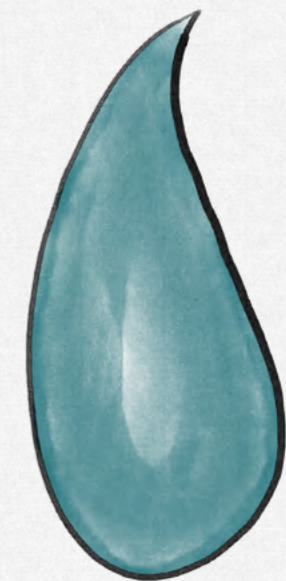
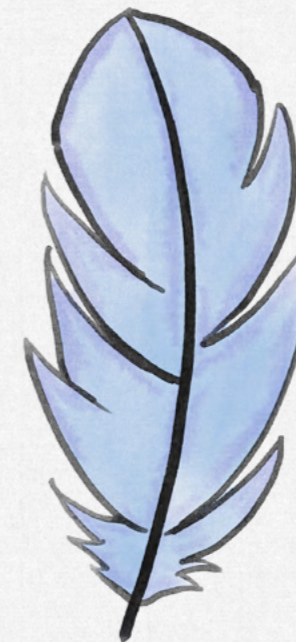
At the end of the game, all your aquatic creatures are worth one extra point.



Utvikling - Dyrekort

Symboler

Jeg valgte å ikke symbolisere gruppering av dyr på noen annen måte enn hvordan jeg tegnet dyrene og bakgrunnsfargen jeg ga de. Planen var mesteparten av tiden å ha symboler også. Under har jeg vist noen av symbolene jeg lagde for dette. Det første symbolet er et symbol for Noxious, de giftige skapningene i spillet, det skal symbolisere en giftig hoggtann. Det andre symbolet er en fjær for fugler, tredje symbolet vanddråpe for akvatisk. Bladet er symbol for insekter. Det femte symbolet skal symbolisere et kaninøre, dette symbolet var det jeg brukte lengst tid på å finne på, jeg synes det var vanskelig å komme på noe som kunne følge formen til de andre, som kunne være symbol for pelsdyr. Det siste symbolet er en støttann som skulle være symbol for gruppen til neshornet og elefanten.



Utvikling - Karakterer

Karakterer

Jennie Jarvis skriver at når det kommer til historiefortelling, så er karakterer det som gjør at mennesker er villig til å ta del i verden vi skaper. Leserne/seerne kommer for å få fri fra hverdagen, og å leve gjennom en annen karakter lar dem gjøre dette. (2014, 18)

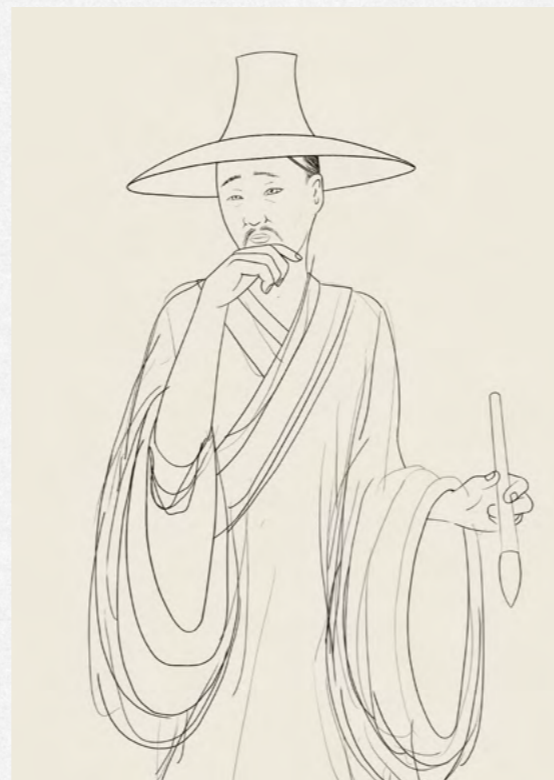
En karakter sin persona og deres personlighet skal bli formidlet til seeren. For å bygge karakterer så har du en rekke deler som du kan sette sammen til å bli unike og interessante kombinasjoner. Fysiske kvaliteter som hårfarge, øyefarge, høyde, kroppsbygning, arr, fødselsmerker, rase etnisitet og kulturell bakgrunn er alle med på å skape en karakter ? Mote, hvordan karakteren velger å kle seg, hva sier det om karakterens posisjon i samfunnet, hvordan blir karakteren sett på av andre? (Jarvis 2014, 33-36)

Utvikling - Karakterer

Kunstnermunk

En av de første karakterene jeg tenkte å ha i spillet var en kunstnermunk. Denne idéen hadde jeg etter å ha lest mye om Zhu Da, også ved navn Bada Shanren som levde på 1600 tallet og var en munk som malte og som er en av Kina sine mest kjente kunstnere fra Qing dynastiet. Illustrasjonene er lett basert på Zhu Da, især hatten hans. (CoMuseum, 2020, a)

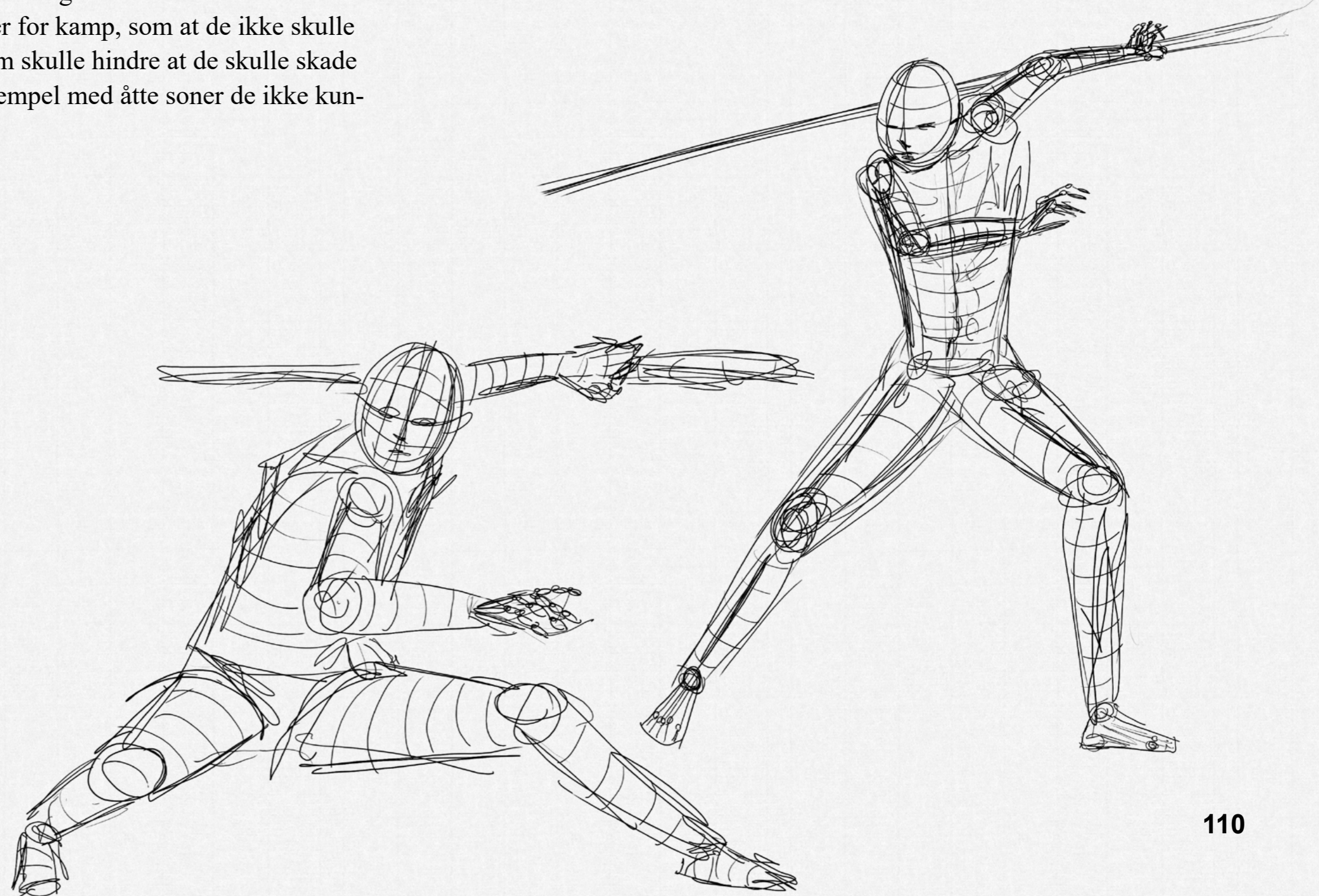
Zhu Da var en av de “The Four Monks” sammen med Da Shitao, Hongren og Kuncan. De fire munkene er kjente malere fra sen Ming (dynasti) periode til tidlig Qing. (CoMuseum, 2020, b)



Utvikling - Karakterer

Krigermunk/ShaoLin munk

Kung Fu ble opprinnelig brukt for trening, men ble etterhvert brukt i selvforsvar mot angripere som var ute etter klostrenes verdier. Shaolin ble kjent for sine krigermunker som var mestre i Kung Fu. De fulgte etiske regler for kamp, som at de ikke skulle slå for småsaker og regler som skulle hindre at de skulle skade motstanderen for hardt, for eksempel med åtte soner de ikke kunne slå.

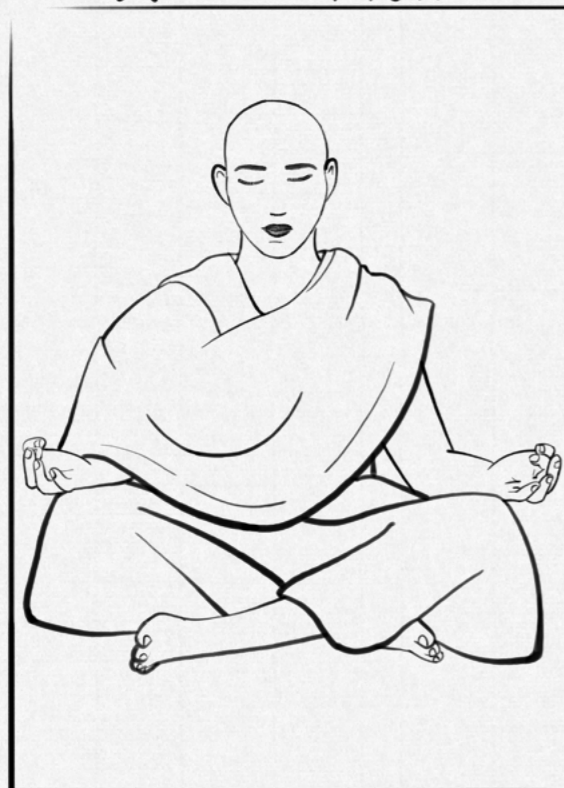


Utvikling - Karakterer

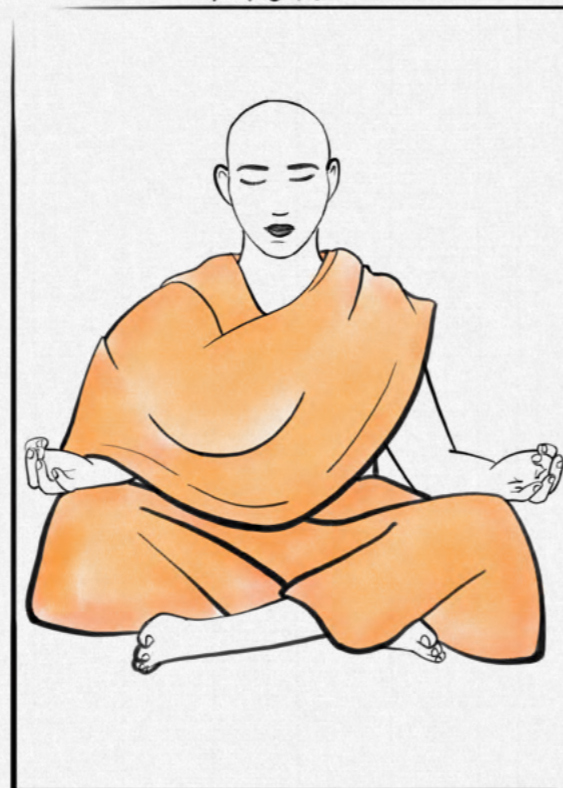
Monk

Beskyttet mot alle karakterevner, denne evnen er basert på shao-lin munkene sin opplæring Kortet har brunfargen som pelsdyrene fordi monken gir bonus for de kortene.

Warrior Monk



Monk



7. MONK



You get a coin for every furred animal.
You are protected against character abilities.

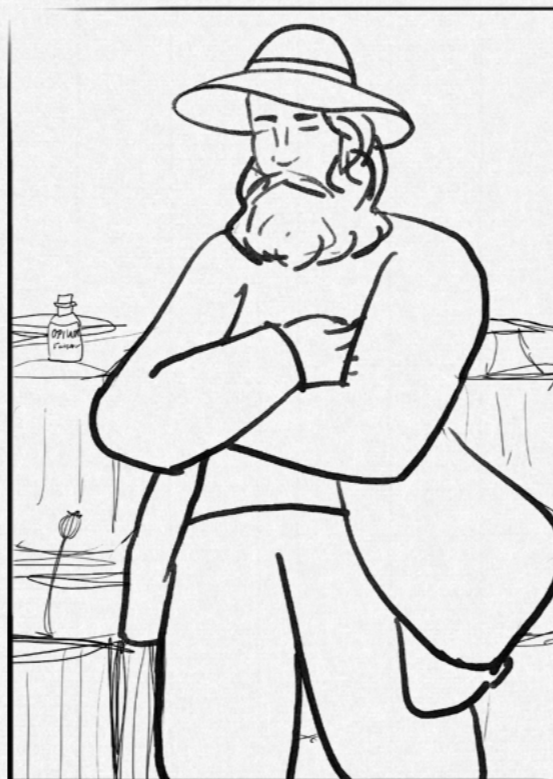
Utvikling - Karakterer

Britisk handelsmann

Den britiske handelsmannen var en karakter-idé jeg hadde basert på opiumshandelen fra Storbritannia til Kina på starten av 1800-tallet.

Storbritannia kjøpte varer som te, porselen og silke fra Kina, men de produserte ikke noe som Kina hadde tilstrekkelig ønske om å kjøpe inn. Bruk av opium var et problem og ble gjort ulovlig i Kina. Storbritannia solgte allikevel opium gjennom Kina sitt svartebørsen. Som et resultat av handelskonflikter mellom Storbritannia og Kina startet Opiumkrigen i 1839 og varte til 1842. (Spira, 2020)

Handelsmannen ville vært en karakter med mulighet for å ta penger fra motstandere og muligens også en annen negativ effekt på den valgte motstanderen, dette var inspirert av opiumshandelen og dens konsekvenser for den kinesiske befolkning.



Utvikling - Karakterer

Britisk handelsmann

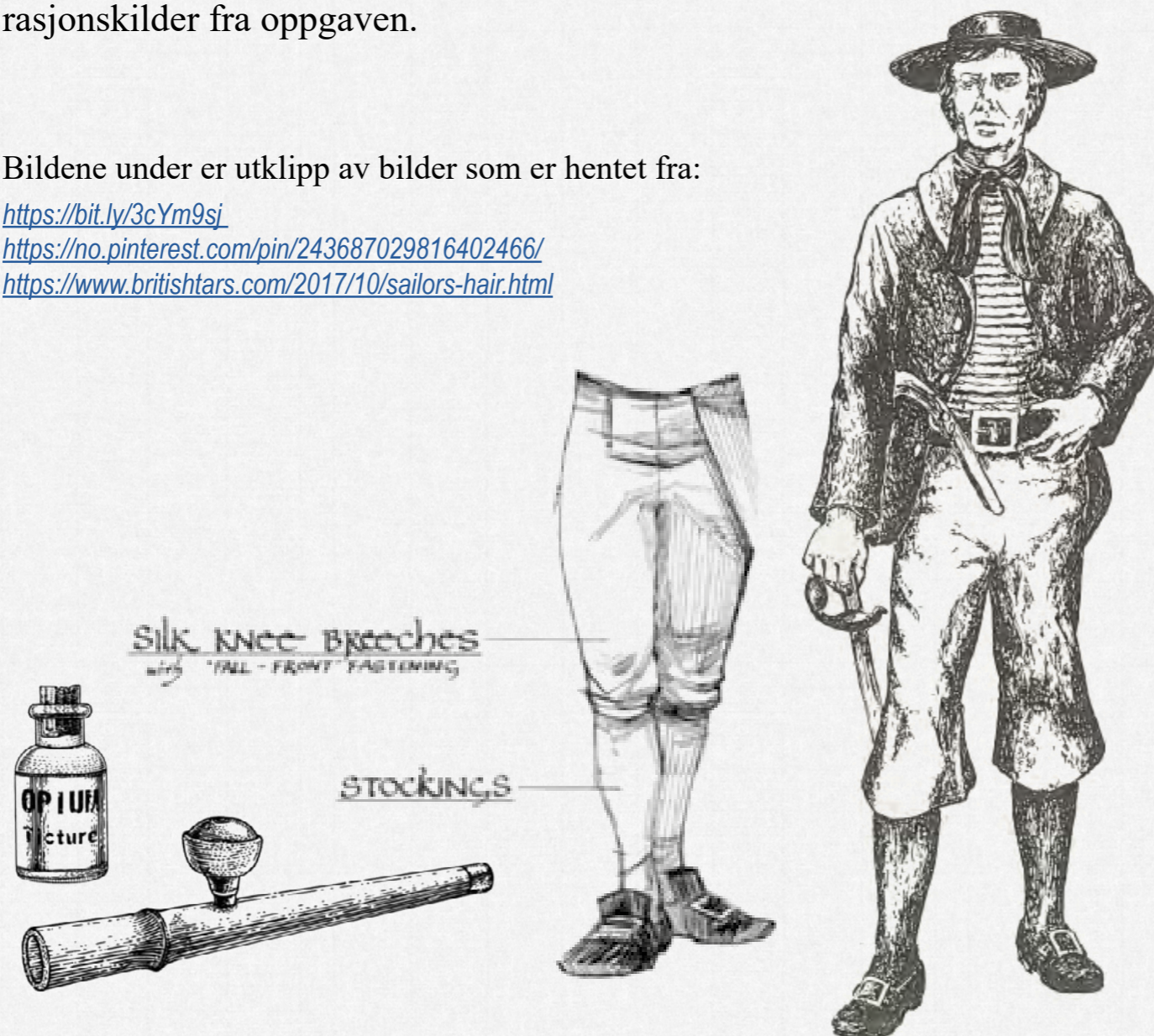
Når jeg har tegnet karakterer og dyr til oppgaven har jeg som regel brukt en rekke ulike inspirasjonsbilder. Bildene under er bare noen av bildene jeg har brukt som inspirasjon for karakteren til høyre. Så for å skape en ryddig og oversiktlig prosessdagbok ser jeg det som nødvendig å utelate de fleste mindre relevante inspirasjonskilder fra oppgaven.

Bildene under er utklipp av bilder som er hentet fra:

<https://bit.ly/3cYm9sj>

<https://no.pinterest.com/pin/243687029816402466/>

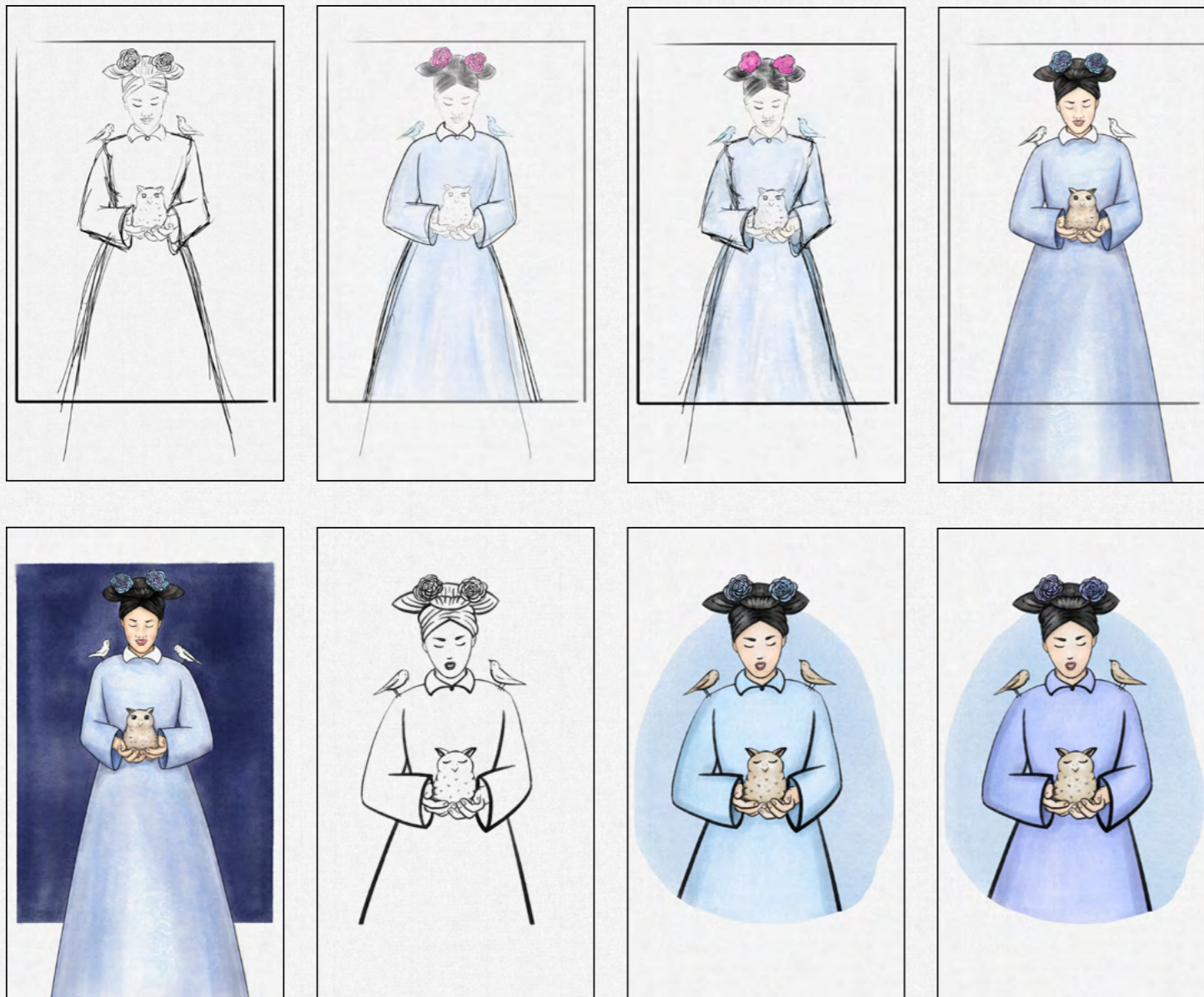
<https://www.britishtars.com/2017/10/sailors-hair.html>



Utvikling - Karakterer

Fugletrener/Fuglepasser

En karakter som gir fordeler for fuglekort i spillet. Håret er i kinesisk mandsjuer stil og hun har en tradisjonell kjole på seg. Karakterkortet er blått er med tre fugler for å vise plassering.



4. BIRDKEEPER



You get a coin for every bird in your park.
You can place an additional card in your turn.

Utvikling - Karakterer

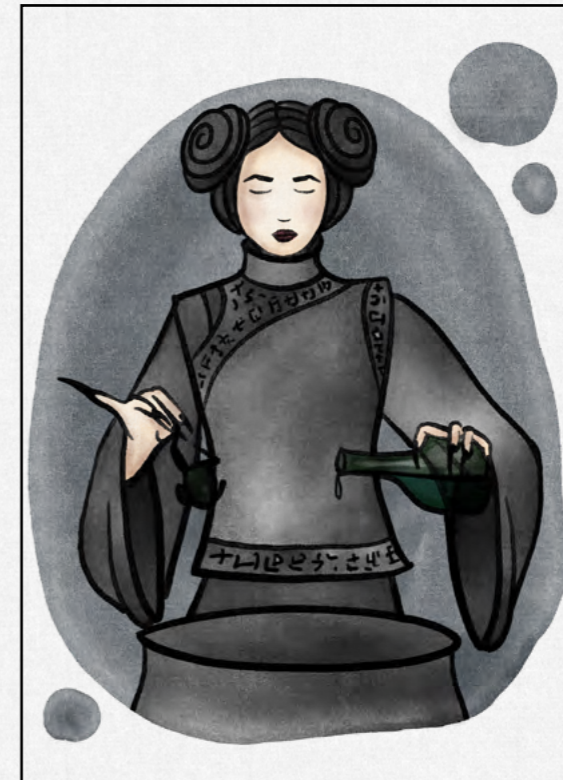
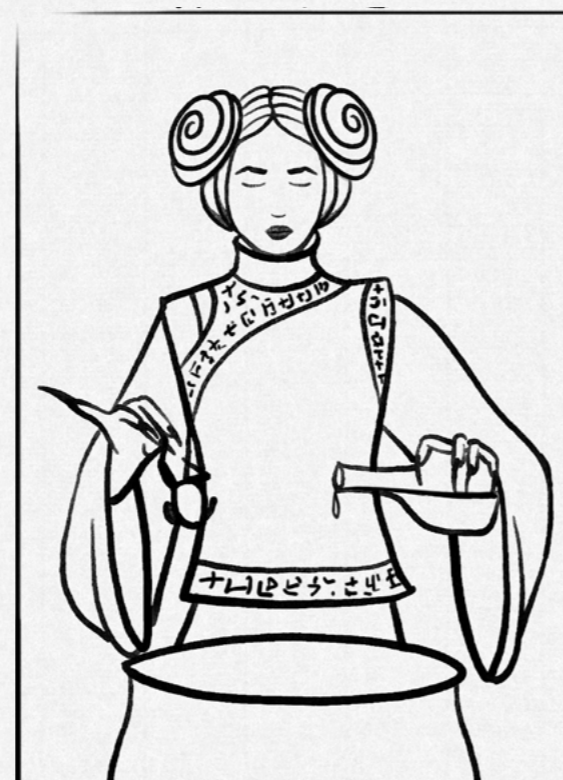
Silktrader

Silktrader/forhandleren/handelskvinnen har samme grønne farge som insektkortene ettersom hun gir bonus til disse kortene. Hun har også en sommerfugl og larve på seg for å symbolisere dette.



5. SILKTRADER

You get a coin for every bug in your park.
You can also take one random card from each opponent and give them back one of yours.



Utvikling - Karakterer

Apoteker

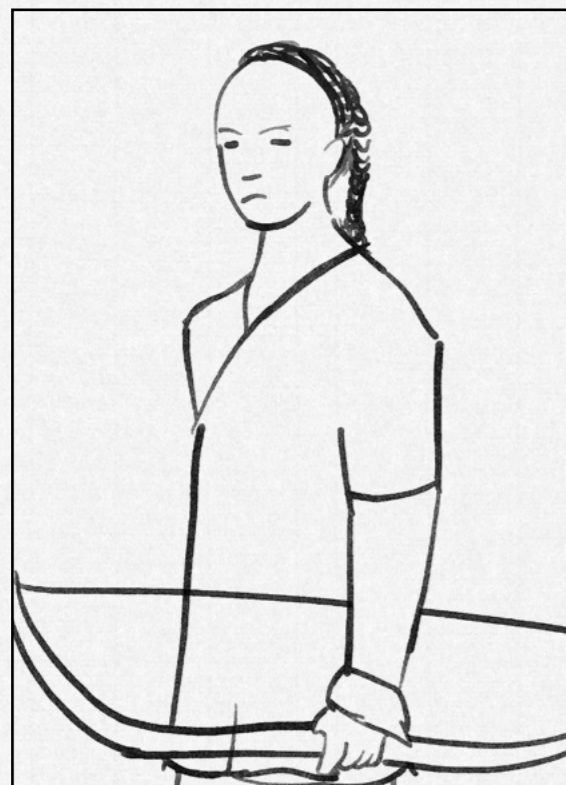
En karakter som bruker de fem giftige skapningene til å skape sterke formler. Alkymisten kan forhekse en motstander med sine trylledrikker, men er avhengig av en terning for å lykkes. Hvis alkymisten får 6 på terningen så tar han over som en valgfri karakter når den skal starte sin runde. For hver giftig skapning alkymisten har i sin park blir det lettere for henne å forhekse motstanderen. Med en giftig art i sin park trenger alkymisten å få 5 eller høyere på terningen for å lykkes, med to giftige arter trenger hun å få 4 eller høyere på terningen for å lykkes, med tre giftige arter trenger hun 3 eller høyere, med fire giftige arter trenger hun 2 eller høyere, med alle de 5 giftige arter i sin park trenger alkymisten ikke lengre kaste terningen for å forhekse motstanderen sin.

Karakteren har samme farge som Noxious, har mørke lepper og lange svarte negler for å symbolisere noe mystisk og ondt.

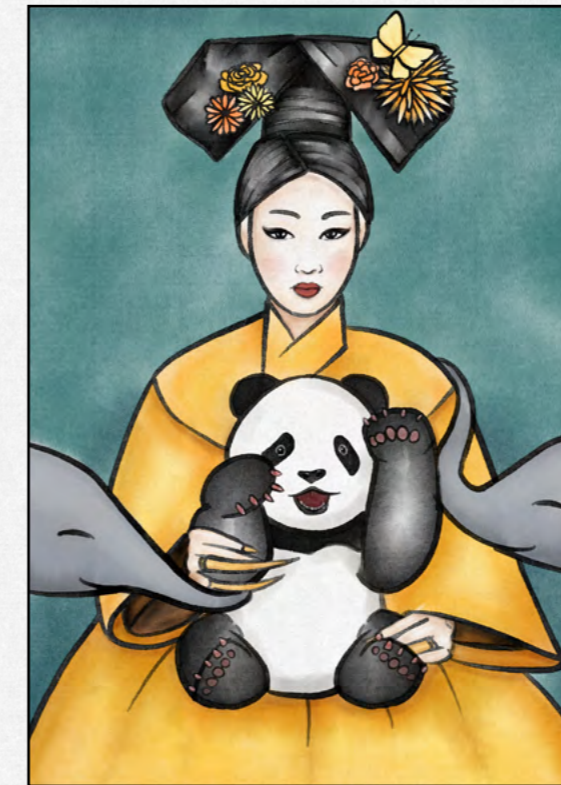
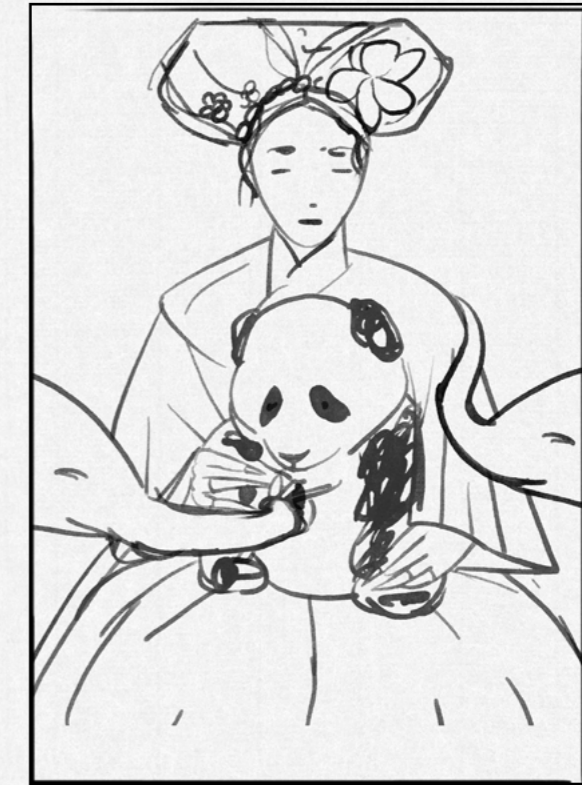
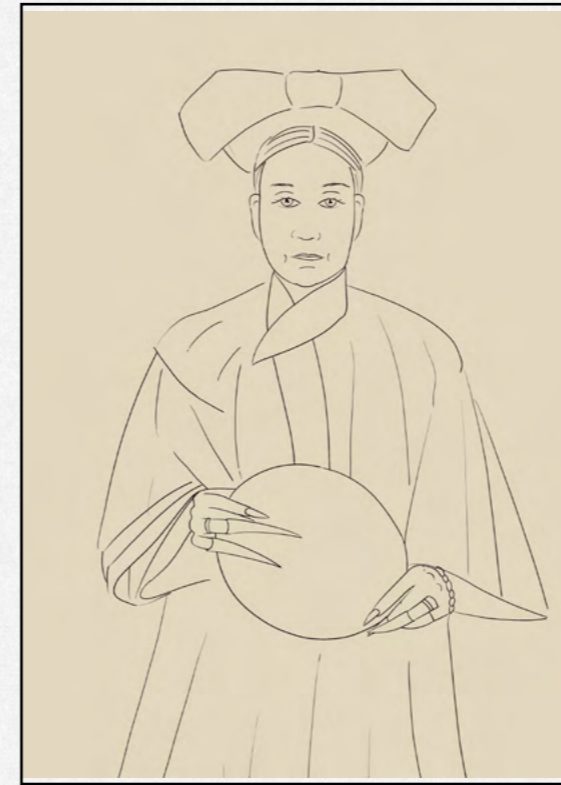
1. APOTHECARY



Attempt to steal an other character's abilities.
Throw the dice and get a six to succeed, for every noxious species you have the number on the dice can be one less.







Utvikling - Innpakning

The Empress

The Empress (keiserinnen) er inspirert av Empress Dowager Cixi, planen var å ha en illustrasjon av denne karakteren på forsiden av spillet på grunn av at den viser mye av spillets kjerne, to elefanter og en panda, begge representerer dyrehager godt og panda Kina i tillegg. Håret og neglene til keiserinnen er svært typisk Qing dynastiets mote og keiserinnen er av adelig klasse og utstråler det.

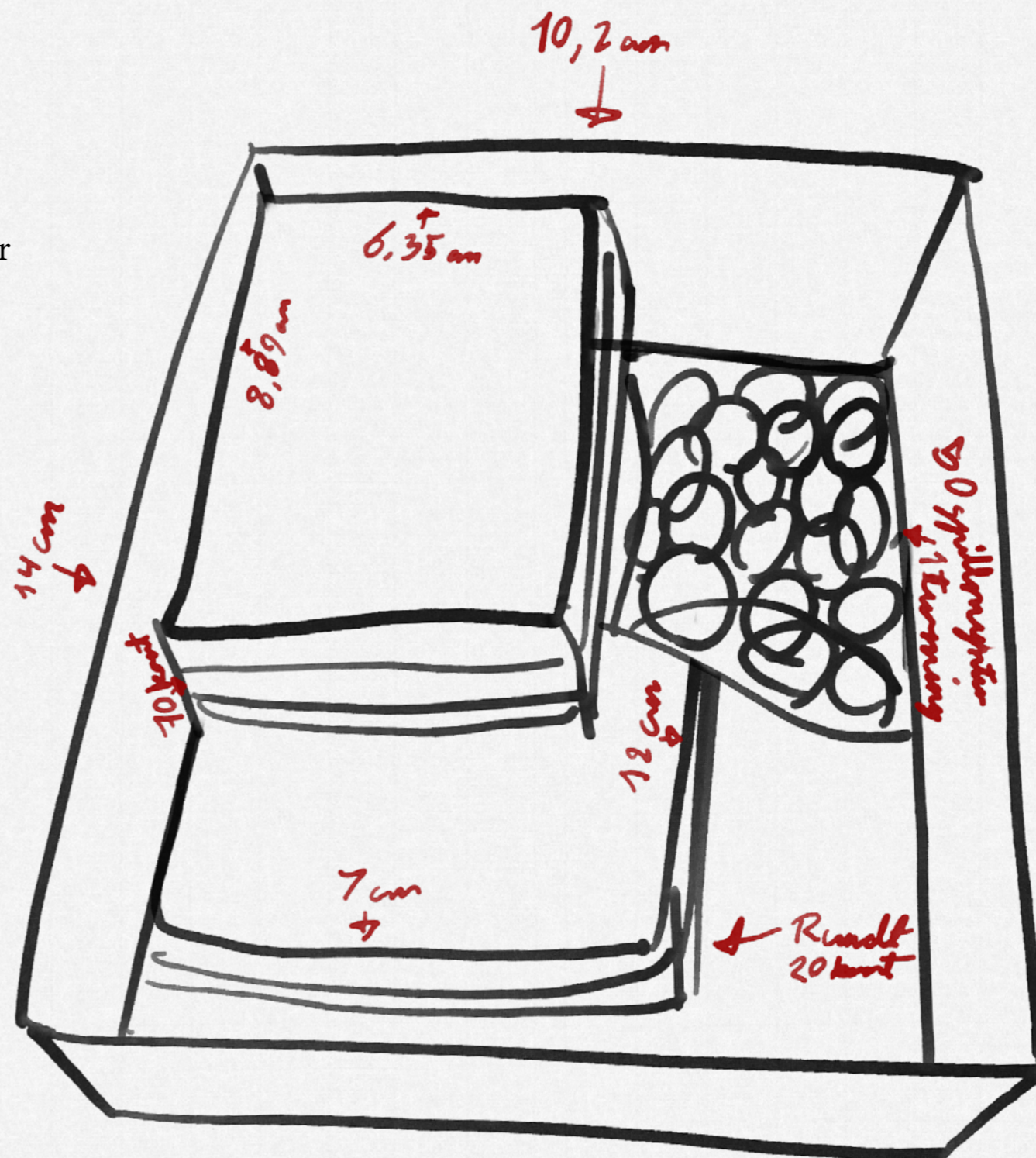
Jeg valgte å gå bort ifra idéen om å bruke en slik illustrasjon.



Utvikling - Innpakning

Størrelse

Her har jeg tegnet boksen og størrelsen jeg tenker den skal være i og størrelsen på innholdet. Tegningen er basert på valgmuligheter jeg vet jeg kan bestille fra boardgamesmaker.com.



+ manuell søm dekker rundt hele arealet

Mer tydeligt lager



Kinesisk
monster

Vann

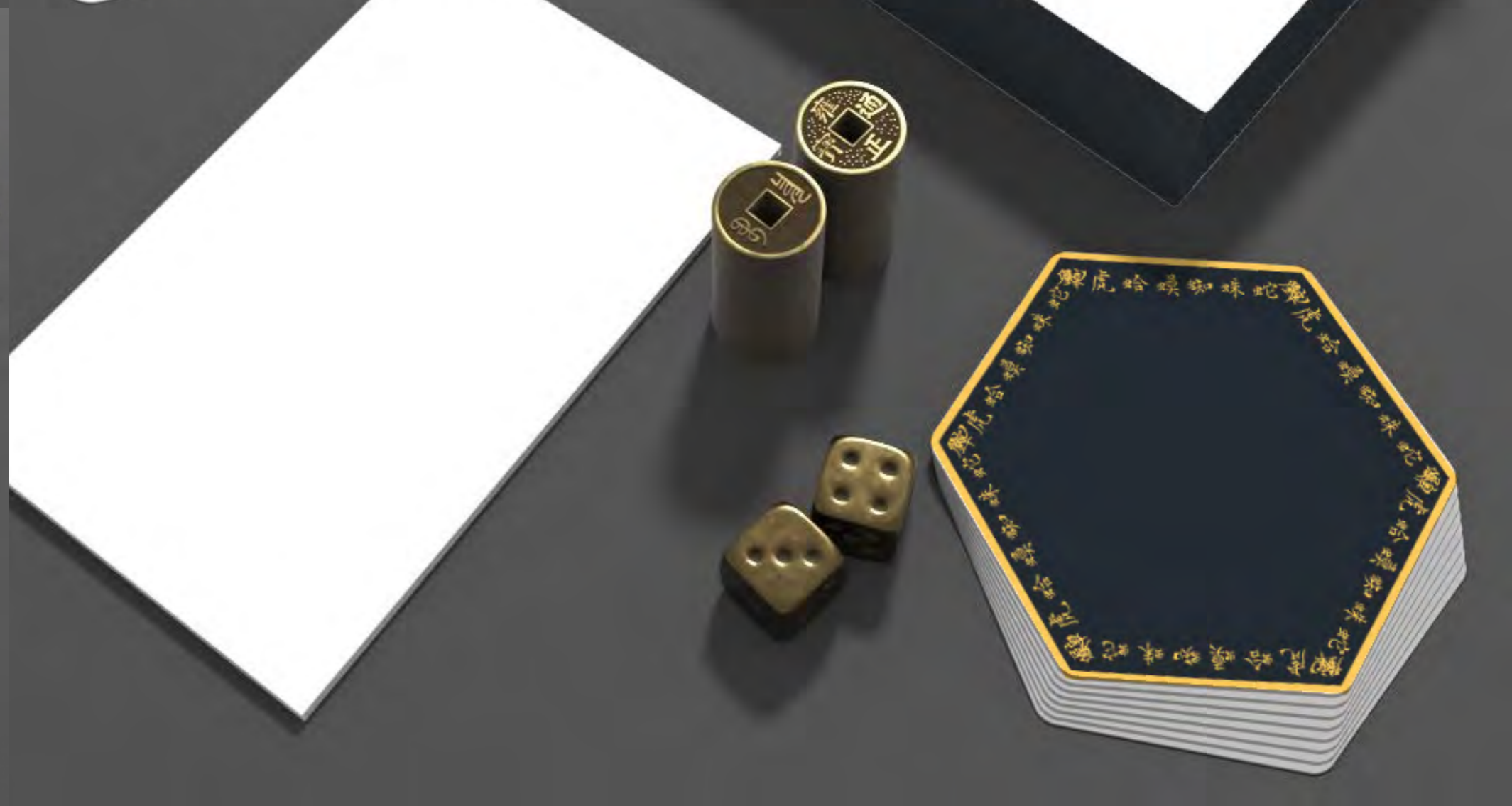
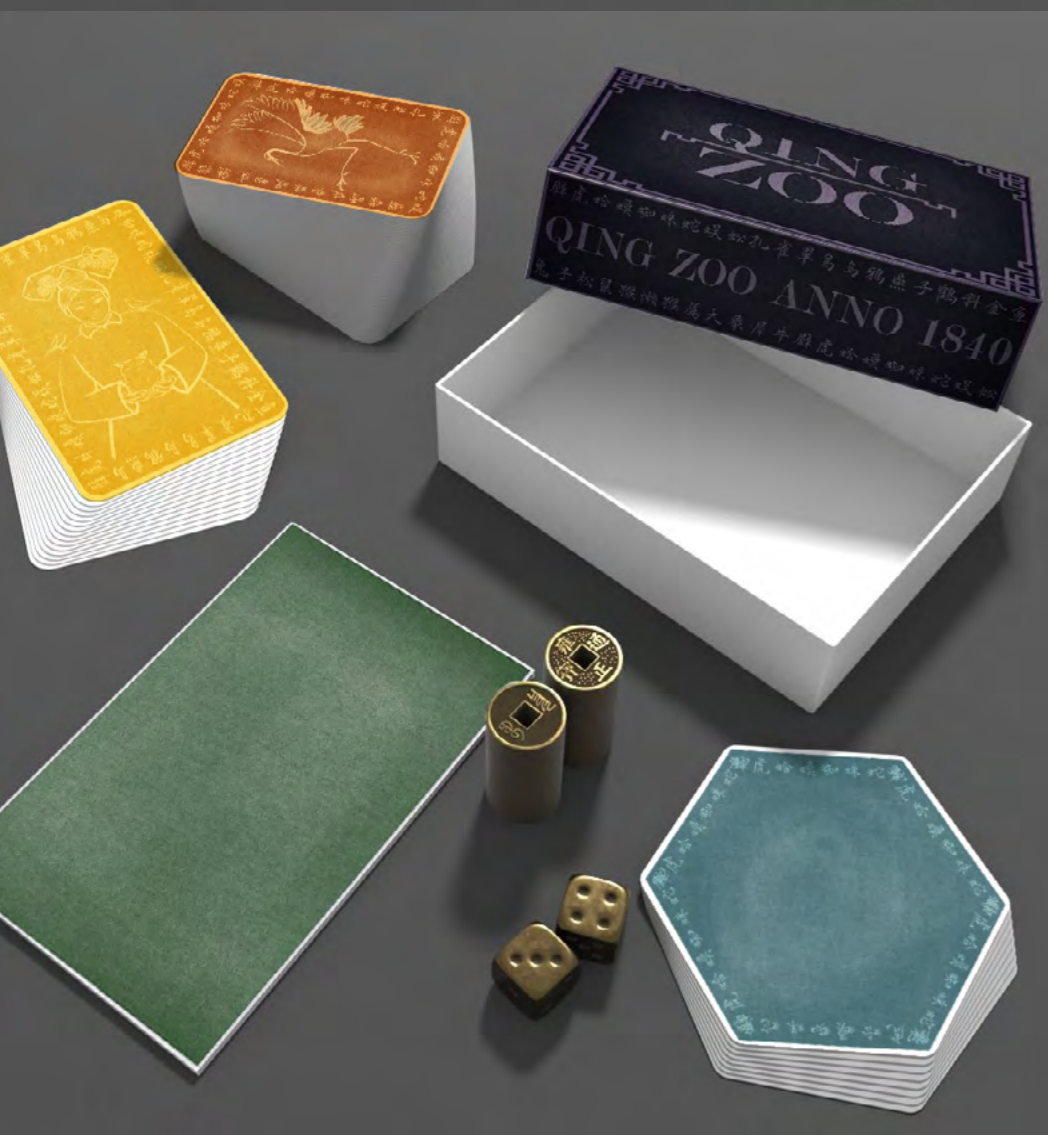
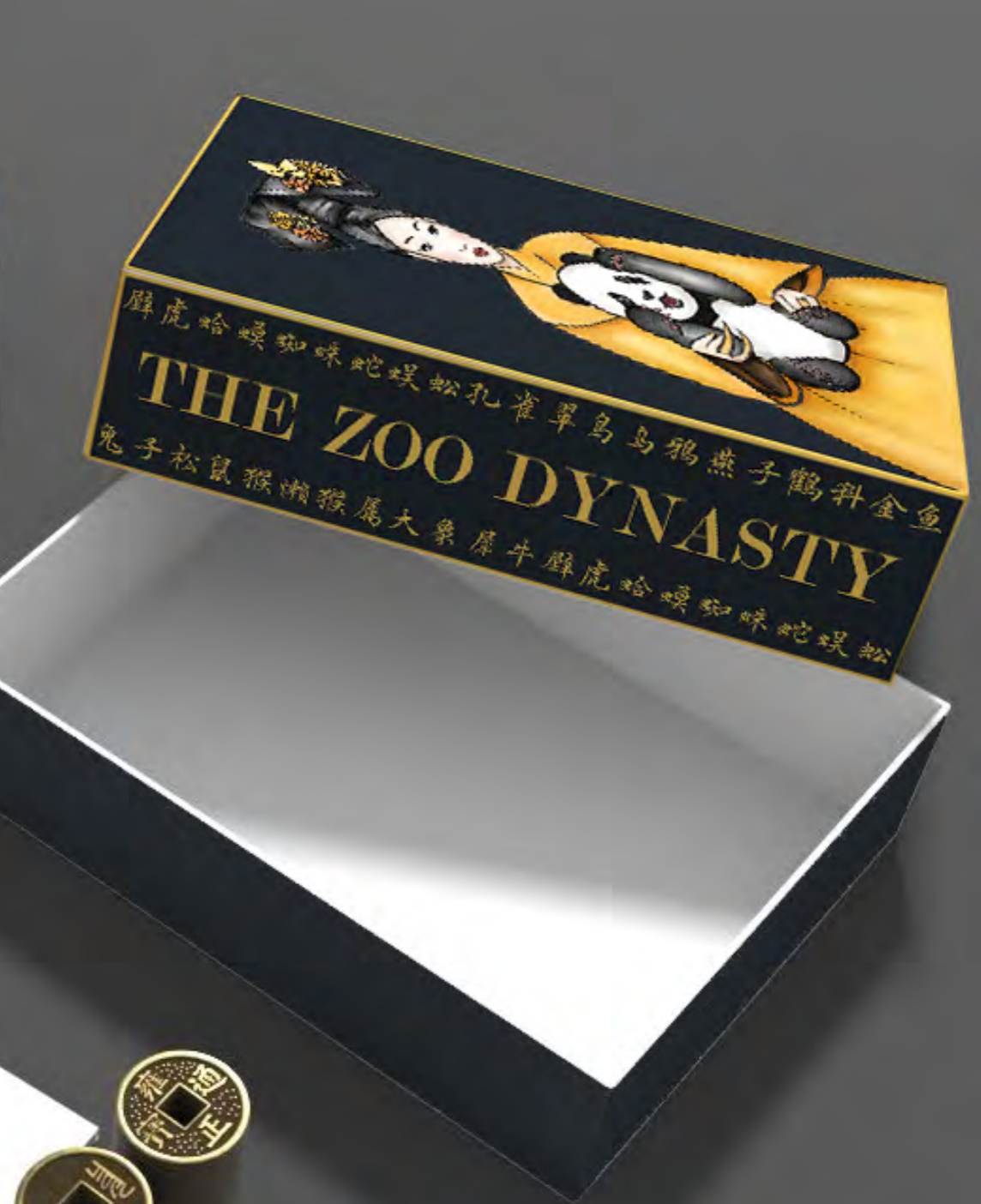
Utvikling - Innpakning



Utvikling - Innpakning





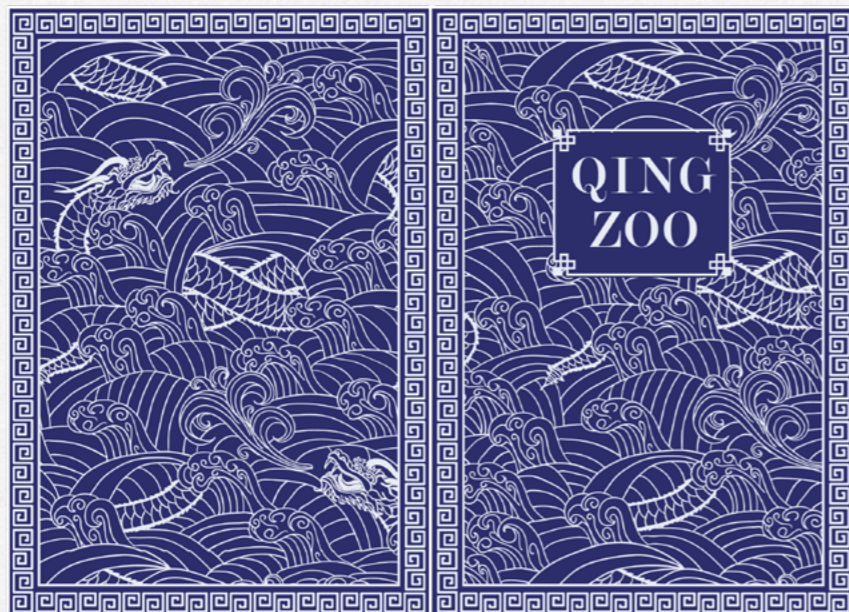


Utvikling - Innpakning

Design og fargeutprøving

Her har jeg laget et design for boksen, utside av manual og bakside av spillkort. Designet på boksen satt sammen av kinesiske tegn, tegnene er for alle dyrene i spillet og er oversatt til kinesisk ved hjelp av MDGB sin ordbok. Dette gjorde slik at jeg kunne lese betegnelsen av det oversatte ordet og sjekke at alt var rett. Boksen har også tradisjonelle kantmønster som er mye brukt i kinesisk design. Fargepaletten er inspirert av kinesisk porselen.

Designene jeg har laget er laget på malene fra boardgamesmaker.com slik at de kan sendes rett til print. Jeg har av estetiske årsaker utelatt bleed fra framvisning av elementene i prosessboka.



Utvikling - Innpakning

Fargeutprøving

Her har jeg laget to andre fargeprofiler som forslag til boksen. Begge disse er inspirert av kinesiske utskjærte tre-bokser. Jeg prøvde også mange andre fargevarianter som blågrønn, turkis, svart/hvitt og lyseblå.

Jeg spurte folk hvilken variant de likte best, et klart flertall svarte den i rød og gul/gull. Grunnen til at de likte denne best var fordi de opplevde den som mer kinesisk og mer autentisk.

Jeg var enig med flertallet og valgte å gå videre med den røde, selv om jeg var litt usikker på om den kom til å kollidere med fargene fra spillkortene og skape disharmoni i det ferdige produktet..



Utvikling - Innpakning

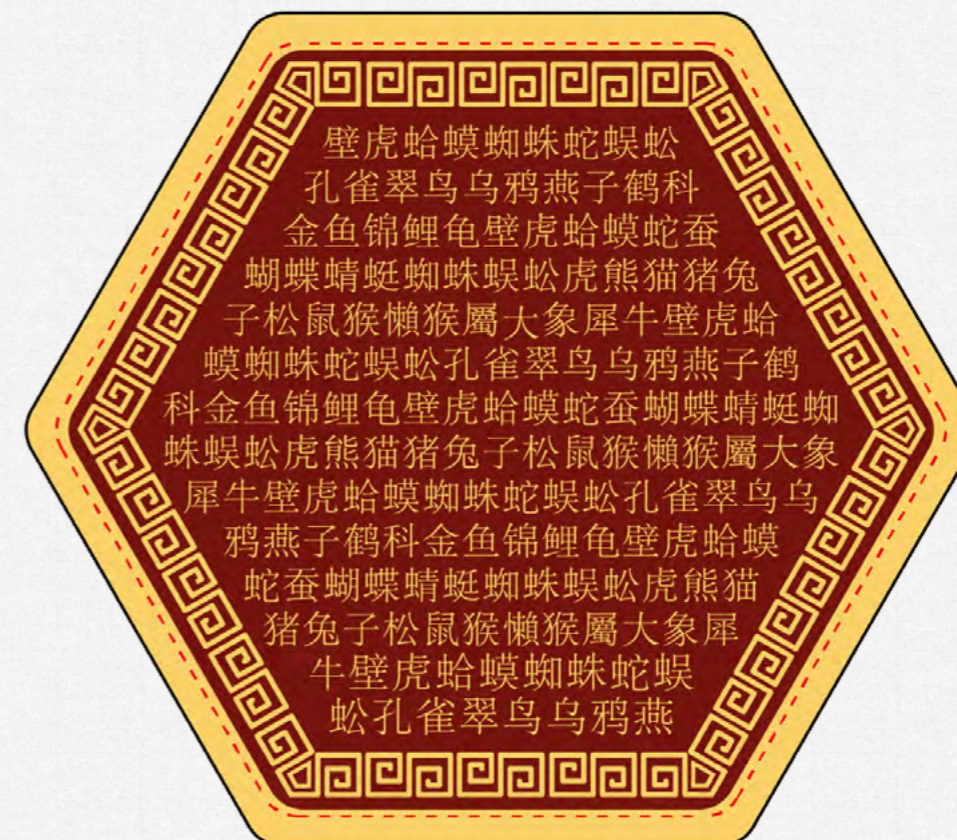
Kinesisk mønster

Gecko → 壁虎	Koi → 锦鲤	Panda → 熊猫
Toad → 蛤蟆	Turtle → 龟	Pig → 猪
Spider → 蜘蛛	Gecko → 壁虎	Hare → 兔子
Snake → 蛇	Toad → 蛤蟆	Squirrel → 松鼠
Centipede → 蜈蚣	Snake → 蛇	Monkey → 猴
Peacock → 孔雀	Silkworm → 蚕	Slow Loris → 懶猴屬
Kingfisher → 翠鸟	Butterfly → 蝴蝶	Elephant → 大象
Raven → 乌鸦	Dragonfly → 蜻蜓	Rhino → 犀牛
Swallow → 燕子	Spider → 蜘蛛	
Crane → 鹤科	Centipede → 蜈蚣	Qing → 清
Goldfish → 金鱼	Tiger → 虎	Zoo → 动物园

壁虎蛤蟆蜘蛛蛇蜈蚣孔雀翠鸟乌鸦燕子鹤科金鱼锦鲤鱼壁虎蛤蟆蛇蚕蝴蝶蜻蜓蜘蛛蜈蚣虎熊猫猪兔子松鼠猴懶猴屬大象犀牛

Mønstret på boksen og kortene er satt sammen av de kinesiske tegnene for dyrene som er inkludert i spillet. For å oversette så brukte jeg MDGB.net. Her kunne jeg se forklaringen av det kinesiske ordet og velge det som var korrekt.

Til høyre har jeg vist baksiden av detheksagonale spillmodus kortene i spillet med mønsteret av de kinesiske tegnene. Her har jeg også vist med skjærelinje/bleed.



Utvikling - Innpakning


Freepik

Dragemønsteret som er på forsiden av boksen og manualen i designet mitt er hentet fra Freepik og endret på, jeg har en premium bruker på Freepik som gjør at jeg har tillatelse til å bruke mønsteret til skole, og rettigheter til å bruke mønstret kommersielt uten henvisning.

Freepik er en nettside der man kan finne vektorer, bilder og illustrasjoner, jeg valgte å bruke et mønster herfra fordi det passet perfekt stilen jeg så etter og jeg så ikke noen fordeler ved å lage akkurat dette selv. Til høyre har jeg lagt ved rettighetene til bruk av mønsteret og har anonymisert brukernavn og abonnements-id.

Dette mønsteret er den eneste illustrasjonen i oppgaven jeg ikke har laget selv.

License Certificate freepik



License type:	Premium license (Unlimited use without attribution) *
Licensor's Author:	Macrovector_Official - Freepik.com
Licensee:	
For the item:	Oriental traditional seamless pattern
Download date:	04 Jun 2020
Subscription ID:	
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/oriental-traditional-seamless-pattern_4561536.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.
 ** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate freepik

PREMIUM LICENSE (NO ATTRIBUTION)
 If you are a premium user because you have paid for a Subscription the license does not require any attribution

Where you can use Freepik content*:

- Website.
- Software, applications, mobile.
- Printed and digital media (magazines, newspapers, books, cards, labels, CD, DVD, films, television, video, e-mail).
- Advertisement and promotional items.
- Presentation of products and public events.
- Multimedia.
- Decorative (either private or public).

What you CAN DO:

- You have the non-exclusive, non-transferable, non-sublicensable right to use the licensed material an unlimited number of times in any and all media for the commercial or personal purposes listed above.
- You may alter and create derivative works.
- You can use Freepik Content during the rights period, world wide.

What you CANNOT DO:

- Sublicense, sell or rent any contents (or a modified version of them)
- Distribute Freepik Contents unless it has been expressly authorized by Freepik
- Offering Freepik Contents designs (or modified Freepik Contents versions) for download

* The complete content of licenses can be consulted in the Terms of Use, that will prevail over the content of this document.

www.freepik.com/terms_of_use

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

Utvikling - Plakat

Tegnet plakat

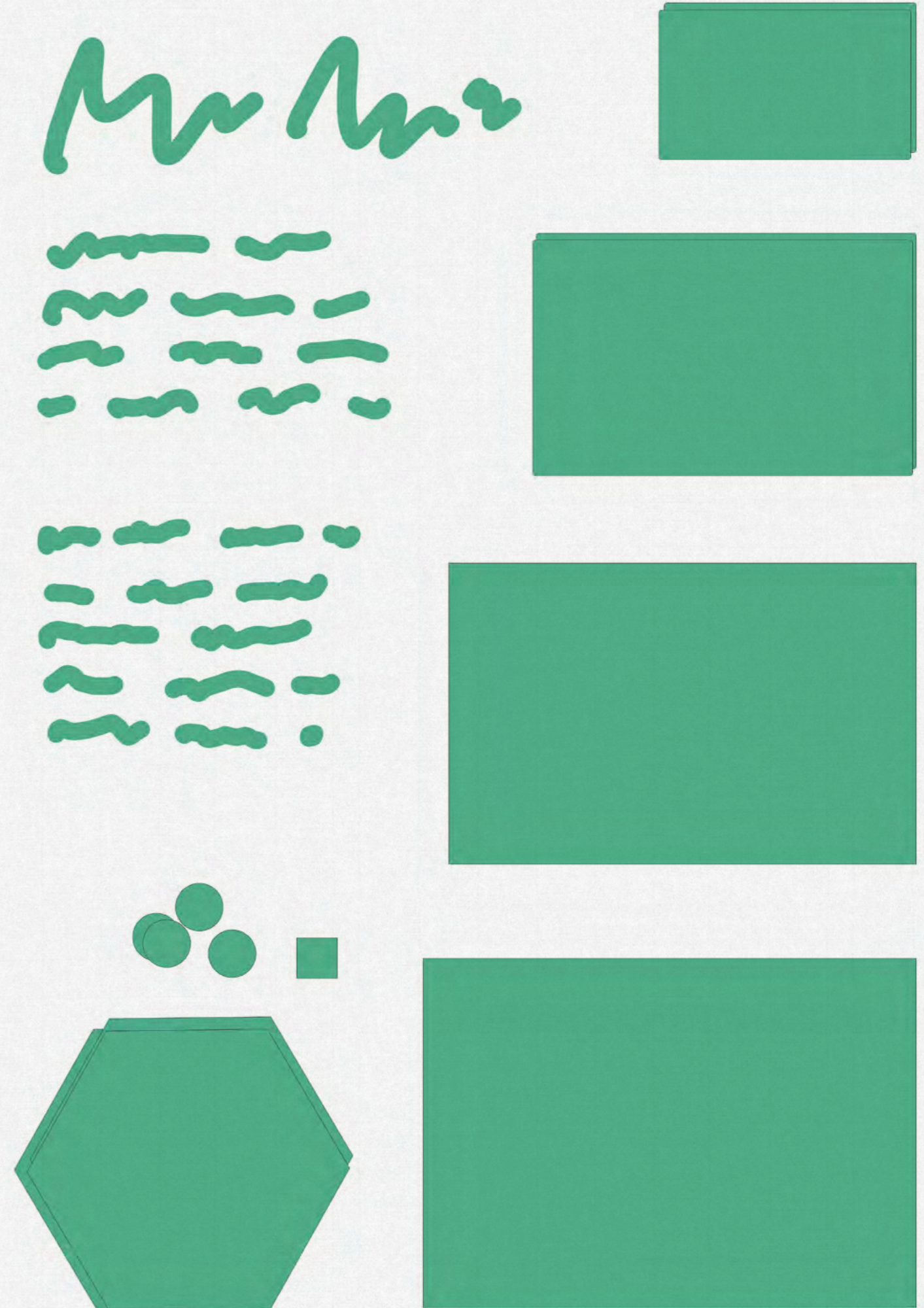
Jeg hadde tre hoveridéer for plakat. Den ene idéen var å lage en tegning i samme stil som spillet som viser at to eller flere av karakterene i spillet spiller spillet. Her har jeg tegnet keiserinnen og speideren som spiller sammen.



Utvikling - Plakat

Plakat med alt

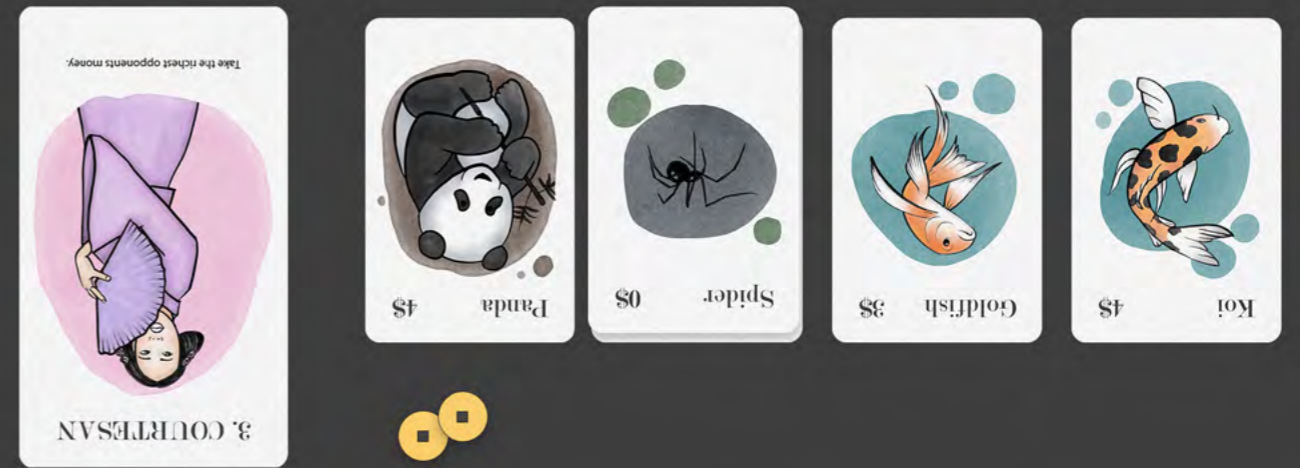
Den andre idéen var å lage en plakat som viste alle elementene av spillet.



Utvikling - Plakat

Spilloppsett

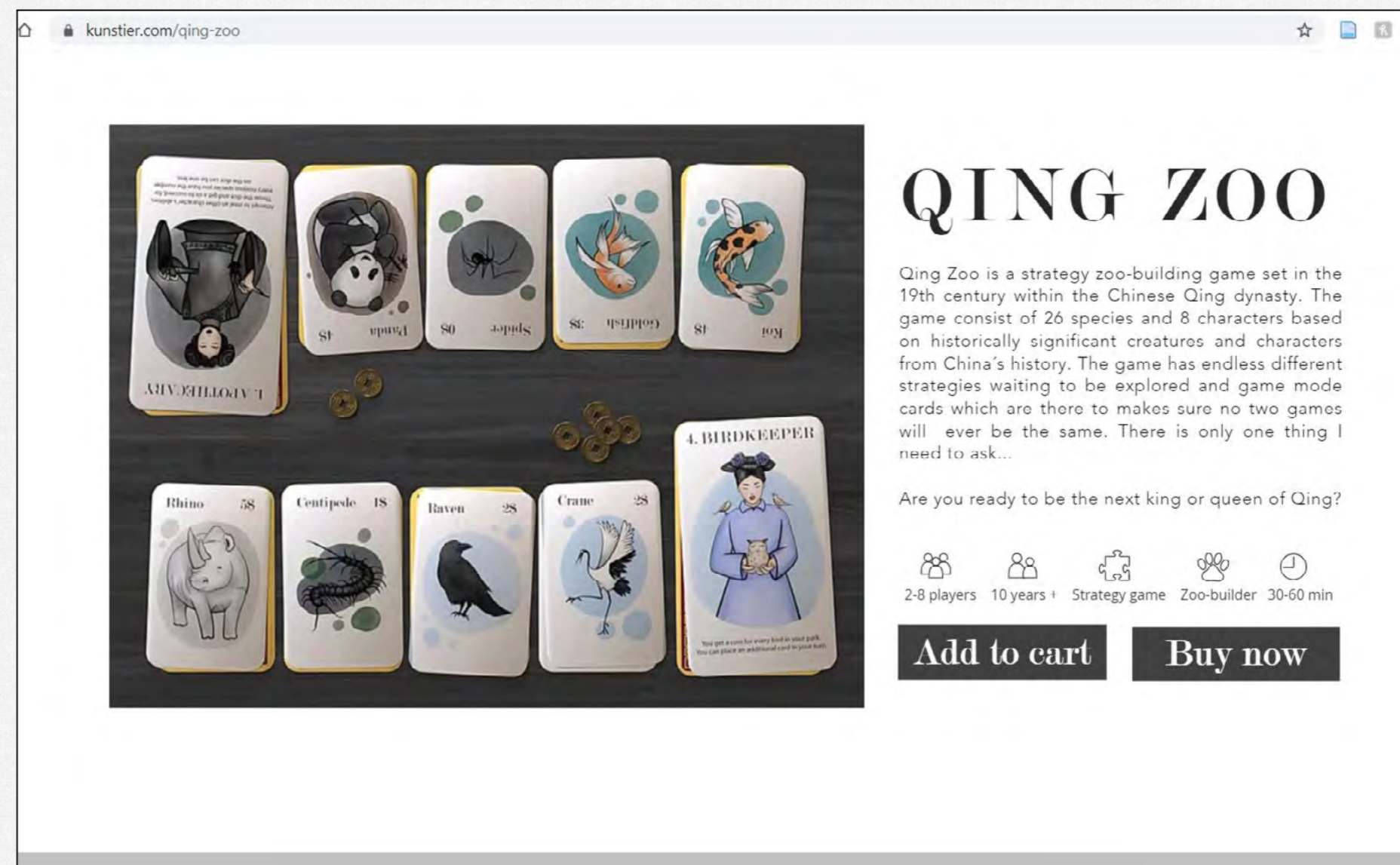
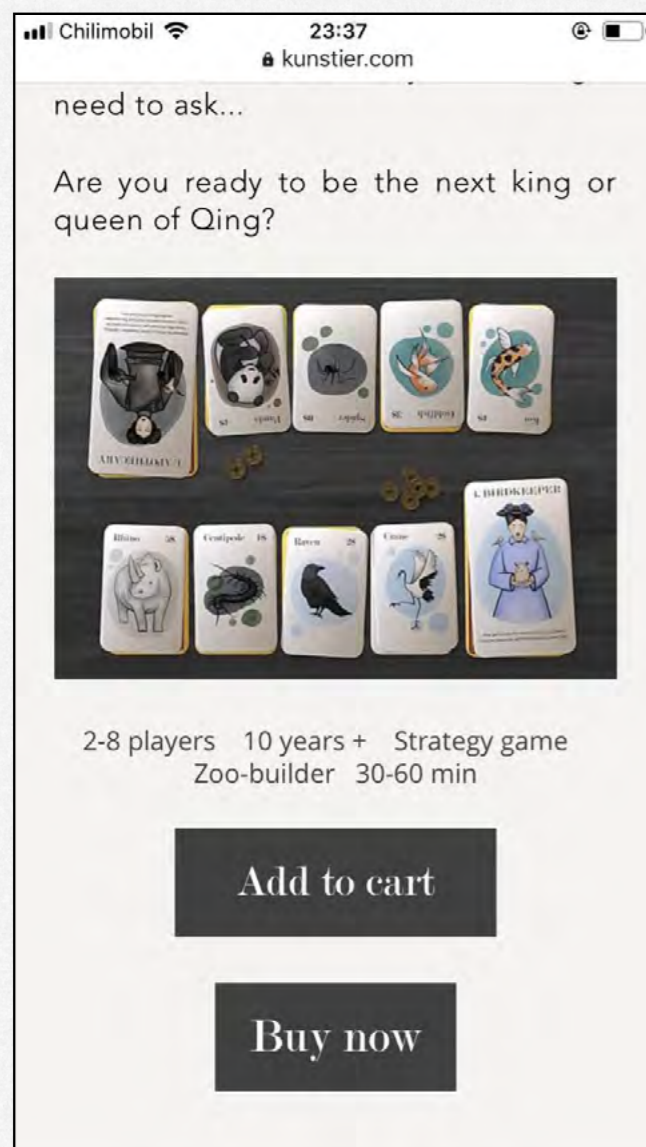
Den tredje idéen var å lage en plakat som viste oppsettet av et spill. Jeg valgte å gå videre med denne idéen fordi denne idéen kunne si litt om design på bakside av kort forside av kort mynter og terning samtidig som den viser hvordan spillet spilles.



Utvikling - Nettside

Droppet

Jeg lagde også en liten nettside for spillet, dette inkluderte jeg ikke i oppgaven annet enn her. Her gikk jeg også etter målet om å lage et elegant design.



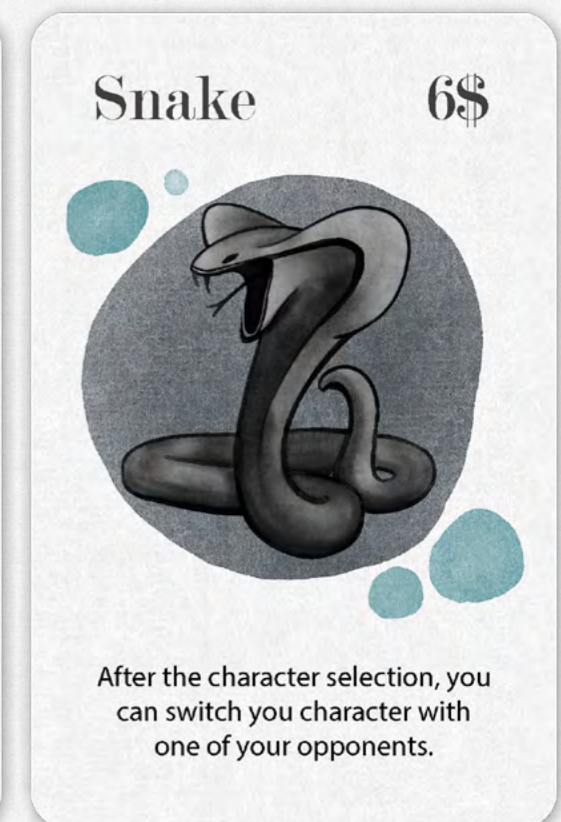
Resultat - Dyrekort

Noxious

“The five poisonous reptiles, the viper, scorpion, centipede, toad, and spider, a powerful combination which has the power to counteract pernicious influences. [...] The lizard is sometimes included in the category of five poisonous insects.” (Williams, 331)

For å formidle kategorien Noxious er det valgt svart. Noxious er et ord vi ikke har en direkte oversettelse av til norsk, men nærmeste ord er giftig og skadelig. Disse kortene har i spillet negative funksjoner som man kan utføre mot motstandere. Jeg tenkte først på lilla som gjennomgående farge, men valgte etterhvert å gå for svart fordi det ga et bedre helhetlig inntrykk og harmoni; og fordi jeg hadde valgt å gå for farger som kunne fremstå relativt naturtro.

Alle skapningene i denne kategorien er i to grupper, der den svarte delen av bakgrunnen viser primærgruppen Noxious, og de mindre sirklene i grønt og blått viser sekundærkategorier Aquatic og Insected.



Resultat - Dyrekort

Aquatic

Fargen for å vise kategorien Aquatic (akvatisk) valgte jeg en blågrønn farge for å symboliserer vann. Jeg valgte å kun bruke fargene oransje, sort og blågrønn på de akvatiske kortene.

Goldfish 3\$



Koi 4\$



Turtle 5\$



At the end of the game, all your aquatic creatures are worth one extra point.

Gecko 3\$



Toad 5\$



The toad can discard one coin from an opponent each round.

Snake 6\$



After the character selection, you can switch your character with one of your opponents.

Resultat - Dyrekort

Feathered

Feathered (fugler) sin kategori er vist gjennom en svært lys og dus blåfarge. Fargen ble valgt for å symbolisere himmelen. Fargen er betydelig lysere og kaldere enn fargen for Aquatic slik at kategoriene skal være distinktive fra hverandre, selv for mennesker med nedsatt syn. Fuglekortene er de kortene som fikk en størst variasjon i farger, men jeg holdt meg til hvit, lyseblå, oransje, blå og svart. Det var vanskelig å ikke inkludere enda flere fargetoner, svalen skulle naturlig vært mer blåsvart og lys beige, påfuglen sin øvre del ville vært mer mørkeblå osv, men det var viktig å prøve å holde fargepaletten ganske enkel ettersom bakgrunnsfargen har en kommunikativ funksjon, og for mange farger kan ta fokus og gjøre det vanskeligere å tolke spillet. Fuglekortene er de som har minst klar fargekommunikasjon i spillet, men jeg har ikke sett dette som et stort problem ettersom alle fuglene naturligvis faller i kategorien fugler og er den gruppen som trolig trenger minst forklaring for spillerne.

Hawk 5\$



You get one extra card when you pick cards. This also applies to the scout character ability.

Crane 2\$



Peacock 5\$



At the end of the game, all your birds are worth one extra point.

Raven 2\$



Swallow 1\$



Kingfisher 3\$



Resultat - Dyrekort

Insected

Kategorien er vist med en dus grønnfarge, fargen er valgt både for å lage en variert og harmonisk fargepalett, men også for å symbolisere blader og gress. To av vesenene er i hovedsak Noxious skapninger og har derfor svart som hovedfarge på bakgrunnen og grønn som sekundærfarge. I denne kategorien har jeg gått for svart, gul og grønn som de gjennomgående fargene.

Spider 0\$



Centipede 1\$



Silkworm 5\$



If you have the silkworm in your park you get one extra coin each round.

Butterfly 1\$



Dragonfly 1\$



Resultat - Dyrekort

Furred (pelsdyr)

Furred er en kategori som består av seks dyr som vises med en dus brun bakgrunnsfarge, fem av disse har også samme pelsfarge som er litt sterkere og lysere enn bakgrunnen. Brunfargen på bakgrunnen er ment til å symbolisere jord. Disse kortene er hovedsaklig satt sammen med to ulike bruntoner og svart, grisen og pandaen virker kanskje litt malplasserte, især grisen med sine varme duse rosafarge. Grisen skal det bare være to kort av i kortstokken, og hvis den skaper forvirring under brukertester vil den kanskje fjernes.

Squirrel 1\$



Hare 2\$



Tiger 6\$



The tiger can be placed in your park by fully or partially paying the cost with cards.

Pig 3\$



Monkey 4\$



Slow Loris 4\$



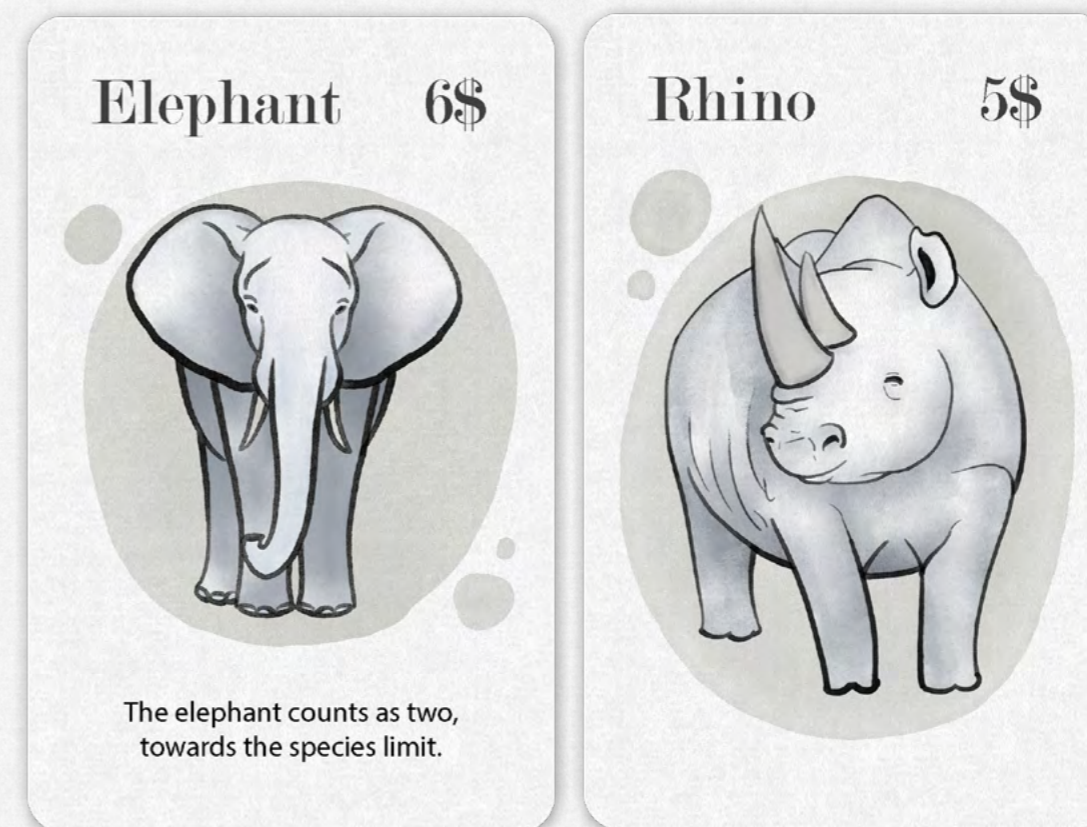
Panda 4\$



Resultat - Dyrekort

Horned

Den siste dyrekategorien er Horned som består av en elefant og en neshorn. Fargen som er valgt for å symbolisere disse er en lys gråfarge som er en blanding av elfenbenshvit og elefanten og neshornens sine hudfarger. Hudtonene deres er valgt til å være litt kaldere og mørkere enn dette, for å gi et harmonisk helhetsinntrykk der de ulike delene fremdeles har en viss kontrast til hverandre.



Resultat - Karaktererkort

1. APOTHECARY



Attempt to steal an other character's abilities.
Throw the dice and get a six to succeed, for every noxious species you have the number on the dice can be one less.

2. SCOUT



Draw 8 cards , choose 1 card to keep.
You can place an additional card in your turn.

3. COURTESAN



Take the richest opponents money.

4. BIRDKEEPER



You get a coin for every bird in your park.
You can place an additional card in your turn.

Resultat - Karaktererkort

5. SILKTRADER



You get a coin for every bug in your park.
You can also take one random card from each
opponent and give them back one of yours.

6. EMPRESS



You get three extra coins
or three extra cards.

7. MONK



You get a coin for every furred animal.
You are protected against character abilities.

8. POACHER



Target an animal, throw a dice, the number
on the dice needs to match or exceed the
cost of the animal. If you succeed the
animal is placed back in the deck. You also
get one coin per noxious creature.

Resultat - Hexkort (spillemodus)



DUPLICATE

You can place as many duplicates you want in your turn.



ZOO LIMIT

The game ends the round someone has 8 species instead of 7.



ZOO LIMIT

The game ends the round someone has 6 species instead of 7.



SPIDERS

Spiders are worth 3 points at the end of the game.



3 COINS

You get 3 coins instead of 2 coins when you pick coins, and at the start of the game.



AQUATIC

Aquatic creatures are worth one point more at the end of the game.



Resultat - Kortene

Kortene samlet

Jeg tror og håper spillkortene og kategoriene framstår som harmoniske og logisk framstilt for betrakteren. Jeg har valgt å lage en halv regnbue med karakterene der to av karakterene sine farger (nr. 2 og nr 3.) ikke har en funksjonell betydning i spillet. Ellers er fargene knyttet opp mot gruppene de gir fordel til. Det å lage ulike illustrasjoner som skulle passe godt sammen og komplimentere hverandre er noe jeg aldri har jobbet med før og som det tok mye arbeid å oppnå. Utformingen av spillkortene var noe som tok svært mange forsøk og lang tid.



Resultat - Innhold

Innhold i et spill

Innholdet i spillet er designet til å passe perfekt i spillesken.

Dyrekort

1 padde	2 hauker	3 nesehorn	4 skolopendere
1 påfugl	2 isfugler	3 øyenstikkere	4 sommerfugler
1 silkeorm	2 skillepadder	3 ravner	5 edderkopper
1 slange	2 tigre	3 stumpnesaper	5 pandaer
2 elefanter	3 dovenlorier	3 svaler	7 traner
2 griser	3 ekorn	4 gullfisk	
2 harer	3 gekkoer	4 koi	

Karakterkort

1 apoteker	1 kurtisane	1 forhandler	1 munk
1 speider	1 fuglepasser	1 keiserinne	1 snikskytter

Spillmoduskort

6 sekskantede spillmoduskort

Annet

1 spilleske	1 manual	2 terninger	60 mynter
-------------	----------	-------------	-----------

Om innholdet

Mengden av de ulike dyrekortene er valgt av ulike årsaker. Hovedgrunnen er for å lage et balansert spill som legger til rette for mange ulike strategier. Av de 75 dyrekortene er det 15 kort i kategorien giftig (noxious), det er 15 kort i kategorien akvatisk, 18 i fugler, 17 insekter, 17 pelsdyr og 5 dyr med horn. Dette er for at det skal være relativt sannsynlig at man gjennom spillet skal få kort fra fem ulike dyregrupper. Det er også mange andre grunner til valget og hvordan kortene er prissatt som jeg ikke skal gå dypere inn på.

Trane, pandaer og edderkopper er det ekstra mange av i spillet. Trane og panda er for å gjøre at man oftere får disse kortene og at de blir mer fremtredende i spillet på grunn av sin rolle i kinesisk kunst og historie. Panda har blitt mer populær de siste 150 årene, men jeg har gitt pandaen sentral rolle, også i karakterkortet til keiserinnen, på grunn av panda sin popularitet og tilknytning til Kina i dag. Tranen er det mest populære fuglesymbolet i Kina etter føniksen og er på grunn av sin viktighet i tradisjonell kinesisk kunst det vanligste kortet i spillet og det er nesten 20% sannsynlighet at man trekker en trane av de to kortene man trekker hver runde. Føniksen, dragen og andre mytologiske vesener utelot jeg fra spillet fordi jeg ikke ville bruke mytologiske vesener i spillet.

Game Box, top (102 x 140 mm)

Resultat - Boks, topp

Design og farger

Boksen sitt design er laget for å være elegant og fremstå luksuriøs. Designet er inspirert av kinesiskeutskjærte trebokser og fargene er valgt etter de to fargene som symboliserer Kina klarest rød og gul/gull.

Mønsteret på boksen er den eneste illustrasjonen jeg har brukt i oppgaven som ikke er laget av meg selv. Illustrasjonen er hentet fra Freepik, jeg har rettigheter til å bruke illustrasjonen kommersielt, jeg har lagt ved rettighetskjema som vedlegg



Resultat - Boks, bunn

Game Box, bottom



Resultat - Boks

Sammenligning

Her har jeg brettet spillesken og lagt oppå referansespillet Citadels. Boksen til Qing Zoo er veldig liten og nett og kan enkelt fraktes eller være på stuebordet eller i en hylle som et lite dekorelement.



Resultat - Boks

Spillboks og mynter

Her har jeg vist spillboksen sammen med spillets mynter.



Resultat - Baksida av kort

Hex kort (83 x 95 mm)



US Game Size (56 x 87 mm)

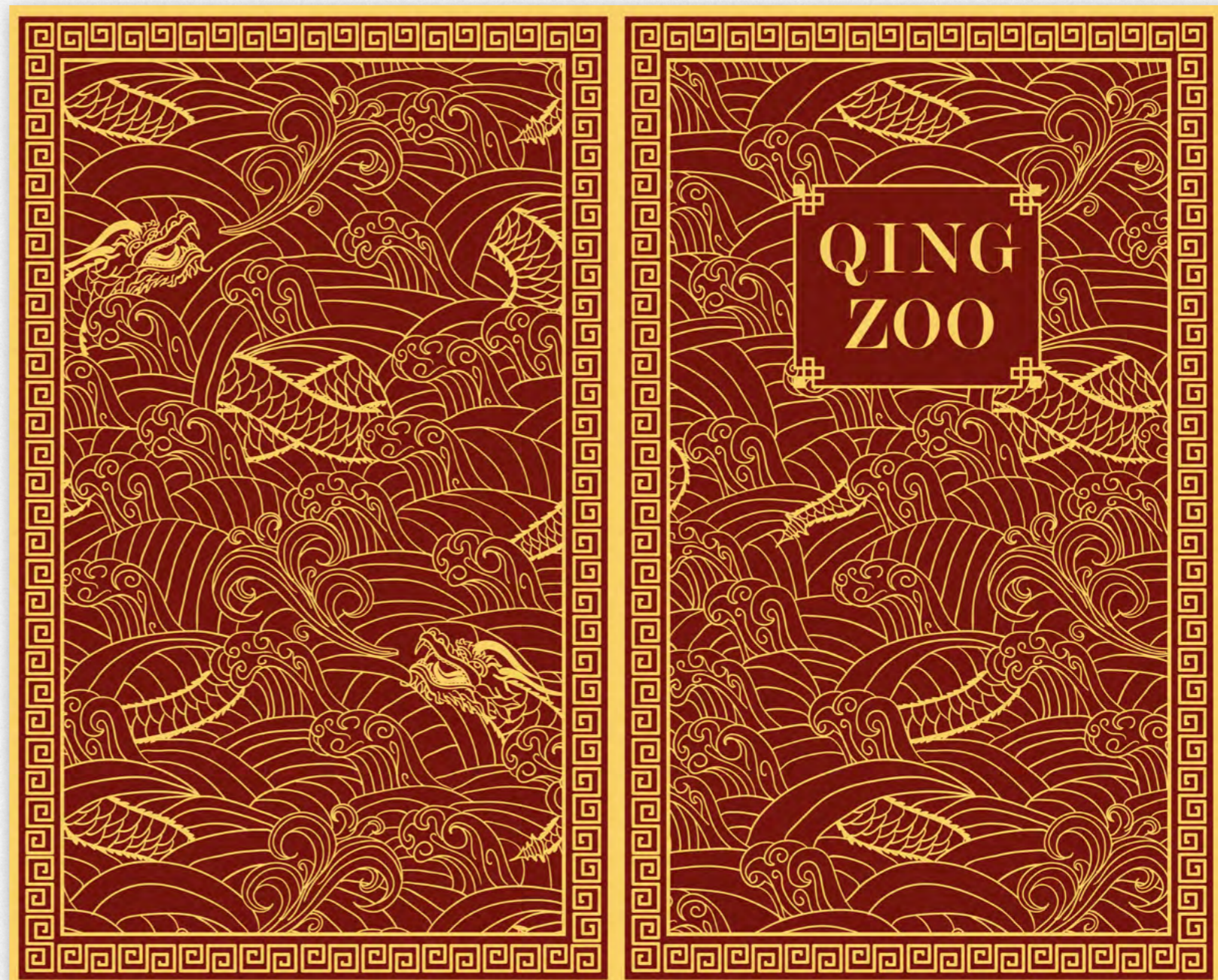


Tarot Size (70 x 120 mm)



Resultat - Manual

Custom Booklet for Tarot Size
(88.4 x 13.94 mm)



Resultat - Manual

Custom Booklet for Tarot Size

(88.4 x 13.94 mm)

What is Qing Zoo?

Qing Zoo is a family strategy card game where you compete against each other to build the best zoo. In Qing Zoo, you fight to build the best zoological garden. Do you want to make a biodiverse zoo or maybe specialize in one animal group? Each round you can choose between eight characters to help you achieve your goals, choose your strategy and do your best, use characters like the scout, the silktrader and the poacher to help you dominate the zoological scene. The game ends the round one player has seven species in its park. The player with the most points wins the game.

How to play?

Start of the game

The game starts with randomly picking a game mode card (hexagonal card) and each player getting four animal cards and two coins.

The game mode card sets a rule for all the players that will last the entire game.



Character selection

Everybody throws the dice to find out who starts the first character selection. The rest of the game, who starts choosing character rotates, where the one who picked second the round before, starts the new character selection..

Two players

In a game with two players, you start with discarding one random character card, then the first player chooses his first character. The cards then get given to the second player who chooses one card to play, and one card to discard. The first player repeats this step, and the second player ends up with two cards to choose from.

Three players

In a game with three players, one random card is discarded at first, then the first player picks a card, then the second player picks a card, then the third player picks two cards. The cards get returned back to the second player who picks its second card, and the first player is left with two cards to pick from.

Four to seven players

In a game with between four and seven players one random card is discarded, then each player by turn picks a character.

Eight players

In a game with eight players, no cards are discarded and each player picks a character by turn.

2

3

Resultat - Manual

Custom Booklet for Tarot Size (88.4 x 13.94 mm)

Playing order

After the character selection the player with the lowest character number starts its round.

One turn

In one turn a player can do three things, choose to take in either two coins or two cards, use the characters abilities, and place one card.

The cost of placing a card is written at the top right corner of the cards. Unless you have a character ability that says otherwise you can only place one card in one turn.

The end of the game

The game ends the round one zoo has 7 species. After this round ends, you count your points.

Score

The cost of your animals is equal as the points you get for them. The first player to finish gets 4 extra points. Other players who finish gets 2 extra points. You get 3 points for having at least one animal from five groups and 5 points extra if you have all 6 groups, animals that are within two groups only counts as one of them. The amount of points you get can also be affected by other factors, like the game mode card or your animals abilities. The player with the most points wins.

The animal groups

The animals are serparated into six categories which are shown by the color on the backgrounds. All the noxious creatures are placed into two animal groups, during the game they will always count as both, but at the end of the game you have to choose which group you want them to count as. For example, the spider will count as both a noxious and insected creature during the game, but when you are going to count your points, you need to decide whether it will be more beneficial for you to count it as a noxious creature or an insected creature.



Resultat - Manual

Custom Booklet for Tarot Size (88.4 x 13.94 mm)

The characters

1. Apothecary

With the apothecary you can create a powerful potion that can put another character under her control, but you need a bit of luck. Throw the dice and get a six to succeed, for every noxious species you have placed in your park, the number on the dice can be one less. With three noxious creatures for example, you will only need to get at least a 3 to succeed.



2. Scout

As the scout you can draw 8 cards from the deck and choose 1 card to keep. If you have the hawk in your park you can keep 2 of the cards instead of one. You can also place an additional card in your turn.



3. Courtesan

As the courtesan you can take all the coins from the player with the most coins.



4. Birdkeeper

You get a coin for every bird in your park. You can also place an additional card in your turn.



5. Silktrader

As the silktrader you get a coin for every bug in your park. You can also take one random card from each opponent and give them back one of yours.



6. Empress

The empress can choose between picking 3 extra coins or 3 extra cards in your turn. You do not have to pick the same option as your starting resources, you can for example pick 2 coins as resources at the start of your turn and draw 3 animal cards with the empress character ability.



7. Monk

You get a coin for every furred animal card in your park. You are protected against character abilities.



8. Poacher

Target an opponents animal, throw the dice, the number on the dice needs to match or exceed the cost of the animal. If you succeed the animal is placed back in the deck. You also get one coin per noxious creature.



6

7

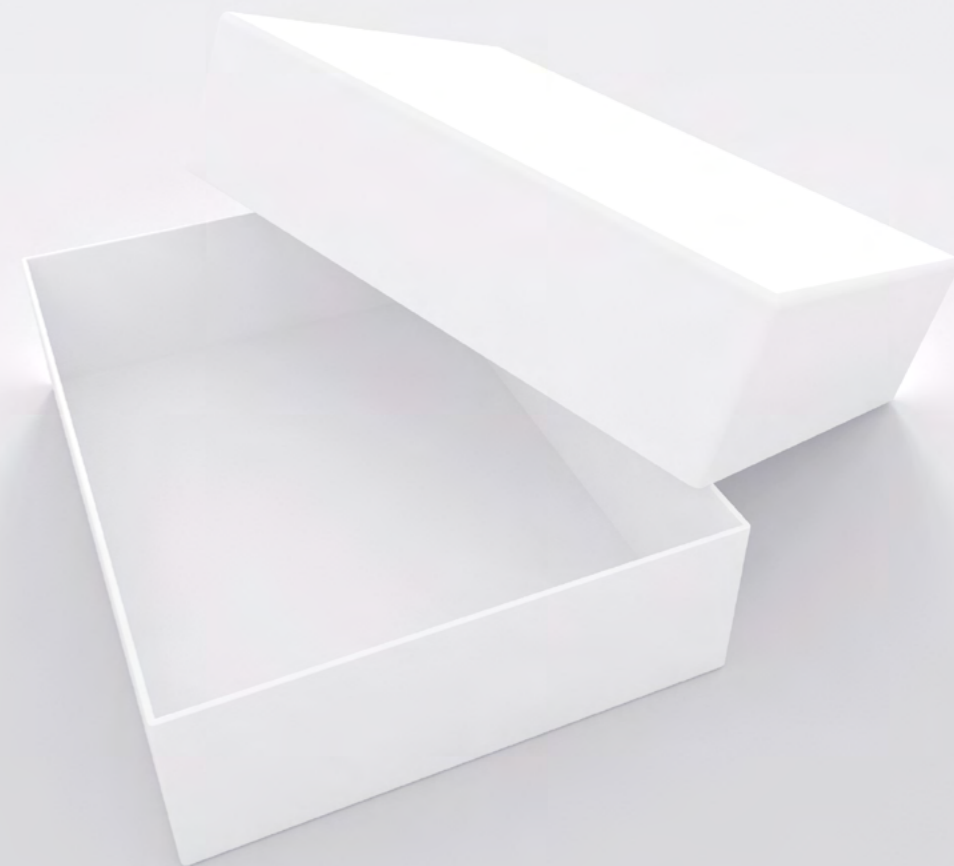
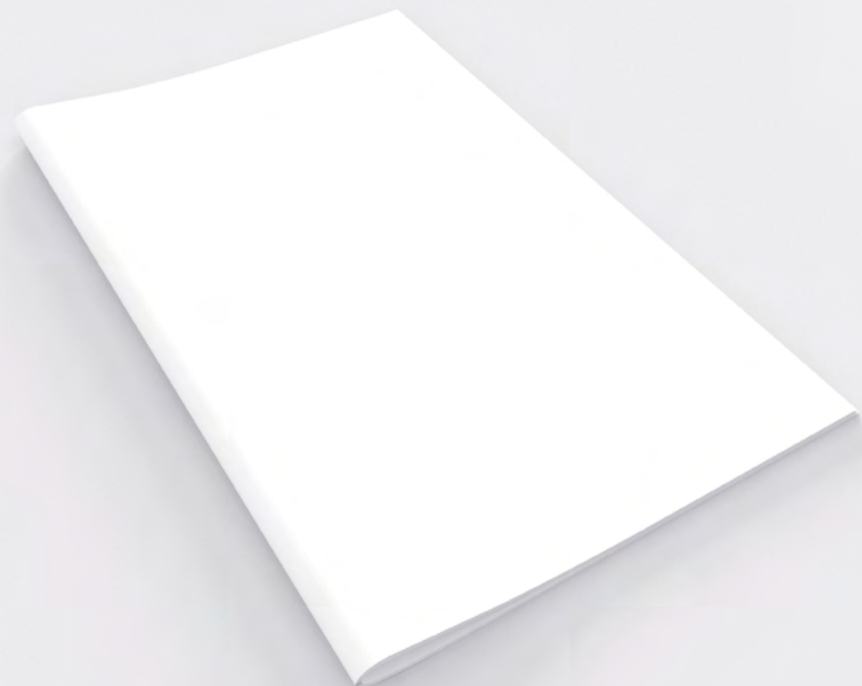
Resultat - 3D-model

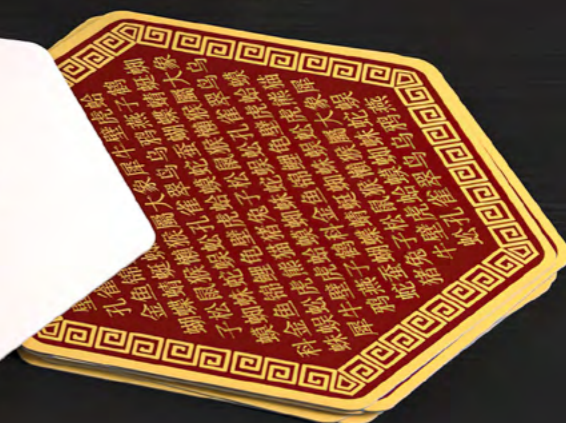
Uten teksturer

På grunn av at vi kun skulle levere digitalt i år så investerte jeg heller i 3D modeller framfor å ha fotografiet av spillet. Jeg tenkte dette ville gi bedre og mer klare resultater. 3D modellene er laget i 3DS max og rendret gjennom corona.

Til høyre er alle elementene som skal være i spillet. Spillboks i to deler, terning, mynter, spillmanual, 8 kort til karakterer, 75 kort til dyr, og 6 hexagonale kort til spillmodus.

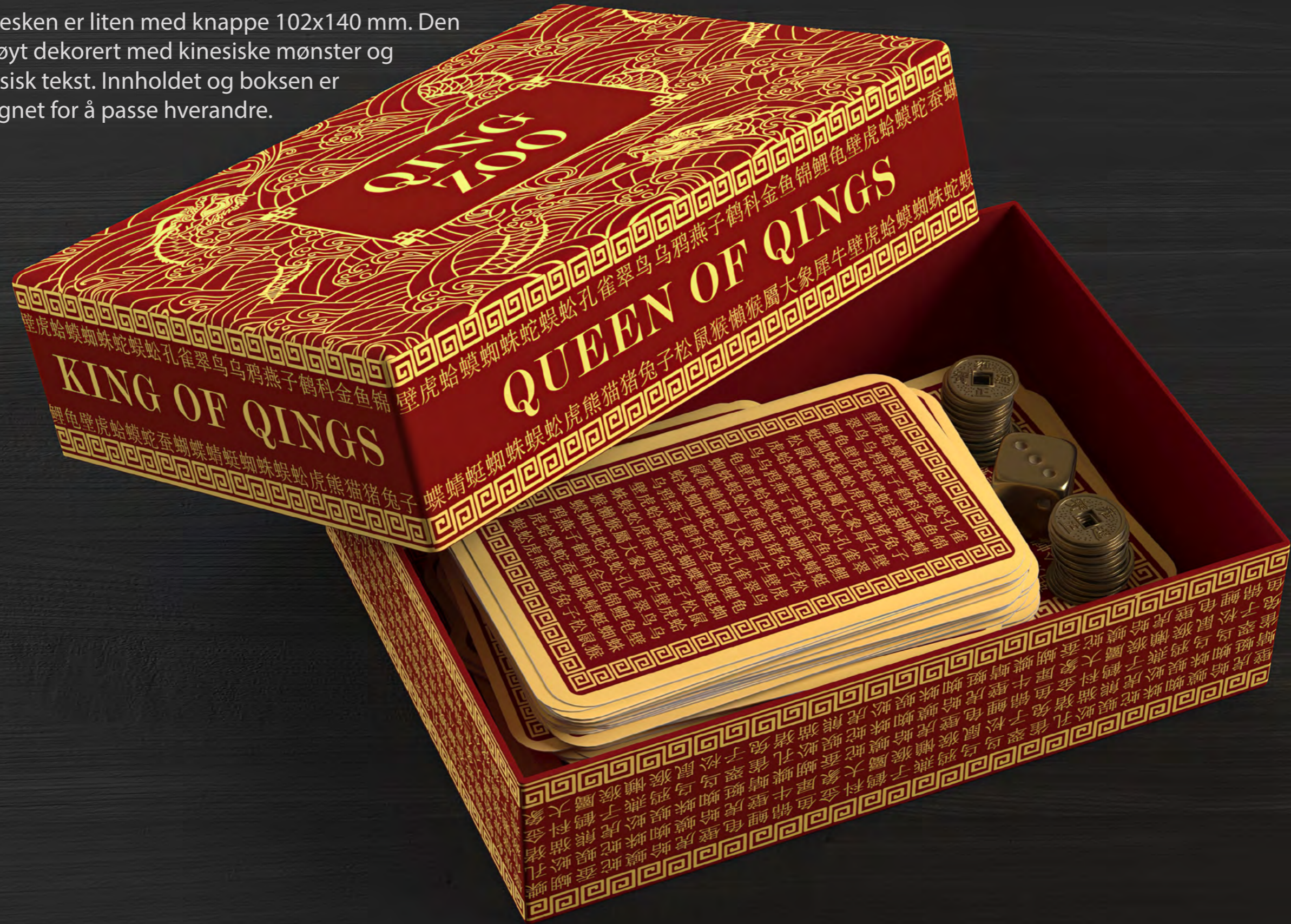






Spillesken

Spillesken er liten med knappe 102x140 mm. Den er høyt dekorert med kinesiske mønster og kinesisk tekst. Innholdet og boksen er designet for å passe hverandre.



Manual

Jeg har skrevet en manual som jeg har forsøkt å holde så kortfattet som mulig slik at den skal være oversiktlig og ikke virke skremmende for nye spillere. Manualen er åtte sider lang med illustrasjoner og typografiske nivåer for å lede leseren gjennom teksten.



Dyrekort

Det er 75 dyrekort i spillet satt sammen av 26 arter som har spesielt viktig del i kinesisk kunst og symbolikk. Med disse kortene skal man sette sammen den beste dyreparken.



Spillmodus

Det er seks heksagonale spillkort, i starten av et spill trekkes et av disse kortene som setter ned en spesiell regel for spillet. Dette er med på å holde spillet interessante over lengre tid og ulike strategier bedre i noen spill enn andre.



Terning og mynter i metall

Myntene symboliserer lykke og rikdom og er populære som dekorasjon i Kina. De er tradisjonelle, designet stammer tilbake flere tusen år. Myntene er ikke kredittmynter og er 6 mm i diameter, de kan kjøpes for under 10 kr for 100 stykker noe som gjør at de er en liten utgift i spillproduksjonen.

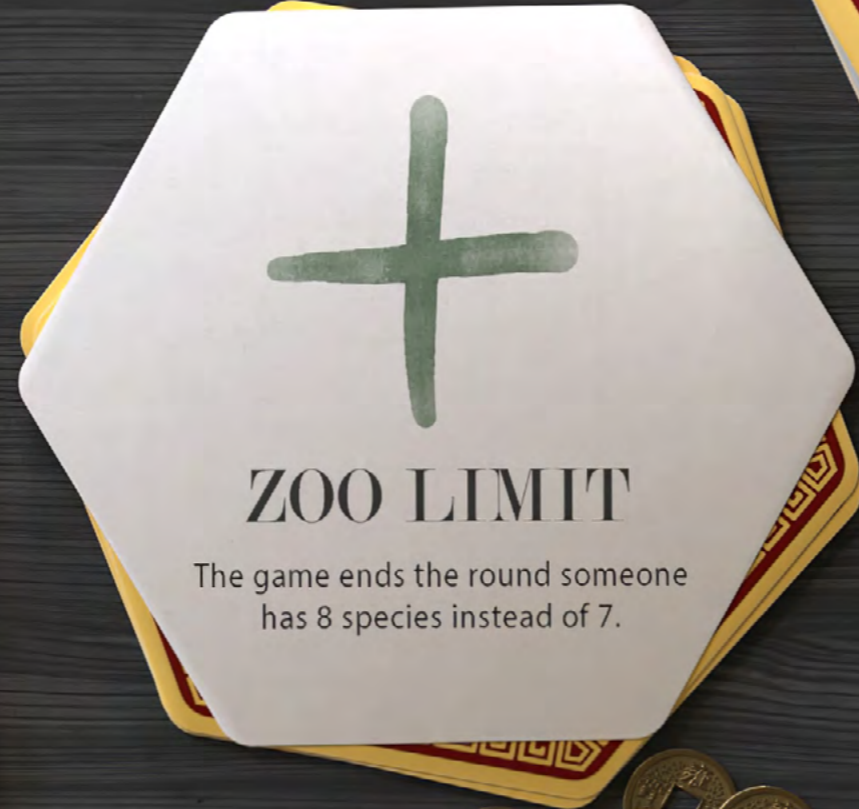


Hvordan spiller man?

Hver spiller får fire dyrekort og to mynter på starten av spillet. Etter det velger de ut karakterer. På starten av sin runde kan en spiller enten trekke mynter eller dyrekort. Hver runde kan en spiller betale for å legge et kort i sin park. Park er ordet som blir brukt for de lagte kortene. En spiller kan ha flere av samme art i sin park. Kostnaden for å legge kort står oppe i høyre hjørne på kortene. Kostnaden står

foran dollartegn på grunn av at dette tegnet er det mest universelle tegnet for penger, og det å lage så klar og enkel kommunikasjon som mulig var satt i fokus i spillets design. Et spill slutter runden en spiller har lagt 7 arter i sin park. Ved spillets slutt regnes poeng. Kortene sin kostnad telles som poeng. Det er også ulike bonuser som gir poeng som ferdig park og park med fem dyregrupper.





1. APOTHECARY

Attempt to steal an other character's abilities.
Throw the dice and get a six to succeed, for every noxious species you have the number on the dice can be one less.

Panda 4\$

Spider 0\$

Goldfish 3\$

Koi 4\$



Rhino 5\$

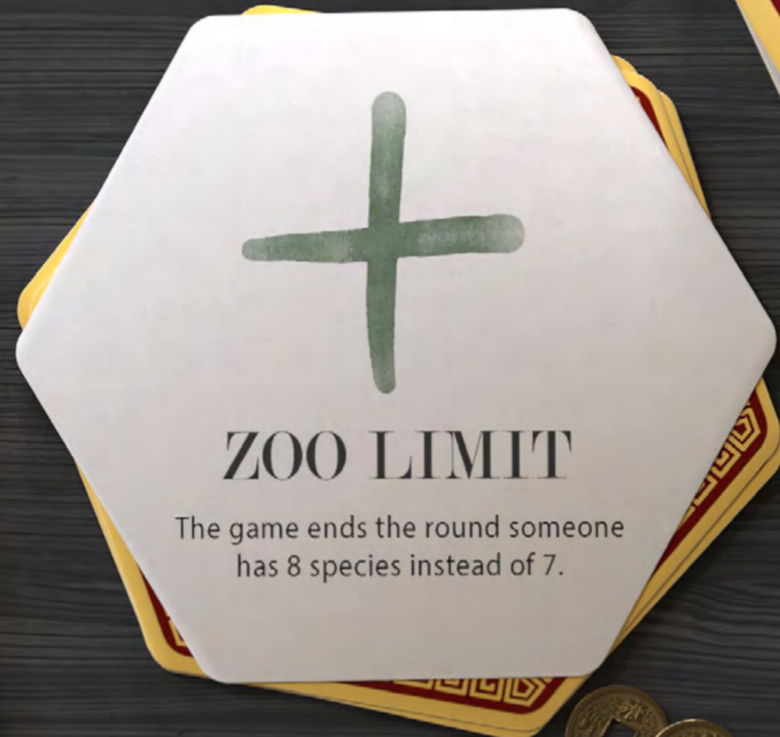
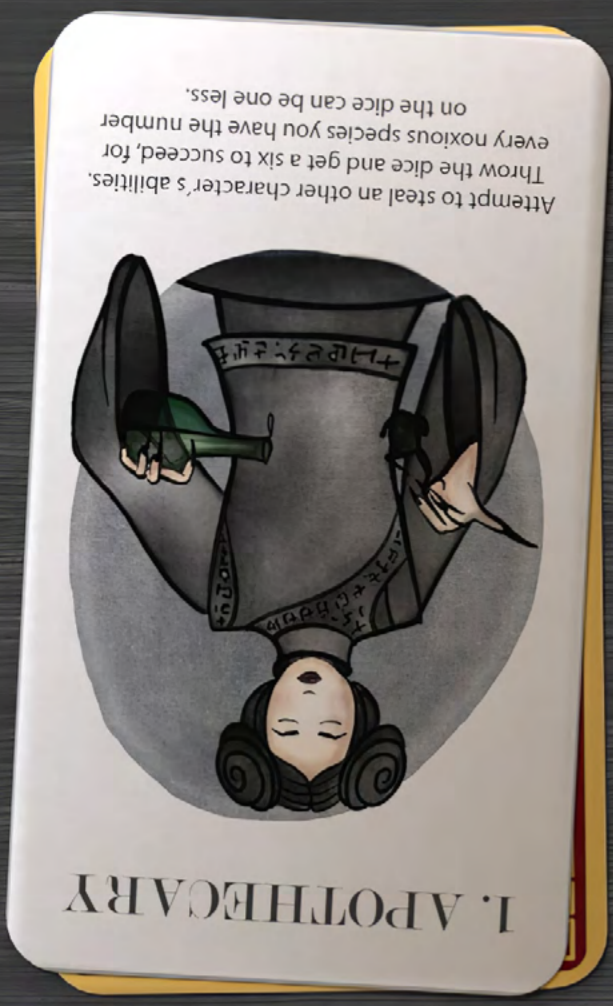
Centipede 1\$

Raven 2\$

Crane 2\$

4. BIRDKEEPER

You get a coin for every bird in your park.
You can place an additional card in your turn.



Kildehenvisning

Asmodee. *Citadels Visual*. Digital illustrasjon. Hentet: 01.06.2020

<http://assets.asmodee.ca/fichiers.php?url=fichiers%2FEDGE%2FCitadelles&lang=fr>

British Broadcasting Corporation. *Why is ivory so popular in China?* BBC.co Publisert: 19.10.2015

<https://www.bbc.co.uk/newsround/34571732>

Bryhn, Rolf. *Kortspill*. Store Norske Leksikon. Oppdatert: 31.10.2019

<https://snl.no/kortspill>

Chinaculture. *Manchu Hairstyles*. Publisert: 28.01.2008

http://en.chinaculture.org/library/2008-01/28/content_29219.htm

Chinasage. Lest: 02.04.2020

<https://www.chinasage.info/>

China Online Museum. *The Four Gentlemen*. Lest 10.05.2020)

<http://www.chinaonlinemuseum.com/painting-four-gentlemen.php>

CoMuseum.. *Zhu Da*. Lest: 01.04.2020a.

<https://www.comuseum.com/painting/masters/zhu-da/>

CoMuseum.. *Four Monks*. Lest: 01.04.2020b.

<https://www.comuseum.com/painting/schools/four-monks/>

Cooper, Paul. *The shared origin of painting and calligraphy*. Taipei Times. Publisert:26.08.2017

<http://www.taipeitimes.com/News/lang/archives/2017/08/26/2003677165>

Daosheng, Guan. *Portrait of Lady Su Hui* Tusjmaleri.
<https://www.harvardartmuseums.org/collections/object/206522?position=0>

Edwards, Christian. *Rhino horns and tiger bone trade*. Businessinsider. Publisert: 18.10.2018
<https://www.businessinsider.com/rhino-horns-and-tiger-bone-trade-china-south-african-wildlife-2018-10?r=US&IR=T>

Encyclopedia Britannica. *Zhu Da*. Oppdatert: 31.03.2016
<https://www.britannica.com/biography/Zhu-Da>

Garberg, Bjørn og Erik Klepsvik. *Kina*. Store Norske Leksikon. Oppdatert: 13.05.2020
<https://snl.no/Kina>

Gill, Jeremy. *Top 10 deck builder games*. Hobbylark. Publisert: 08.10.2019
<https://hobbylark.com/board-games/best-deck-building-games>

Haanes, Christopher. *Kalligrafi*. Store Norske Leksikon. Oppdatert: 14.07.2020.
<https://snl.no/kalligrafi>

Hoiberg, Dale. *Traditional Chinese medicine and endangered animals*. Advocacy Btiannica. Publisert: 22.09.2008
<http://advocacy.britannica.com/blog/advocacy/2008/09/traditional-chinese-medicine-and-endangered-animals-2/>

Hwang, Harry S og Jeffrey H. Spiegel. *The effect of single vs double eyelids*. Aesthetic Surgery Journal 2014, Vol. 34
shorturl.at/ryEW0

Jarvis, Jennie. *Crafting the Character Arc*. 2014. Beating Windward Press LCC

Jingzhao, Bian. *Snow Plum and Twin Cranes*. Maleri. 1368-1644

https://en.wikipedia.org/wiki/Bian_Jingzhao#/media/File:Bian_Jingzhao-Snow_Plum_and_Twin_Cranes.jpg

Klepp, Ingun Grimstad. *Silke*. Store Norske Leksikon. Oppdatert: 27.04.2020

<https://snl.no/silke>

Låte, Jon. *Feng shui*. Store Norske Leksikon. Oppdatert: 20.01.2018.

https://snl.no/feng_shui

Macrovector official. *Oriental traditional seamless pattern*. Freepik. Nedlastet 04.06.2020

https://www.freepik.com/free-vector/oriental-traditional-seamless-pattern_4561536.htm

National Museum Warsaw. *The collection of clothing from the qing dynasty*. Lest 23.05.2020

<https://mnk.pl/collection/the-collection-of-chinese-clothing-from-the-qing-dynasty>

News Dog Media. *Men with their hair in long braids eat dinner together in Hong Kong*, Fotografi: News Dog Media Hentet: 30.05.2020

<https://imgur.com/gallery/y0ERT/comment/1033997745>

Norli. *Spill*. Lest: 13.03.2020

<https://www.norli.no/spill-leker/spill>

Raade, Gunnar. *Jade*. Store Norske Leksikon. Oppdatert: 03.03.2020

<https://snl.no/jade>

SaveTheRhino. *Poaching for rhino horn*. Lest: 20.05.2020

<https://www.savetherhino.org/rhino-info/threats/poaching-rhino-horn>

Schafer, Edward H. 1968. *Hunting Parks and Animal Enclosures in Ancient China*.

Skaare, Kolbjørn, Erik O. Paulsen og Jon Anders Risvaag. *Mynt*. Store Norske Leksikon. Oppdatert: 09.03.2020

Svendsen, Lars Fredrik Händler. *Yin og yang*. Store Norske Leksikon. Oppdatert: 15.09.2017.

https://snl.no/Yin_og_Yang

Spira, Ivo. *Den første opiumskrigen*. Store Norske Leksikon. Oppdatert: 14.01.2020.

https://snl.no/Den_f%C3%B8rste_opiumskrigen

Stegmaier, Jamey. *5 Surprises from Our Demographic Survey*. StoneMaier Games. Publisert: 07.09.2017

<https://stonemaiergames.com/5-surprises-from-our-demographic-survey/>

Stegmaier, Jamey. *Demographic Survey*. Graf. Publisert: 07.09.2017

<https://stonemaiergames.com/5-surprises-from-our-demographic-survey/>

Store Norske Leksikon. *Spill*. Oppdatert: 19.02.2020

<https://snl.no/spill>

Taylor, Clancy. *Five-Clawed Dragon*. Oppdatert: 21.05.2016

<https://scalar.usc.edu/works/exhibiting-historical-art/five-clawed-dragon>

Teigen, Karl Havlor. *Psykologi*. Store Norske Leksikon. Oppdatert_ 20.01.2018

https://snl.no/karakter_-_psykologi

The Pitt Rivers Museum. *Fingernails and manicures*. Lest 06.04.2020

<http://web.prm.ox.ac.uk/bodyarts/index.php/temporary-body-arts/toiletries/52-fingernails-and-manicures.html>

Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Waltham: Focal Press.

Torheim-Sandvik, Ove. *Kinas historie*. Store Norske Leksikon. Oppdatert: 31.10.2018

https://snl.no/Kinas_historie

Ukjent kunstner. *Gentlemen in conversation*. Maleri. 20-265 e.kr.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gentlemen_in_conversation,_Eastern_Han_Dynasty.jpg

Ukjent kunstner. f.1732 *Yongzheng twelve beauties*, Qing Dynasty court painter.

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Yongzheng_twelve_beauties_women#/media/

Vos, Hubert. 1905. *Empress Dowager Cixi*. Oljemaleri, 170 x 123,7 cm. 1943.162 Harvard Art Museums. Hentet 25.05.2020

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Empress-Dowager-Cixi1.jpg>

Williams, C.A.S. 2006. *Chinese symbolism and art motifs*. Tokyo: Tuttle Publishing.

WWF. *Rhino*. Lest: 20.05.2020

<https://www.worldwildlife.org/species/rhino>

Yotova, Roya. *Bada Shanren: Drawing & Paintings*. 2019

Yunling, Xu. *Empress Dowager Cixi, behind the Empress: Princess Der Ling*. Ca. 1903. Fotografi. Hentet: 25.05.2020

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Qing_Dynasty_Cixi_Imperial_Dowager_Empress_of_China_with_Attendant.PNG