

QING ZOO

THE DECK BUILDING ZOO GAME

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.»

Forord

Takk for innholdsrike og veldig hyggelige veiledningstimer Tora Marie Norberg, du hjalp meg med å finne ut hva jeg skulle lage prosjektet rundt og hjalp meg å holde motivasjonen, inspirasjonen og troen på meg selv.

Jeg vil også takke dere som har bidratt i brukertester og samtaleintervjuer, bidragene deres har gitt meg god innsikt som har hjulpet meg å komme fram til resultatet mitt.

Sist, men ikke minst, takk til min familie, mine venner og min kjæreste som har holdt ut med at jeg har snakket grenseløst om alle tankene og idéene mine rundt bacheloroppgaven i hele perioden.

Sammendrag

I denne oppgaven blir det jobbet med å svare på problemstillingen for oppgaven er: *Hvordan lage et kortspill inspirert av kinesisk kunst og historie?*

For å svare på problemstillingen var det nødvendig å utforske mange ulike felt. Blant annet kinesisk historie, zoologi, spilldesign, pakningsdesign, semiotikk, bildekommunikasjon og karakterdesign. Det ble gjennom undersøkelser av spillmarkedet og spilldesignteori, samt brukertester av spill med påfølgende samtaleintervjuer skaffet et grunnlag til å skape funksjoner og retning for spillet. Innsiktsarbeid i kinesisk kunst, historie og symbolikk ga en forståelse og innsikt som la grunnlag til arbeid og utvikling av karakterer, dyr og pakningsdesign. Det ble gjort mye arbeid med idégenerering, skisser og tegninger i prosessen. Denne prosessrapporten vil gå gjennom prosessen for å lage spillet og hvilken teori og hvilke metoder som ble brukt for å komme frem til sluttresultatet.

Resultatet av oppgaven er et ferdig deck-building kortspill satt i det siste kinesisk dynastiet Qing dynastiet. Spillet går ut på å lage en dyrehage ved hjelp av ulike karakterer. Dyrene er basert på kinesisk symbolikk og viktige dyr i kinesisk symbolikk og historie. Karakterene er basert på kinesiske personer fra Qing dynastiet.

Innhold

1.0 Innledning	4
1.1 Bakgrunn for valg av prosjektet	4
1.2 Formål med prosjektet	5
1.3 Problemstilling	5
1.4 Avgrensninger	5
2.0 Teori/Kilder	7
2.1 Begrepsavklaring	7
2.1.1 Kortspill	7
2.1.2 Strategispill	7
2.1.3 Referansespill	7
2.2 Valg og bruk av teori	8
2.2.1 Typografi	8
2.2.2 Semiotikk	8
2.2.3 Bildekommunikasjon	8
2.2.4 Pakningsdesign	9
2.2.5 Spilldesign	9
2.2.6 Karakterdesign	9
2.2.7 Zoologi	10
2.2.8 Kina	10
3.0 Metode	11
3.1 Kvantitativ tekstanalyse av medietekster	11
3.2 Kvalitativ analyse av medietekster	11
3.3 Brukertest	12
3.4 Samtaleintervju	13
4.0 Kreativ prosess og metode	14
4.1 Idégenerering og utvikling	14
4.2 Idékart	14
4.3 Verbalisering, skriving og visualisering	14
4.4 Brukerkarakterer	15
4.5 Posisjonsakse	15
4.6 Moodboard	15
4.7 Kunsten i å kopiere	16

5.0 Designbrief	17
5.1 Innledning:	17
5.1.1 Prosjektets faser	17
5.1.2 Grafisk design i prosjektet	17
5.2 Bransjekartlegging	18
5.3 Målgruppekartlegging	19
5.4 Ønsket image og posisjon i markedet	19
6.0 Faglige valg	21
6.1 Konsept	21
6.3 Typografi	21
6.4 Farger	23
6.4.1 Fargepalett	23
6.4.2 Farge som kommunikativt virkemiddel	23
6.5 Illustrasjoner	24
6.6 Karakterdesign	25
6.6.1 Birdkeeper (Fuglepasser)	26
6.6.2 The empress (Keiserinnen)	27
6.6.3 Courtesan (Kurtisane)	27
6.6 Spilldesign	28
6.6 Komposisjon	28
6.7 Pakning	29
6.8 Materiale	30
7.0 Oppsummering og konklusjon	31
7.1 Konklusjon	31
8.0 Kildeliste	32
8.1. Fagbøker	32
8.2. Andre kilder	32
9 • Vedlegg (digital leveranse)	34
9.1 Vedlegg 1: Samtaleintervju	34
9.2 Vedlegg 2: Prosessbok	34
9.3 Vedlegg 3: Presentasjonsdokument	34
9.4 Vedlegg 4: Plakat	34
9.5 Vedlegg 5: Dummy	34

1.0 Innledning

1.1 Bakgrunn for valg av prosjektet

Jeg valgte å lage et strategibasert building kortspill fra idé til sluttprodukt som min bacheloroppgave. Gjennom utforskning av ulike spillkonsepter og idéer med bruk av idémyldring og konseptualisering kom jeg fram til at jeg ønsket å lage et kortspill der man lager en dyrehage, satt i kinesisk imperialske tid, nærmere bestemt Qing dynastiet (1644 - 1912 evt.) Jeg er en billedkunstner som er vant til å male fysiske maksimalistiske malerier, men for å utfordre meg selv og forbedre mine digitale tegneferdigheter valgte jeg å lage hele kortspillet og alle illustrasjonene digitalt. Dette ønsket om å utvikle kunnskap og ferdigheter i nye områder hadde en stor påvirkning på både valg av prosjekt og hvordan jeg valgte å utføre det. Jeg hadde svært lite kunnskap om Kina da jeg startet prosjektet og jeg hadde ingen erfaring med spilldesign eller spillutvikling. Det var viktig for meg å velge et prosjekt som la til rette for at jeg kunne utvikle mine ferdigheter mest mulig, især på områder som er mest mulig relevante for min framtid som grafisk designer. Å lage et kortspill med mange elementer tillot meg å arbeide med en rekke ulike formater og utvikle illustrative ferdigheter gjennom produksjon av digitale illustrasjoner.

1.2 Formål med prosjektet

Formålet med prosjektet er å lage et fungerende kortspill med egne regler, illustrasjoner og innpakning. Spillet skal være høyt illustrert og være inspirert av kinesisk kunst og historie. Det skal designes manual, spillboks, spillkort og alle andre elementer som er nødvendig for å fungere optimalt.

1.3 Problemstilling

Oppgaven vil utforske problemstillingen: *Hvordan lage et kortspill inspirert av kinesisk kunst og historie?* For å besvare problemstillingen vil det blant annet bli gjort innsikt i spilldesign, kinesisk kunst og historie.

1.4 Avgrensninger

Prosjektet er å utvikle et strategibasert kortspill basert på kinesisk kunst og historie. Målet er ikke å lage et historisk korrekt spill, men et spill som er løst basert på Kina historie og symbolikk. Den kunstneriske friheten er viktig både for utvikling av spillfunksjoner og design, og noe som er essensielt for å kunne produsere et spill som kan enkelt forstås av målgruppen. Jeg har valgt å inkludere svært lite av utvikling av spillets regler og funksjoner ettersom dette var en lang prosess som jeg ikke er like relevant for grafisk design som de andre delene av prosjektet, derfor har jeg valgt å gi denne delen lite fokus og plass i oppgaven.

2.0 Teori/Kilder

2.1 Begrepsavklaring

2.1.1 Kortspill

Kortspill er spill der spillkort er den primære enheten som spilles med (Bryhn, 2019). Senere i oppgaven blir det ofte skrevet om kort- og brettspill som et samlebegrep. Dette er blitt gjort fordi i innsiktsarbeid ble det observert at flere av intervjuobjektene og nettsidene som ble sett på anså kun kortspill med få elementer som kortspill.

2.1.2 Strategispill

Strategispill er en sjanger av spill der spillet går ut på å vinne gjennom planlegging og strategisk tenking, i motsetning til lykkespill og ferdighetsspill. (Eilertsen, 2020)

Strategispill er ofte designet rundt å bygge og utvikle beholdninger mens du handler og skaffer ressurser. Disse spillene er ofte designet for å øke problemløsende holdning blant spillere i det globale brettspillmarkedet. (ReportLinker, 2019)

2.1.3 Referansespill

Det vil i oppgaven bli referert til et referansespill. Referansespill er spill som det er referanser eller inspirasjon fra i et annet spill. Disse referansene trenger ikke å være tydelige, spill med stor suksess blir ofte sett på som inspirasjon for mange spillutviklere, dette kan være alle slags spill, som brettspill som Monopol eller dataspill som Warcraft og Heroes of Might and Magic. Spillet som blir laget i denne oppgaven vil ta utgangspunkt i hovedfunksjonene til kortspillet Citadels.

2.2 Valg og bruk av teori

I valg av teori har jeg tatt utgangspunkt i litteratur fra hele dette studiet som er relevant for oppgaven. Det har vært spesielt nyttig med læren fra bildekommunikasjon, kreativitet perspektiv og metoder, tekst og typografi, historiefortellende design og strategisk design.

2.2.1 Typografi

Typografi handler om strukturering og presentasjon av tekst gjennom bruk av skrift. (Rannem 2005, 12). God typografi er spesielt viktig i denne oppgaven for å få spillet til å bli lett å forstå.

2.2.2 Semiotikk

Semiotikk er læren om tegn, også kalt semiologi. Tegn kan ta mange former, og deles gjerne inn i ikon, indeks og symbol. Ikon har en fysisk likhet til det som blir symbolisert. Indeks viser tegn til det som blir symbolisert, for eksempel røyk for å symbolisere brann. Symbol har ingen fysisk sammenheng med det som blir symbolisert, for eksempel tall og bokstaver. (Crow 2016, 37)

2.2.3 Bildekommunikasjon

Det sies at et bilde sier mer enn tusen ord, og uttrykket er ikke uten grunnlag. Bilder er svært gode og viktige kommunikative verktøy, og kommunikasjon gjennom tegninger, malerier og tegn er noe som spillet skal ha fokus på.

2.2.4 Pakningsdesign

Giles Calver (2004, 7) skriver pakningsdesign er fremdeles i stor grad påvirket av av produktenes funksjon, men at det i dag også blir anerkjent som et aktivt salgsverktøy. Pakningsdesign spiller en avgjørende rolle for forbrukerens oppfatning av merket.

Bjørn Rybakken skriver i *Formsans og Design* at: «Gjennom farger og kroppsspråk kan gjenstander formidle hva de er, i hvilken grad de er i stand til å gjøre jobben, og ikke minst hvor de kommer fra, hvilken familie de tilhører» (2008, 17). Videre skriver Rybakken at hverdagsprodukters design sin viktigste kvalitet er å skape kontakt og tilfredsstille tilskuerens sanser.

2.2.5 Spilldesign

Justin Gary (2018, 22) skriver i *Think like a game designer* at det er seks faser som burde ha hovedfokus i spillutvikling. 1. Man er bevisst på opplevelsen spillet skal skape, 2. man setter seg inn i parameter og frister for prosjektet, 3. arbeider konkret og skriftlig med idéene, 4. lager prototype og får idéene konkretisert, 5. testing og gjentakelse av stegene.

Gary definerer en spilldesigner ved å skrive: «A game designer uses the interaction of players and rules to create an experience for the audience» (2018, 19). Han skriver videre at for å bli en god spilldesigner så må du forutse spillerens emosjonelle respons til reglene du designer, dette forutser at man må forstå hvorfor målgruppen skal spille spillet.

2.2.6 Karakterdesign

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

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)

Når man arbeider med karakterdesign er det naturlig å arbeide med arketyper. Webster ordbok (2000) definerer arketype som et mønster og en modell som alle ting av samme type er presentasjoner av eller kopier av. En arketype er et reelt mønster som eksisterende ting er ufullkomne representasjoner av.

2.2.7 Zoologi

Zoologi er læren om dyr og deres liv, zoologi er en naturvitenskap og gren av biologien (Åbro, 2019). Jeg gjorde også mye innsiktsarbeid rundt dyrehager og zoologi, men har valgt å utelate dette på grunn av at denne delen av innsiktsarbeidet har resultert i svært lite endring i spilllets utforming og ville trolig kun gjort oppgaven mindre klar. Grunnen til at innsiktsarbeidet rundt zoologi er lite synlig i oppgaven er fordi det ble heller fokusert på symbolikk rundt dyr i Kina når det kom til utvalget.

2.2.8 Kina

Mye av arbeidet i prosjektet har vært rundt innsiktsarbeid i kinesisk historie og symbolikk, og jeg leste blant annet bøkene William Watson *The arts of China after 1620*. Michael Sullivan, *The Arts of China*. C.A.S. William *Chinese symbolism and art motifs* og leste på nettsidene Chinasage og Chinaculture. Gjennom å lese ulike kilder ble det klarere hvilke elementer som var viktigere å ta frem og hva som var mindre viktig. Det viste også at det var et høyt nivå av kongruens mellom de ulike kildene som ga sikkerhet i at prosjektet var på rett spor.

3.0 Metode

Problemstillingen omhandler å lage et kortspill inspirert av kinesisk kunst og historie. Det er anvendt kvantitative og kvalitative metoder under fasen for datainnsamling. I startfasen av oppgaven var det viktig å gjøre en kartlegging av kort- og brettspill markedet. For å gjøre dette gjorde jeg kvantitative og kvalitative nettundersøkelser av kort- og brettspill markedet. Målet med dette var å få en grundig forståelse over markedet og spillene som produktet mitt vil konkurrert med. Det var også nødvendig å gjøre mye innsiktsarbeid i kinesisk historie og symbolikk.

3.1 Kvantitativ tekstanalyse av medietekster

Det var ønskelig 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. Det var derfor naturlig 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 følgere.

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 utforsking.

3.2 Kvalitativ analyse av medietekster

Ved å lese om og undersøke alle spillene som hadde blitt gjentatt minst to ganger i de kvantitative undersøkelsene kom jeg fram til at jeg ønsket å ta utgangspunkt i spillfunksjonene til spillet Citadels og at det skulle være det primære referansespillet til

spillet som skal produseres. Dette valget kom fra at grunnfunksjonene i dette spillet ga rom for svært mye frihet når det kom til både endring, fjerning og tilsetning av regler og elementer, noe som gjorde at jeg kunne lage et eget spill som kunne ha lignende spillestil, men fremdeles kan være et helt nytt spill med en egen sjel.

3.3 Brukertest

Ettersom det skal utforskes et spesifikt spill og spillsjanger så var brukertester av disse spillene et naturlig og nødvendig valg for videre arbeid. Både for å selv utforske spillet, men også for å observere deltakerne i brukertestene og hva de reagerte på, hva som var vanskelig, hva de likte og hva de ikke likte. Deltakerne i brukertestene skal inkludere mennesker som er i den primære målgruppen og samlinger av mennesker som er typisk for brettspill til 2-8 personer. Brukertestene skal legge grunnlag for videre samtaleintervju med deltakerne. Det vil være 8 personer som skal delta i flere brukertester, dette er ikke ment til å gi grunnlag til å se hva de fleste i samfunnet vil ha i et spill, men er nok til å se noen trender i hva de i målgruppen kan ønske fra et slikt strategispill som prosjektet går ut på å lage.

Brukertestene ble gjort i forhold til spillet Citadels. Citadels er som tidligere nevnt, valgt som det referansespillet til prosjektet der spillets funksjoner vil bli inspirert av grunnfunksjonene i kortspillet Citadels. Brukertester av spillet ble utført med venner og familie som passet målgruppen. Gjennom testene kunne jeg skaffe meg en svært grundig forståelse av spillet og alle dets mekanismer og observere deltakerne sine responser på ulike elementer. Gjennom disse observasjonene og erfaringene så ble det oppdaget flere svakheter i referansespillets funksjoner og utforming som var ønskelig å enten forbedre eller fjerne, og det ble også sett 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.

3.4 Samtaleintervju

Det ble utført åtte samtaleintervjuer over telefon med deltakerne av de tidligere brukertestene. Dette for å finne ut mer om deres meninger og synspunkter. Det gjort semi-strukturerte intervjuer med intervjueskjema. Å lage intervjueskjema i forkant av intervjuet kan være til hjelp for å sikre at det blir spurt om alt som er mest relevant å få svar på.

Hans Erik Næss (2017, 104) skriver at de fleste intervjuer er semi-strukturerte intervjuer, til forskjell fra kvantitative spørreundersøkelser, hvor man har klart definerte spørsmål, har man i semi-strukturerte intervjuer mulighet til å la samtalen gå uforutsette veier, samtidig som man sørger for å få dekket nøkkeltemaene i prosjektet. En av fordelene med å velge å utføre denne type intervju er at informanten får mulighet til å snakke ut ifra sine erfaring og anledning til å snakke utdypende.

Å velge et samtaleintervju var også fordelaktig fordi da ble alle eventuelle forvirringer rundt spørsmål oppklart umiddelbart, det gjorde det også lettere å la intervjuobjektet tilføye tilleggsinformasjon. Det ble ikke opplyst noen personopplysninger annet enn alder og kjønn, dette gjør at intervjuobjektene fra samtaleintervjuene vil være anonyme og ikke mulig å spore opp. Gjennom samtaleintervjuene med intervjuobjekter som hadde kjennskap til referansespillet 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. Intervjuene er lagt som vedlegg.

4.0 Kreativ prosess og metode

4.1 Idégenerering og utvikling

Å jobbe med nyskappingsarbeid er noe jeg har gjort gjennom hele prosjektet. Ettersom jeg jobbet med så mange elementer i prosjektet, inkludert over femti ferdige illustrasjoner, bakside av kort, innside og utside av manual, spillboks, karakterdesign og utvikling av spill og regler; så måtte jeg konstant jobbe med idégenerering. Jeg var konstant i alle tre av hovedfasene i nyskaping som Erik Lerdahl (2017, 23) skriver i boken *Arbeidsbok i kreative metoder*. Disse tre fasene er finne muligheter → finne idéer → finne løsninger. Når jeg endret noe i oppgaven førte det ofte til at jeg så nye muligheter og idéer, eller løsninger som presenterte seg selv for meg; andre ganger kom det ulemper og det var nødvendig og bruke kreative metoder mer bevisst og aktivt.

4.2 Idékart

Gjennom bruk av idékart ble det generert idéer. Idékart var noe jeg i hovedsak brukte i starten av oppgaven før retningen for oppgaven hadde blitt satt. Idékart ble valgt fordi det er en god metode for å få oversikt over og gruppering idéer og tanker (Lerdahl 2017,). Idékart ble blant annet brukt i startfasen der jeg utviklet konsept for spill, her var det mange tanker på svært mange ulike felter. Idékart hjalp å konkretisere og gruppere idéene.

4.3 Verbalisering, skriving og visualisering

«Veksling mellom en abstrakt og konkret tilnærming til oppgaven er også viktig for kreativitet» (Lerdahl 2017, 23). En bevisst veksling av verbalisering, skriving og visualisering gjør så man kan klare å løse vanskeligere problemer. Gjennom en bevisst veksling mellom disse klarte jeg å jobbe gjennom de vanskeligste dilemmaene og problemene jeg møtte på i utviklingen av spillet.

Denne syklusen gikk jeg blant annet veldig mye gjennom i utvikling av karakterer, det å skulle sette sammen et sett av åtte karakterer basert på kinesisk historie og gi de funksjoner

som kunne være morsomme å spille med og gi mening og balanse i spillet var noe som krevde mye tankekraft og mye fram og tilbake.

4.4 Brukerkarakterer

Basert på undersøkelse av demografi i kort- og brettspillmarkedet, brukertester av referansespillet og samtaleintervjuer basert på brukertestene; lagde jeg fire ulike brukerkarakterer for å beskrive ulike mennesker som spillet skal appellere til.

Brukerkarakterene, også kalt personas, er fiktive mennesker fra ulike aldersgrupper og med ulike behov og ønsker. Det å lage brukerkarakterer er en god metode for å visualisere målgruppe og se fra nye og relevante perspektiv. Erik Lerdahl skriver «Metoden bidrar til å gi en bedre forståelse av brukere av en tjeneste eller løsning.» (2017, 66).

Brukerkarakterene hjalp å konkretisere målgruppen og personer som spillet skal rette seg til. Dette gjorde slik at veien ble klarere i framtidige valg rundt spillutviklingen og designet.

4.5 Posisjonsakse

Posisjonsakse er en metode for å gi en bedre forståelse av markedet spillet skal operere i og hvor spillet skal rette seg. En posisjonsakse hjalp til å holde prosjektet målrettet og designavgjørelser enda mer bevisste og konsekvente. (Lerdahl 2017, 56) I posisjonsaksen satte jeg konkurrenter til spillet og deres designmessige plassering blant annet i forhold til tradisjonelt og moderne design

4.6 Moodboard

Jeg brukte moodboard for å visualiser planene og tankene mine for prosjektets design.

Moodboard er en rask og effektiv måte å visualisere følelsen og uttrykket man vil prosjektet skal gi. Dette gjorde at jeg kunne formidle prosjektets ønskede uttrykk og se andre sin respons på disse visuelle uttrykkene. Å skape moodboards gjorde at veien videre i prosjektet ble enda klarere.

4.7 Kunsten i å kopiere

Michael Sullivan (1961, s.95) skriver at kunsten i å kopiere (chuanyi moxie) handler om at kunstneren gjennom kopiering skal videreføre og forevige de gamle mesternes verk og deres kvaliteter . Dette er et av seks gamle kinesiske kunstprinsipper først nedskrevet av Xie He på femhundretallet. Jeg valgte blant annet denne metoden for å tilegne meg ferdigheter og lære om den gamle kinesiske kunsten.

5.0 Designbrief

5.1 Innledning:

Oppdragsgiveren i prosjektet er undertegnede, og prosjektet går ut på å designe og utvikle et spill fra idé til klar til produksjon. Det skal ikke leveres et fysisk spill i år på grunn av korona-situasjonen, men vil på grunn av dette fokuserer mer på å få laget gode 3D modeller av det ferdige spillet.

5.1.1 Prosjektets faser

- Innsiktsarbeid i spill
- Konsept for spill
- Innsiktsarbeid i tema
- Visuelle utprøvnings
- Ferdigstilte illustrasjoner
- Spillkort
- Spillboks
- Spillregler og manual
- Andre elementer som trengs
- 3D model og rendring
- Sluttpresentasjon
- Plakat

Frist for sluttleveranse: 12. juni 2020 kl. 09:00

5.1.2 Grafisk design i prosjektet

Bruk av lærdom fra grafisk design er viktig gjennom hele prosjektet. Lære fra kreative metoder var ekstra viktig i startfasen og utformingen. Lærdom i typografi, komposisjon, farger, pakkingsdesign, semiotikk trengs i nesten alle deler av oppgaven, blant annet i spillboks, spillkort, manual, designbrief og plakat.

5.2 Bransjekartlegging

I følger ReportLinker er det globale brettspillmarkedet forventet til å stige til over 110 milliarder kroner innen 2024, da med en årlig vekst på 10% fra 2018 - 2024. (ReportLinker, 2019)

Strategispill er mesteparten av markedsandelen på kort og brettspill, og har en forventet årlig vekst på over 10%, særlig unge voksne og tenåringer er med på å drive denne veksten. Disse spillene er designet for spillentusiaster og krever ofte mye tid. Strategispill er spesielt populære i europa og øker i popularitet i det nordamerikanske markedet. Veksten for strategiorienterte spill er ekstra stor. De meste populære kort- og brettspillene i 2017 var: Pandemic, Scythe, Sagrada, Azul, Gloomhaven, Near and Far, Settlers of Catan og Warhammer Underworlds: Shadespire. På det globale markedet er europa og asia-stillehavsregionen de største inntektsgeneratorene for slike spill. (ReportLinker, 2019)

De største spilleleverandører:

Asmodée Éditions, Hasbro, Mattel og Ravensburger. (ReportLinker, 2019)

De største spillene:

Pandemic, Scythe, Sagrada, Azul, Gloomhaven, Near and Far, Settlers of Catan og Warhammer Underworlds: Shadespire. (ReportLinker, 2019)

Hvor mye koster spillene?

De fleste av spillene legger seg på priser mellom 200 og 600 kr, ofte blir det satt på tilbud. Gloomhaven og Scythe inkluderer mange detaljerte figurer og andre elementer, Gloomhaven selges gjerne for rundt 1300-1500 kr og Scythe mellom 800-1000 kr. Prisen på Gloomhaven og Scythe og deres popularitet er et klart bevis på dedikasjonen til mange brettspillentusiaster.

5.3 Målgruppekartlegging

For å finne målgruppe så gikk jeg ut fra en spørreundersøkelse gjort av spillprodusenten StoneMaier Games som produserer spill som er i samme gate som spillet jeg ønsker å produsere. StoneMaier Games produserer tidligere nevnte bestselgende Scythe. De selger også Wingspan, Tapestry, Between Two Cities, Between Two Castles of Mad King Ludwig, Euporia, Charterstone og My Little Scythe

Undersøkelsen til StoneMaier 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 kan det være menn svarer mer på slike spørreundersøkelser og lignende. Resultatene var allikevel så klare å gjort med så mange respondenter at de kan gi meg en viss innsikt i spillmarkedet jeg tenker for produktet mitt.

StoneMaier sin undersøkelse viste at over 90% av de 3400 respondentene var menn, og at rundt 90% av respondentene var mellom 21 og 50 år. Ifølge ReportLinker så er den største økningen i markedet unge voksne og tenåring. Basert på disse dataene og visjon for spillet vil det være naturlig å sette den primære målgruppen som menn 15-40 år. Menn er hovedmålgruppen til spillet, men det er også ønskelig å lage et spill som er appellerende for kvinner. Målgruppen liker å bruke tid på kort- og brettspill og er villig til å legge igjen penger i det. De ser etter spill der de kan bruke hjernen aktivt og utvikle ulike strategier for vinne.

5.4 Ønsket image og posisjon i markedet

Gjennom grundig undersøkelser av spillene referert til i bransjekartleggingen og større deler av markedet for strategispill har det blitt kommet fram til at spillet i prosjektet skulle basere seg på grunnfunksjonene til spillet Citadels. Det er ønsket å lage et spill som fremstår

kunstnerisk, kreativitet og sjelfullt. Målet at det blir et strategispill som kan tiltrekke seg en rekke dedikerte følere, bli snakket om på spillblogger og spillforum og på denne måten får en organisk og gratis markedsføring.

Det skal være et deck-building strategispill.

Spillet skal handle om å lage en dyrehage.

Spillet skal være satt i kinesisk imperialistisk tid.

Spillet skal vise respekt for kinesisk historie gjennom innsiktsarbeid og formidling. Spillet skal kunne fremstå som en attraktiv gave og en fin pyntegenstand i hjemmet. Det skal samtidig forsøkes å holde produksjons og fraktpris så lav som mulig ved f.eks en liten spillboks.

5.5 Fremtidsplaner etter prosjekt

Det er ønsket at hvis spillet er suksessfullt at det skal kunne utvides med tilleggspakker med nye karakterer og dyr og eventuelle andre elementer, kanskje også lage en variant av spillet i en større innpakning.

6.0 Faglige valg

6.1 Konsept

Fordyping i oppgavens tematikk og valgt problemstilling har resultert i konseptet, å lage et historiefortellende spill som viser noe om kinesisk kunst og historie. Spillet, Qing Zoo er et strategi kortspill med karakterer basert på kinesiske personer fra Qing dynastiet. Det ble gått gjennom mye idémyldring og utprøvinger av ulike spillkonsepter før det ble landet på Zoo Dynasty, som senere ble kalt til Qing Zoo. Zoo Dynasty sitt navn er en blanding av Zoo og det kinesiske dynastiet Zhou Dynasty. Qing Zoo er en blanding av det kinesiske dynastiet Qing og Zoo, Qing Zoo vil i vesten ofte uttales som King Zoo og navnet er også valgt basert på det, Qing dynastiet uttales nærmere som ching. Qing var det er det siste dynastiet i Kina og derfor også det som det er lettest å finne god informasjon om, dette var et av problemene med Zhou dynasty fordi Zhou dynastiet var i perioden 1046-256 fvt. Det er lite informasjon om mange ulike temaer fra den tiden, det har vært mange branner og ødeleggelser av dokumenter gjennom Kina sin lange historie som gjorde dette ekstra vanskelig. Qing dynasty varte fra 1644-1912 som er så nær historie at det finnes fotografier fra tiden, dette var gull for innsiktsarbeidet til karakterene i spillet. Spillet er laget for familier, vennegjenger og spillklubber. Spillet er laget for grupper fra 2 til 8 spillere og det tar rundt 40-60 minutter å fullføre et spill.

6.3 Typografi

Når det kom til valg av typografi i prosjektet gikk jeg gjennom mange utprøvinger. Jeg jobbet lenge med å lage skrift og fonter som var inspirert av kinesisk og asiatisk skriftspråk, men jeg bestemte meg til slutt for å bruke skrift som ikke prøvde å etterligne kvalitetene i illustrasjonene, men heller stå i kontrast det kinesiske temaet.

Fonten jeg brukte på overskrift nivå 1 på spillets kort, på boksen og i manual er Modern No. 20 regular. Modern No. 20 er en variant av Modern No. 216 som ble designet av fontdesigneren Ephram Edward i 1982. Fonten er en nyklassisistisk antikva font og har en

veldig høy strekkontrast, noe som gjør at den i hovedsak passer til overskrifter, men fungerer dårligere som brødtekst. Slike fonter ser vi ofte brukt i motemagasiner, blant annet i Vogue, Elle og Bazaar som er tre av de fem største motemagasinene i verden. Assosiasjonene folk har til en font er en viktig del av hvilket preg fonten vil gi produktet, fonten blir ikke kun observert som en samling av linjer og tykkelser, men vil bli sett ulikt ut fra betrakterens assosiasjoner. Valget av denne fonten var for å gi betrakteren assosiasjoner til noe elegant og vakkert. Giles Calver skriver «products that want to be perceived as classic and luxurious, or those that derive from historical or national tradition, may employ a serif typeface with the fluidity and ornament consumers equate with this type of personality» (2005, 124).

Skrifttypen jeg brukte på brødtekst og underoverskrifter er Myriad Pro. Myriad er et humanistisk grotesk skriftsnitt som ble designet av Carol Twombly og Robert Slimbach for Adobe og gitt ut 1992. Myriad Pro Regular har høy leselighet og fungerer godt i brødtekst. Fonten skaper en fin kontrast og harmoni når den er brukt sammen med antikvafonten Modern No. 20 som jeg brukte i overskriftene. Brødteksten har jeg valgt å sette med skriftstørrelsen 8,5. En skriftstørrelse på 8.5 gjorde slik at manualen hadde i underkant av 60 karakterer per linje. Skriftstørrelsen i manualen er litt i minste laget, men var et nødvendig valg for å få inkludert all nødvendig informasjon på 8 sider. Jeg ønsket å holde manualen på kun 8 sider fordi jeg ønsket den skulle oppfattes lettfattelig. Det at manualen ikke har så mye tekst og har en optimal linjelengde, gjør at skriftstørrelsen for de fleste ikke vil oppfattes som noe særlig problem.

Jeg har også brukt typografi som mønster på bakside av kortene og utsiden av spilleske. Her har jeg brukt kinesisk tegn som symboliserer alle dyrene som er inkludert i spillet. Typografien som er brukt her er ment kun som et dekorativt element. Hvis noen kan kinesisk er det meningen det skal være forståelig det som står der og at det skal si noe om innholdet i spillet, men spillet er laget for det vestlige markedet, der hovedmålgruppen ikke kan Kina kinesisk, og det er her kun ment som en referanse til Kina.

6.4 Farger

Farger er noe som er brukt som et viktig kommunikativt virkemiddel i prosjektet. Spillet inkluderer 26 dyrearter med egne unike kort med egne illustrasjoner. Disse kortene er fordelt på seks kategorier, Noxious, Feathered, Aquatic, Furred, Horned og Insected. Hver av disse kategoriene blir vist med ulike fargede bakgrunner og i hovedsak gjennomgående farger i dyrene de inkluderer. Jeg lagde også ikoner for de ulike kortene, men valgte å kun vise det gjennom farge for å holde kortene så minimalistiske som mulige. Overflødig informasjon kan skape visuell uro og forvirre spilleren mer enn det hjelper. Spillet inkluderer også 8 ulike karakterer basert på kinesisk historie, disse karakterene har også farger som viser hvilken rolle de har i spillet og deres forskjeller.

6.4.1 Fargepalett

Fargepaletten til spillkortene består delvis av pastellfarger, men har også mørkere farger som skaper dynamikk, spenning og variasjon i designet. Fargene på spillkortene er valgt for å skape en lett stemning og lekenhet, uten å få spillet til å fremstå som umodent. Fargene er harmoniske, men har store nok kontraster til å kunne kommunisere kortenes funksjon. For å gjøre fargene sin kommunikative effekt enda sterkere har jeg holdt meg til kun 18 ulike farger på alle de 40 illustrasjonene spillet består av. Der seks av disse fargene har en spesielt viktig kommunikativ funksjon, og tre av fargene er valgt for å skape et helhetlig uttrykk blant spillkortene.

6.4.2 Farge som kommunikativt virkemiddel

De seks fargene med viktige kommunikative funksjoner er valgt ut fra det de skal kommunisere. *Feathered* (fugler) ble formidlet gjennom en svært lys og dus blåfarge. Fargen ble valgt for å symbolisere himmelen. Fargen for å vise kategorien *Aquatic* (akvatisk) valgte jeg en blågrønn farge for å symboliserer vann, fargen er betydelig mørkere enn fargen for fugler slik at de skal være distinktive fra hverandre, selv for mennesker med nedsatt syn. Kategorien *Insected* (insekter og skolopendere) 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. *Furred* (pelsdyr) 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. 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. 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.

En som så spillkortene samlet uten å ha kjennskap til det ville kanskje tenke at det bestod av ni ulike kategorier, dette er noe som jeg ikke tror vil være et problem for intuitiv forståelse av spillet ettersom spillet umiddelbart svarer på dette med tekst på de gjeldende kortene. De resterende ti fargene er for hudtoner, pels, klær og lignende.

6.5 Illustrasjoner

Spillet inkluderer 26 ulike illustrasjoner av dyr og 8 illustrasjoner av menneskelige karakterer. Noe som var en stor utfordring med dette var å lage illustrasjoner av vidt forskjellige skapninger som skulle gi et helhetlig og harmonisk uttrykk. Jeg vurderte først å lage alle illustrasjonene som små malerier som dekket hele kortene, med farger, planter, bakketeksturer og lignende. Senere vurderte jeg å lage alle illustrasjonene som svært forenklede tegninger i blekk inspirert av tidlig kinesisk kunst og kalligrafi. Det jeg endte opp med å lage var 26 dyr som er sentrert på hver sine kort foran en eller flere organisk malte fargesirkler. Fargene på disse fargesirklene ble som nevnt i forrige avsnitt brukt for å kommunisere grupperingene av de ulike dyrene. Illustrasjonene har en fast bildekomposisjon, objektet i illustrasjonen er sentrert og endret vendt mot kamera eller har kroppen eller ansiktet vendt litt mot venstre eller høyre. Hvordan jeg viste de ulike dyrene var i stor grad bestemt ut forholdet mellom bredde og høyde i ulike vinkler og posisjoner, dette fordi jeg hadde ønske om at alle insektene, dyrene og fuglene skulle ha omtrent like stor visuell tyngde på illustrasjonene. På denne måten kunne jeg holde balanse og harmoni i illustrasjonene av de

vidt forskjellige vesenene. Ragna Marie Tørdal skriver «Symmetrisk balanse i et bilde gir et inntrykk av stabilitet og stillstand» 2017. Gjennom den symmetriske balansen i illustrasjonene har jeg forsøkt å oppnå denne stabiliteten og stillstanden, samtidig som de små forskjellene i posisjon er ment til å skape et mer dynamisk helhetsinntrykk. Et av de aller viktigste valgene jeg har gjort for å skape et harmonisk helhetsinntrykk i spillkortene er at jeg vist alle utenom et fåtall unntak med normalperspektiv; rett forfra; betrakteren er på samme øyehøyde som det avbildede vesenet, dette var noe som var til tider vanskelig for noen av spilllets vesener.

Det at kortene både inkluderer både navnet på og illustrasjoner av skapningene og karakterene gjør at det blir skapt redunsans. «Redunsans gjør tolkningen lettere; den reduserer usikkerheten om hva signalet skal bety» (Øyvin Rannem, 2005, 140), kortene kunne vært uten overskrift, men det at de har overskrift understreker budskapet og fjerner usikkerhet fra betrakteren. Jeg valgte å kunne symbolisere dyregruppe med farger, og unnlate å bruke symbolene jeg hadde laget for dette, her ville symboler vært redundant samtidig som det hadde skapt visuelt rot som kunne forvirret betrakteren.

6.6 Karakterdesign

Designet av karakterene var viktig i spillet, Jennie Jarvis skriver at når det kommer til historiefortelling, så er karakterer det som gjør at mennesker er villig til å ta del i verdenen vi skaper. (2014, 18). Det var viktig å skape karakterer som fremstår genuine og som en spiller kunne ønske å spille, både ut fra karakterens design og funksjon. Alle karakterene har tatt utgangspunkt i innsiktsarbeidet om kinesisk kunst, historie og symbolikk.

I arbeidet karakterdesign måtte det også settes fokus på karakterenes plass i spillet, at hver karakter kunne være morsom å spille, legge opp til strategi og at ingen karakterer var grusomme for motstanderne.

Every strategy in your game should have a counterstrategy that can defeat it. Look at a game as simple as rock-paper-scissors. The game rules are trivially easy—each player

simultaneously chooses rock, paper, or scissors. Scissors beats paper, paper beats rock, and rock beats scissors. Despite this simplicity, there are annual rock-paper-scissors championships and highly competitive players who play the game for years.

(Justin Gary, 144)

Spillet inkluderer åtte karakterer som blant annet har tatt utgangspunkt i dette utsagnet av Justin Gary. Hver karakter må ha en motstrategi samtidig som de har egenskaper som er morsomme for spillerne. De åtte karakterene er i spillet er Apothecary, Scout, Silktrader, Monk, Poacher, Birdkeeper, Empress og Courtesan Apothecary (apoteker) er basert på gammel kinesisk naturmedisin og overtro. Scout (speider) er en karakter som får oversikt og fordeler ved å bruke en hvit falk (falkejakt). Silktrader er en handelskvinne som lever på silkehandel, denne karakteren er valgt på grunn av silkens viktighet i Kinas historie. Monk (munk) er basert på shaolin munker som var krigermunker, munken er fredfull og beskytter seg selv mot negative karakterevner. Poacher (snikskytter) er basert på snikskyttere i kinesisk historie, som ofte har jaktet ned tiger, neshorn, elefant og andre dyr, ofte for bruk i kinesisk naturmedisin. Birdkeeper, Courtesan og Empress skal jeg gå litt dypere inn på. Årsaken til dette er fordi jeg tenker det ville vært unødvendig å gå detaljert inn på alle karakterene i prosessrapporten, men ved å gjøre det på tre karakterer vil det kunne bli gitt et ordentlig inntrykk av prosessen.

6.6.1 Birdkeeper (Fuglepasser)

Fuglepasseren er designet for å fremstå som snill, forsiktig og uskyldig, og den retter seg mot samme arketype som en tradisjonell disneyprinsesse, for eksempel Snehvit, Tornerose og Askepott. Måter dette er gjort på i fuglepasseren sitt design, er at hun blir fremstilt med en ro og kjærlighet for alt som lever gjennom at hun har hendene foran seg der hun forsiktig holder en fugl, og to fugler sitter på skuldrene hennes. Hun er vist med duse blåfarger og hun har en kjole som henger løst over henne og skjuler hennes former. Hun har også to forsiktig plasserte store blomster i håret som skal denne roen og kjærlighet for natur. Blomster i håret var populært blant mandsjuene i Qing dynastiet og var veldig på moten. Fuglepasser-karakteren gir bonus for fuglekort i spillet, dette er kommunisert både med bruken av fugler på kortet, fargene kortet har og naturligvis med overskrift og brødtekst. Frisyren karakteren har er en tradisjonell frisyre for gifte mandsjuer-kvinner.

6.6.2 The empress (Keiserinnen)

Keiserinnen er en karakter som er designet med inspirasjon fra Kina sin siste keiserinne som har av mange fått deler av skylden for det siste kinesiske dynastiet sin avslutning. Hun blir som regel kalt Empress Dowager Cixi på engelsk og ofte omtalt som enkekeiserinne Cixi på norsk. Hun levde fra 1835-1908. Keiserinnen-spillkortet retter seg mot en av de 12 vanligste arketyperne, lederen. Hun er designet for å utstråle ro og makt.

I spillkortet basert på henne så har karakteren lange negler med negl-beskyttere, dette var vanlig i Qing dynastiet, lange negler var et tegn på velferd og viste at man ikke trengte å gjøre fysisk arbeid. I tidligere kinesisk historie så var trenden å ha så lange negler som mulig og de var ikke utsmykket, mens i Qing dynastiet var trenden å ha et par lange negler og ha vakre utsmykninger på dem. Denne nye trenden var for å få mer elegante negler og for å ha større mulighet til å gjøre hverdagslige ting som å spise. (The Pitt Rivers Museum, 2020)

Gul har lenge vært en viktig symbolsk farge i Kina. Under Ming og Qing dynastiene var det kun den keiserlige familie som kunne bruke gul. Keiserne gikk med gule kåper og ble omringet av gul symbolikk. Den gule fargen ble et symbol for overmakten (Williams, 172-175). Keiserinnens går med en stor gul kjole i karakterkortet, gul er keiserens farge i Kina og er med på å få kortet til å uttrykke eleganse og overdådighet, spesielt satt i kinesisk imperialistisk tid. Keiserinnen holder en panda i spillkortet. Keiserinnen har en tradisjonell madjsuerfrisyre som er stor og overdådig, inspirert av Dowager Cixi sine frisyre.

6.6.3 Courtesan (Kurtisane)

Karakteren Courtesan er inspirert av kurtisaner i Qing dynastiet fra 1800-tallet. En kurtisane var i gammel tid brukt om en kvinne ved hoffet, men blir som regel nå brukt som en eufemisme for en eskorte, elskerinne eller en prostituert, som gjerne viser verdighet og eleganse som et middel for å tiltrekke seg velstående, mektige eller innflytelsesrike klienter (Oxford dictionary, 193). Karakterkortet er laget for å uttrykke femininitet og eleganse. Grunnen til at jeg ønsket å ha en slik karakter var for mulighetene jeg så i spillfunksjoner, og

jeg vil ha en karakter rettet mot arketypen fristerinne. Jeg tenkte også at en ekstra feminin og elegant karakter kunne være med på å gi spillet enda mer liv og være en karakter som kan være mer attraktiv for noen spillere. Kurtisanen holder en vifte, Williams skriver at vifter har blitt brukt i Kina i flere tusen år, en brettet vifte slik hun holder er en japansk oppfinnelse og ble introdusert til Kina på 1100-tallet (1995, 317).

6.6 Spilldesign

Justin Gary skriver at for å bli en god spilldesigner så må du forutse spillerens emosjonelle respons til reglene du designer, dette forutser at man må forstå hvorfor målgruppen skal spille spillet (2018, 19). Dette er ikke en lett oppgave, og noe som kan fremstå umulig, men det er noen områder der dette er lettere enn andre. I 6.5 Karakterdesign har jeg snakket litt om hvordan det er blitt valg rundt det å prøve å forutse spillerens respons, men dette er noe jeg har jobbet mest med i utvikling av regler og manual.

Gary skriver at man burde ha så få regler som mulig i et spill, skap muligheter for strategi gjennom enkle regler (2018, 131). Arbeidet med å lage regler var et viktig område som jeg kunne forutse målgruppen i større grad enn andre, her var det viktig å lage en kort og konkret manual som forklarer spillet på en ryddig og oversiktlig måte. Gjennom manualen fikk jeg konkretisert reglene jeg hadde planlagt for spillet, det krevde mye arbeid å treffe en riktig punkt for reglene der manualen ble kort og konkret og samtidig tydelig forklart.

6.6 Komposisjon

Spillekortene sin komposisjon og format var noe jeg utforsket i stor grad. Det er viktig disse kortene kan bli lest og tolket fort og at deres funksjoner kommer tydelig fram. Gjennom samtaleintervjuene jeg utførte i innsiktsarbeidet så var et av hovedproblemene til intervjuobjektene i forhold til referansespillet at det var for komplisert. Dette er noe jeg har arbeidet for å fikse gjennom blant annet klarere illustrasjoner, kortere og mer konkrete tekster, god lesbarhet og et design som viser informasjonen klart og tydelig. Hvert kort har et navn som står øverst på kortet og under er det en illustrasjon av et vesen foran en bakgrunnsfarge som sier noe om kortets funksjon. Dyrekortene har i tillegg informasjon om kostnad som står oppe i høyre hjørne. En del av kortene har tilleggstekst som sier noe videre

om kortet sin funksjon som står under illustrasjonen. Illustrasjonene er illustrert med tanke på hvor mye tekst det skal være på de spesifikke kortene for at det skal gi de ulike elementene balanse, og gi et harmonisk uttrykk på tvers av de ulike kortene. Det er en tydelig kontrast mellom de ulike elementene og det er bevisst proporsjonert ut over kortene for å skape en best mulig balanse og lesbarhet. Rannem skriver at balanse spiller på gestaltprinsippet om lukkethet og er et slags lim som holder elementene sammen i et grep. (2005, 167). Denne lukketheten går ut på at de ulike komponentene holder hverandre i sjakk, komposisjonens elementer balanserer og ingen mangler og ingenting kan røres uten å at det blir ubalanse. Denne harmonien gjør slik at det oppfattes som en helhet og gir oss en følelse av at hver av de ulike delene har en mål og en hensikt. Komposisjonen er i for det meste symmetrisk gjennom alle deler av oppgaven min, Bergstöm skriver at mennesket har en sterk forkjærlighet til symmetrien, jeg har valgt å jobbe med denne framfor mot. (2011, 33). Veldig mange av mine valg i komposisjon og design er valgt med et mål om å skape et mest mulig harmonisk sluttresultat.

6.7 Pakning

Giles Calver snakker om at det er tre komponenter for et produkt i «The marketing mix», pris, pakning og produktdesign (2004, 15). Jeg gjorde først valg rundt pris og pakning før jeg startet på produktdesign. Jeg er utdannet interiørkonsulent og føler ofte boksene som spill- og brettspill er i er store og sjenerende, derfor ønsket jeg å lage et design som ikke føles som noe man må gjemme i spillhylla, men noe som kan fungere som et attraktivt interiørobjekt som forbrukeren kan ønske å ha fremme i hjemmet sitt. Jeg ville lage et spill som kunne fungere som et fint dekorelement som gir uttrykk av å være eksklusivt og glamorøst på tross av en lav produksjonspris. I innsiktsarbeidet så ble det kommet frem til at de fleste ikke spiller så ofte kort- og brettspill, boksen vil derfor mesteparten av tiden ikke være i bruk. Jeg ønsket å lage en spillboks som forbrukeren kunne ha framme i hjemmet sitt uten å være sjenerende eller ta opp unødvendig plass. For å oppnå dette valgte jeg en liten boks som akkurat kunne ha plass til alle elementene i spillet, dette ga flere fordeler, blandt lavere produksjonskostnad, lavere fraktkostnad. Ulemper med en liten spilleske er begrensning på størrelse på manualen og at det kan gi forbrukeren en lavere opplevd verdi. For å forsøke å holde den opplevde verdien oppe så vil jeg bruke teksturer og design som skal gi en følelse av eleganse og høy kvalitet.

Boksen er designet med fokus på å være elegant og interiørvennlig, framfor glørende og oppsiktsvekkende. Det er satset på et mer stilrent og elegant design for å appellere til et mer voksent publikum og som kan være en attraktiv gave, særlig i juletider da en svært stor andel av salg av kort- og brettspill skjer. På spillesken er det som andre steder i designet også brukt antikvafonten No. 20 for å gi en følelse av eleganse. På utsikten av boksen har jeg brukt jeg et illustrativt mønster satt sammen av drager og bølger.

6.8 Materiale

Materialvalget jeg valgte for spillkortene er M31 med linstruktur. Papiret har en gramvekt på 310 gsm. Papiret er ubestrøket og har en linstruktur, noe som gjør at papiret føles mer naturlig. Dette gir standhaftige kort som har et tradisjonelt preg og viser kvalitet, for å understreke det tradisjonelle preget har jeg også valgt å gjøre kortene mattlaminerte. Papirets tykkelse og kvalitet gjør at det er egnet som spillekort. Jeg har valgt at spillboksen også skal være mattlaminert med linstruktur for et helhetlig uttrykk, og for å også her satse på et mer tradisjonelt preg enn hva for eksempel en glanslaminert spillboks med bestrøket overflate ville gitt.

7.0 Oppsummering og konklusjon

7.1 Konklusjon

I prosjektet har jeg jobbet med problemstillingen: *Hvordan lage et kortspill inspirert av kinesisk kunst og historie?*

For å svare på denne problemstillingen måtte jeg utforske mange ulike felt. Jeg måtte blant annet jobbe mye med kinesisk historie, spilldesign, pakningsdesign, bildekommunikasjon, semiotikk, karakterdesign og zoologi. Gjennom undersøkelser av spillmarkedet og spilldesignteori, samt brukertester av spill og påfølgende samtaleintervjuer, fikk jeg skaffet meg grunnlag til å skape funksjoner og retning for spillet. Tidligere lærdom i pakningsdesign, typografi, semiotikk, fargeteori og bildekommunikasjon la grunnlag for arbeid med designet. Innsiktsarbeid i kinesisk kunst, historie og symbolikk ga meg en forståelse og innsikt som la grunnlag til arbeid og utvikling av karakterer, dyr og pakningsdesign. Som resultat av mye arbeid med idégenerering, utallige skisser og tegninger klarte jeg å komme fram til et design som klarte å vise kinesisk historiske personer, elementer og symbolsk viktige dyr på en harmonisk og visuelt tiltalende måte.

Prosjektet med å lage spillet Qing Zoo tok svært lang tid og jeg visste tidlig at jeg hadde tatt på meg en enorm oppgave. Det er alltid viktig for meg å presse meg selv ut i nye og ukjente territorier, særlig når jeg skulle jobbe med en så stor oppgave. Gjennom dette prosjektet har jeg lært enormt mye og er veldig glad for valgene som ble tatt. Resultatet av et prosjektet er et ferdig designet og utviklet strategibasert deck-building dyrehage kortspill basert på kinesisk historie. Jeg har jobbet veldig hardt med oppgaven og er stolt av innsatsen og resultatet mitt. Læringen fra prosjektet har gjort at jeg føler meg mer klar til å gå ut i arbeidslivet som en grafisk designer.

8.0 Kildeliste

8.1. Fagbøker

Bergström, Bo. 2011. *Bild & budskap: Ett triangeldrama om bildkommunikation*. Stockholm: Carlsson.

Calver, Giles. 2004. *What is packaging design?* Mies: RotoVision AS

Crow, David. 2015. *Visible Signs: an introduction to semiotics in the visual arts*. 3 utg. London: Fairchild Books.

Lerdahl, Erik. 2007. *Slagkraft: håndbok i idéutvikling*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.

Lerdahl, Erik. 2017. *Arbeidsbok i kreative metoder*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.

Rannem, Øyvinn. 2005. *Typografi og skrift*. Oslo, Abstrakt forlag AS

Rybakken, Bjørnar. 2008. *Formsans og design*. Oslo; Abstrakt forlag AS

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

8.2. Andre kilder

Bryhn, Rolf. *Kortspill*. SNL.no. Oppdatert: 31.10.2019

<https://snl.no/kortspill>

Chinasage. 2002. *Symbols*. Sist lest: 07.04.2020.

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

Eilertsen, Anne og Adrian Holm. *Dataspill i Store norske leksikon* på snl.no. Oppdatert: 27. april 2020

<https://snl.no/dataspill>

Tørdal, Ragna Marie. *Bildekomposisjon og kamerabevegelser*. NDLA.no. Oppdatert: 2017

<https://ndla.no/subjects/subject:1/topic:1:172416/topic:1:172650/resource:1:116160>

Watson, William. *The arts of China after 1620*. 1995. New Haven og London: Yale University Press.

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

Meriam-Webster Dictionary. *Archetype*. Lest: 20.05.2020

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/archetype>

Oxford Dictionary. *The Oxford dictionary of current english*, New York: Oxford University Press
1993

Sullivan, Michael. *The Arts of China*. Michael Sullivan. 1961. Berkeley: University of California
Press.

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>

Åbro, Arnold. Zoologi. Store Norske Lesikon Oppdatert: 04.06.2019

<https://snl.no/zoologi>

9 • Vedlegg (digital leveranse)

9.1 Vedlegg 1: Samtaleintervju

9.2 Vedlegg 2: Prosessbok

9.3 Vedlegg 3: Presentasjonsdokument

9.4 Vedlegg 4: Plakat

9.5 Vedlegg 5: Dummy