

Danny Bao Nguyen
Victoria Welle Fjellbirkeland

Urfolk i media

En studie om bruken av spilldesign for å fremme samisk kultur

Masteroppgave i Industriell design

Veileder: Trond Are Øritsland

Juni 2021

Danny Bao Nguyen
Victoria Welle Fjellbirkeland

Urfolk i media

En studie om bruken av spilldesign for å fremme
samisk kultur

Masteroppgave i Industriell design
Veileder: Trond Are Øritsland
Juni 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Fakultet for arkitektur og design
Institutt for design



Kunnskap for en bedre verden



URFOLK I MEDIA: EN STUDIE OM BRUKEN AV SPILLDESIGN FOR Å FREMME SAMISK KULTUR

Masteroppgave av Danny Bao Nguyen og Victoria
Welle Fjellbirkeland.

Institutt for Design, NTNU, Våren 2021

FORORD

Denne masteroppgaven har vært et samarbeid mellom Danny Bao Nguyen og Victoria Welle Fjellbirkeland, og ble skrevet våren 2021 ved Institutt for Design ved Norges Teknisk-Naturvitenskapelige Universitet (NTNU). I denne prosjektbaserte oppgaven har vi utforsket hvordan man kan formidle og synliggjøre samisk kultur gjennom en spillopplevelse for barn og unge. Denne rapporten presenterer hvordan vi gikk frem for å løse oppgaven og utvikle det endelige spillkonseptet.

Vi ønsker å takke vår veileder Trond Are Øritsland for veiledning og gode diskusjoner gjennom hele semesteret. Takk til Sametinget og Umble for den spennende og viktige problemstillingen, og for den tilliten de har vist oss i dette prosjektet. Vi vil

takke Umble og Aswin Nalliah som bidro med teknisk veiledning, og Sander Skjegstad som stod for lyd og musikk. Takk til August Sjøvoll fra Indigenous Representative at Barents Regional Youth Council som bidro med innsikt og tilbakemeldinger underveis. Til slutt vil vi takke alle intervjuobjektene som delte sine historier med oss. De har vært helt essensielle i arbeidet vårt for å representere den samiske kulturen på en autentisk og hederlig måte.



Trondheim, 04.juni 2021

INNHOILDSFORTEGNELSE

1. Innledning	08	4. Produksjon	74
Bakgrunn	10	Spillmekanikker	76
Om projektet	10	Navigasjon og utforming	81
Begrepsliste	12	Art work	90
Sammendrag	14	Animasjon	98
Abstract	16	Utvikling av prototype 1	98
Design prosess	18	Utvikling av prototype 2	109
		Lyd	125
2. Innsikt	20	5. Resultat	126
Om innsiktsarbeidet	22	Prototype 1	128
Introduksjon til samer	23	Prototype 2	132
Intervju med samer	26	Game Design Dokument	136
Samisk kultur i media i dag	34		
Analyse av spill om urfolk	38	6 Evaluering	138
Design for mobil	42	Tilbakemelding fra de siste brukertestene	140
Målgruppe	45	Evaluering av konseptet	145
Konklusjoner fra innsiktsfasen	47	Anbefalinger og forslag til videre arbeid	147
		Avsluttende refleksjoner	149
3. Konseptutvikling	52	7. Vedlegg	152
Idegenerering	54	Intervjumal	154
Narrativ	56	Storyboard	156
Refleksjon etter tilbakemeldinger	72	Illustrasjoner	166
		Game Design Dokument	178
		Litteraturliste	192
		Bilder	196

INNLEDNING



I dette kapitlet presenterer vi bakgrunnen for oppgaven, i tillegg til en nærmere beskrivelse av prosjektet. Vi definerer deretter sentrale begrep i oppgaven. Til slutt legger vi frem et sammendrag av designprosessen og fremhever de viktigste øyeblikkene underveis.

BAKGRUNN

Spill har for lengst blitt en milliardindustri på verdensbasis. I 2017 omsatte norske spill-selskaper for over 350 millioner kroner. I tillegg har spill etablert seg som et av de viktigste kulturuttrykkene med evne til å både underholde og provosere, gi oss sterke historier og kunstneriske opplevelser. Spill har også beveget seg inn i klasserommet, næringslivet og helsevesenet, og er i dag en integrert del av samfunnet (Norsk Filminstitutt, 2021). Når det er sagt, har spill fremdeles en lang vei å gå når det kommer til mangfold i historiene som blir fortalt. Mindre grupper, og spesielt urfolk, får sjeldent spill som formidler kultur og styrker deres identitet.

OM PROSJEKT

Med dette som bakteppe har Sametinget som mål å være en pådriver for å opprette flere samiske spill og applikasjoner. Dette for å gi samiske barn og unge et variert og godt digitalt tilbud, på lik linje med norsk og engelskspråklige applikasjoner. Sametingsråd Mikkel Eskil Mikkelsen skriver at "spill og applikasjoner kan skape gode digitale møtesteder, hvor kommunikasjon kan foregå på samisk". Sametinget har derfor valgt å gi tilskudd og støtte pilotprosjekter som bidrar til å fremme samisk kultur og språk (Sametinget, 2021).

Målet for dette prosjektet er å utforske ulike deler av den samiske kulturen, og lage et spillkonsept basert på de funnene. Målgruppen er unge (10-25 år). Prosjektet er et samarbeid mellom Sametinget, Umble og oss. Masteroppgaven vil danne grunnlaget for et samisk spill som Umble skal videreutvikle fra høsten 2021. Sluttleveransen skal ikke være et fullstendig spill, men heller en "proof-of-

concept". Dette vil innebære prototyper som gir innblikk i hvordan spillopplevelsen kan bli, refleksjoner knyttet til representasjon av samisk kultur og anbefalinger til videreutvikling av spillet.

Problemstilling: Hvordan kan man formidle og synliggjøre samisk kultur gjennom en interaktiv digital opplevelse?

Masteroppgave for studentene Victoria Welle Fjellbirkeland og Danny Bao Nguyen

Hvordan kan man formidle og synliggjøre samisk kultur gjennom en interaktiv digital opplevelse?

How can we convey Sámi culture through an interactive digital experience?

Spill er et medium i stor vekst, men likevel eksisterer ytterst få spill som utforsker samisk kultur. I samarbeid med Umble og Sametinget skal vi utvikle et spill som synliggjør samisk kultur for en ny målgruppe. Oppgaven bygger videre på arbeidet vårt i faget TPD4500 - Design 9, hvor vi jobbet med interaktive digitale opplevelser som verktøy for holdningsendring, i tillegg til adaptjonsmetoder av skriftlig innhold til digitale interaktive opplevelser. Oppgaven vil innebære å få en grundig forståelse av samisk kultur gjennom intervjuer og litteraturstudier. Dette for å forsikre at spillet representerer kulturen på riktig måte. Prosjektet vil ha en utforskende karakter og vi vil legge vekt på prototyping som verktøy under hele prosessen. Til slutt håper vi å sitte igjen med et produkt som kan være klart for fremtidig kommersielt bruk.

I denne oppgaven skal vi blant annet:

- Definere hva det er vi ønsker produktet skal formidle
- Identifisere og forstå oss på brukergruppen
- Utvikle et konsept gjennom prototyping og testing
- Evaluere produktet og dens formidlingskraft


Opgaven utføres etter "Retningslinjer for masteroppgaver i Industriell design".

Ansvarlig faglærer: Trond Are Øritsland


Bedriftskontakt: Sondre Kvam, Umble

Utleveringsdato: 08. januar 2021

Innleveringsfrist: 04. juni 2021


Trond Are Øritsland
Ansvarlig faglærer

Trondheim, NTNU, 08. januar 2021


Ole Andreas Alsos
Instituttleder

BEGREPSLISTE

Kultur

Det finnes tre ulike kulturbegrep, men vi tar i bruk den som heter det generelle kulturbegrepet. I følge denne omfatter kultur "tanke-, kommunikasjons- og atferdsmønstre på alle felter av samfunnslivet, uavhengig av om det finnes noen spesialisert kultursektor eller ikke". Med dette begrepet er det mulig å snakke om kulturer i flertall, der hver kultur gjerne hører til et folk eller samfunn.

Media

Vi definerer et medium som et middel eller en kanal for generell kommunikasjon, informasjon eller underholdning i et samfunn. Noen eksempler på dette er aviser, radio og fjernsyn.

Urfolk

ILO-konvensjon nr. 169 om urfolk og stammefolk i selvstendige stater, som Norge ratifiserte i 1990, definerer urfolk på følgende måte: "Folk i selvstendige stater som er ansett som opprinnelige fordi de nedstammer fra de folk som bebodde landet eller en geografisk region som landet hører til da erobring eller kolonisering fant sted eller da de nåværende statsgrenser ble fastlagt, og som - uansett deres rettslige stilling - har beholdt alle eller noen av sine egne sosiale, økonomiske, kulturelle og politiske institusjoner."

SAMMENDRAG

Denne rapporten beskriver vår prosess gjennom utviklingen av en fungerende og spillbar prototype av et spill, som har som formål å fremme samisk kultur.

Innsikt og analyse

Gjennom litteratursøk og intervju forsøkte vi å få innsikt i hva det vil si å være samisk, hvordan det er å leve som same i Norge i dag og hvordan samer blir fremstilt i media.

Samer har en gammel historie og en lang rekke tradisjoner bak seg, men i dag er det samiske samfunnet like sammensatt og komplekst som ethvert annet moderne samfunn. Gjennom historien har de dessverre vært utsatt for perioder med assimilering og samehets. Selv om situasjonen er mye bedre i dag er det fremdeles diskriminering av samer i samfunnet. I tillegg har samer i lang tid ikke fått plass i media på lik linje med ikke-samer, og når de først dukker opp er det på en stereotypisk og ofte nedverdiggende måte. Dette problemet finnes fremdeles i dag, men vi ser en voksende trend med engasjement og stolthet knyttet til det samiske som gjør at de tar mer og mer plass både i nyhetsmediene og underholdningsmediene.

Det har også dukket opp en rekke samiske spill, som vi har analysert (men siden de er relativt få kikket vi også på spill om andre urfolk). Helheten viste at det er blitt laget mange spill for barn med fokus på læring. Det vi så lite av derimot var narrativedrevne spill. Dette til tross for at narrativ har en dokumentert evne til å engasjere og vekke empati hos spillere.

Basert på disse funnene, sammen med kravene fra Sametinget, ble det bestemt at vi skulle lage et narrativedrevet mobilspill for barn og unge, som skal fremme samisk kultur ved å fortelle en

personlig og relevant historie. Det ble laget en design brief som presenterer de konkrete rammene til løsningen.

Konseptutvikling og produksjon

For å unngå at essensen i spillet skulle bli overfladisk startet vi med å utforme narrativet. Dette skulle sikre at innholdet i spillet ble av god kvalitet og at det fremmet samisk kultur på ønsket vis.

Vi hadde flere runder med idemyldring og skrivning som gjorde at vi sakte men sikkert kom frem til en historie som vi håpte ville fremme samisk kultur på verdig vis. Gjennom flere iterasjoner med storyboarding og en asynkron workshop fikk vi bekreftet at historien var engasjerende og representativ for samer. Vi beveget oss deretter over til prototypene, der vi hadde iterasjoner med spillmekanikker, navigasjon og utforming, illustrasjon, samt lyd og animasjoner. Vi satt til slutt med en ferdig spillbar prototype av episode 1 og 2 i historien.

Tilbakemeldinger og evaluering

Resultatet ble et spill som handler om Noa, en samisk gutt fra storbyen som tilbringer hver sommer på hytten med sin samiske familie. Han lærer om hva det vil si å være same og at han skal bære sine samiske røtter med stolthet. Ettersom tiden går og han blir tenåring glir han sakte fra familien. Men etter noen tunge år med flere nederlag, finner han en sommer tilbake til hytten og familien hans og innser hvilken støtte og trygghet han har i dem.

Prototypen består av to episoder, der den første har høyt tempo og flere spillmekanikker, og den andre roer ned tempo og setter fokus på dialogen mellom karakterene. Med disse to episodene fikk vi testet to ulike utforminger av spillet, og fikk dermed bedre innsikt i hvordan vi best får frem og underbygger handlingen.

Brukertestene av den siste versjonen av prototypene viste at spillet vekket tydelig engasjement hos brukeren, men at det var noe forbedringspotensiale når det kom til interaksjon og spillmekanikker. Narrativet ble derimot veldig godt tatt i mot. Både de samiske og ikke-samiske spillerne kunne i mer eller mindre grad kjenne seg igjen i temaene som blir tatt opp i spillet.

Konklusjon og anbefalinger

Vi tenker at økt kunnskap og empati for urfolk kan være med å redusere mengden hets og diskriminering og styrke deres selvfølelse og stolthet. Vi anbefaler derfor alle spillutviklere å designe og utvikle spill som forteller personlige og reelle historier om urfolk.

For Umble har vi samlet en rekke anbefalinger om hva der er de bør ha fokus på når de eventuelt tar dette konseptet videre.

ABSTRACT

This written report describes our process during the development of a functioning and playable prototype of a game with a goal to promote Sami culture.

Insights and analysis

Through a literature search and interviews we tried to understand what it means to be Sami, how it is to live as a Sami in Norway today, and how they are portrayed in the media.

The Sami people have an ancient history and a culture filled with traditions, but today they are just as complex and diverse as any other modern culture. Sadly, they have throughout history been victim to assimilation and bigotry, and even though their situation has greatly improved, the Sami people are still discriminated against today.

In addition they have for a long time been neglected in the media, and when they do show up they are presented in a stereotypical and often degrading fashion. Even though this is still a problem to this day, we are seeing a growing interest and pride in the newer generations that has led to an increase in Sami appearances in the media.

A number of Sami games are currently available on the market, which we have analyzed (in addition to games about other indigenous people, since there is not a sufficient number of Sami games). The results show that a significant number of these games are educational games for children. We were surprised to see that there were so few narrative games, especially due to narratives being so engaging and empathy-arousing.

Based on these insights and the specifications by the Sami Parliament of Norway, we decided that our solution was going to be a narrative mobile

game for children and young adults, which will promote Sami culture through a personal and current story. We made a design brief to outline the specifications and scope of the product.

Concept development and prototyping

To prevent the essence of the game from becoming superficial we started our concept development with the narrative. We wanted to make sure that the content of the game was of a good quality and that it presented Sami culture as we wanted.

We did several rounds of ideation and writing that would slowly but surely result in a story that we hoped would promote Sami culture in a dignified way.

Through a number of storyboards and an asynchronous workshop our story proved to be engaging and a good representation for the Sami. We then moved on to prototyping, where we had several iterations on the game mechanics, the navigation and the art work, as well as sound and animations. The result was a finished playable prototype of the first two episodes of the story.

Feedback and assessment

The game is about Noa, a young Sami boy from the city, who spends every summer at his Sami family's cabin in the north of Norway. There he learns what it means to be Sami and that he should always take pride in his Sami roots. As time goes by Noa grows into a teenager and slowly drifts away from his family. After a number of challenging years which leave Noa feeling defeated, he returns to the summer cabin where he realizes just how much his family means to him.

The prototype includes two episodes. While the first is high-paced with lots of different game mechanics, the other one is rather slow-paced and the main attraction is the dialogue. With these two episodes we had the opportunity to test different approaches to the game and determine which one would work best with the narrative.

The user tests of the last version of the prototypes indicated that the game is compelling and engaging, but that there was some potential for improvement regarding the interaction and game mechanics. However, the narrative was very well received. Both the Sami and the non-Sami players could more or less relate to the story line.

Conclusion and recommendations

We believe that increased knowledge and empathy for indigenous people can reduce the amount of bigotry and discrimination against them, as well as strengthen their self-esteem and pride. We would like to strongly recommend all game developers to consider designing narrative games that tell personal and true stories about indigenous people.

For Umble we have gathered a list of recommendations on how to proceed with this game concept.

DESIGNPROSESS

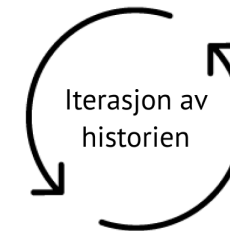
En spillleveranse består av mange komponenter, inkludert historie, illustrasjoner, lyd, animasjoner og prototyper. Vi forsøkte, så langt det lot seg gjøre, å planlegge en prosess rundt disse leveransene. I retrospekt kan det minne om en IxD-prosess hvor vi definerte problemet, utforsket løsninger, utviklet prototyper og testet. I realiteten var prosessen mer organisk der mye ble gjort parallelt. For eksempel utforsket vi løsninger nesten før innsiktsfasen hadde begynt. Designprosesser som intervju og workshops ble tatt i bruk når vi så at det var "hull" i kunnskapsgrunnlaget vårt. I tidslinjen under har vi forsøkt å illustrere prosessen vår.

INNSIKTFASEN

Litteratursøk
↓
Intervju
↓
Kartlegging av eksisterende løsninger
↓
Lookalike Target Research Method
↓
Design Brief

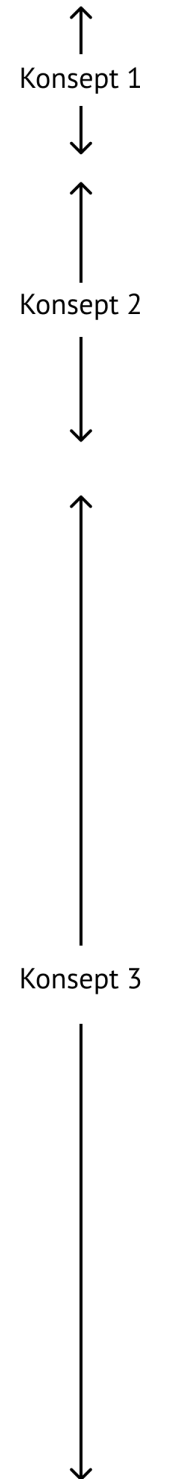
KONSEPTUTVIKLING

↓
Pixar-rammeverk
↓
Storyboarding
↓
Low-fidelity prototype (figma)
↓
Asynkron workshop

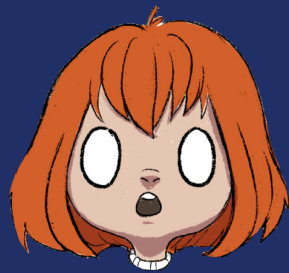


PRODUKSJON

↓
Prototyping (Unity)
↓
Brukertestning



INNSIKT



I dette kapittelet vil vi oppsummere innsikten som dannet grunnlaget for vår forståelse av oppgavens kontekst, og som la fundamentet for designvalgene vi tok underveis i prosessen. Innsiktsarbeidet ble i stor grad gjort parallelt med flere av de andre fasene i prosjektet og kan derfor ikke tenkes som en første innledende fase til hele arbeidet. Vår forståelse av den samiske kulturen kom gradvis underveis i prosjektet. Vi velger å presentere innsikten som en oppsummering av alt vi har samlet inn og ikke som en kronologisk fremstilling av innsiktsarbeidet vi gjorde underveis i prosjektet.

OM INNSIKTSARBEIDET

Innsikten vi har opparbeidet oss baserer seg på en rekke metoder, alt fra litteratursøk til intervjuer. Da vi gikk inn i denne fasen av prosessen var det følgende spørsmål vi ønsket å finne svaret på:

- Hva kjennetegner det samiske folket, og hvordan er det å leve som same i Norge i dag?
- Hvordan blir samisk kultur fremmet i media i dag?
- Hvordan blir samisk kultur og urkultur generelt representert i spill i dag?
- Hvordan skal vi lage et spill som treffer målgruppen vår?

INTRODUKSJON TIL SAMER

Vi startet arbeidet med et litteratursøk for å få mer generell kunnskap om samer og deres historie. Denne seksjonen fungerer som en oppsummering av funnene våre og et minimum for å forstå seg på de videre diskusjonene i prosjektet.

Generelt

Samene er et urfolk som har sine bosettingsområder i Norge, Sverige, Finland og Russland. Landområdet som samefolket tradisjonelt bebor kalles Sápmi (på nordsamisk). I følge Statistisk Sentralbyrå bor samer over hele Norge, men de fleste bor trolig i byer og tettsteder, både i og utenfor Sápmi. De mest konsentrerte bosettingsområdene, der samer til dels er i flertall, ligger i utkantstrøk nord for Saltfjellet (SSB,2012). Det anslås at samenes antall i dag er sted mellom 60 og 70 000 på verdensbasis, der 40 000 antas å være bosatt i Norge (Samiske Veivisere, 2021).

Det finnes tradisjonelt 11 samiske språk. I Norge finner man nordsamisk, sørsamisk, lulesamisk, pitesamisk og skoltesamisk. Nordsamisk er det største samiske språket, både i Norge og på generell verdensbasis (Berg-Nordlie & Gaski, 2021). I samisk kultur har tradisjonelt fiske, jakt, fangst, sanking, håndverk og reindrift stått svært sentralt. I dag er det samiske samfunnet like sammensatt og komplekst som ethvert annet moderne samfunn, men noen deler av den samiske befolkningen driver ennå på med de tradisjonelle næringsformene (Berg-Nordlie & Gaski, 2021).

Fornorskningspolitikken

Fra 1850-tallet til 1960-tallet ble den samiske befolkningen utsatt for en målrettet fornorskningspolitikk (Berg-Nordlie, 2021). På denne tiden ble det lagt frem flere tiltak og regler for å forsøke å assimilere denne samiske minoriteten. Norsk ble det eneste opplæringspråket i samiske områder, og lærere skulle passe på at samiske elever ikke skulle bruke morsmålet sitt i friminuttene. Tanken bak fornorskningspolitikken var at man kunne hjelpe samene på best mulig måte dersom de ga slipp på deres språk, religion og klesstil (NDLA, 2021).

Denne politikken har hatt store konsekvenser for samisk kultur, og mange har i lang tid vært sterkt påvirket av den. En stor andel samer mistet språket og identiteten sin som kulturell minoritet, og den tidligere misjonsvirksomheten hadde også gjort at den samiske religionen nærmest var forsvunnet. Flere samer holdt sine samiske røtter skjult for etterkommerne sine, da dette var blitt så negativt og skambelagt (NDLA, 2021).

Diskriminering

Samfunnet i dag er fremdeles preget av samehets og diskriminering av den samiske minoriteten. En rapport fra Mental Helse Ungdom fra 2021 viser at rundt 3 av 4 av respondentene (samer mellom 16 og 31 år) rapporterer å ha blitt diskriminert minst en gang i løpet av livet. Over 41% av respondentene opplever å bli diskriminert mer enn 1 gang i året. Rapporten viser også at det hyppigste stedet for diskriminering er i "skolen/utdanning", etterfulgt av "på internett" (Hansen & Skaar, 2021).

Det foreslås at en av årsakene for diskrimineringen er at nordmenn kan for lite om samer og baserer seg for mye på stereotypene. I sin masteroppgave fra 2009 har Elin Anita Sivertsen intervjuet en rekke unge samer bosatt i Norge og Sverige, og hun skriver at "spørsmål om joiking, om samer bor i lavvoer og gammer, hva samer spiser og drikker og hva slags transportmidler de benytter seg av, er noen eksempler på spørsmål informantene har fått." Intervjuobjektene opplever at spørsmålene i de fleste tilfeller er stilt på alvor, og dette vitner om store kunnskapshull (Sivertsen, 2009).

Den samiske stolthet

Til tross for at det kan være vanskelig å vokse opp som ung same i et norsk majoritetssamfunn viser rapporten fra Mental Helse Ungdom at den unge generasjonen har en høy grad av motstandsdyktighet. De opplever god støtte i både seg selv, familien og samfunnet rundt seg.

Det virker også som om skammen samene har slitt med etter så lang tid med diskriminering og fornorskning, nå er i ferd med å vike for stolthet og glede. "Stadig flere unge samer tør å vise sin samiske identitet i offentligheten. De tar på seg kofta i stolthet og ønsker å videreføre sin samiske kulturarv."



Bildetekst: Joik er den tradisjonelle samiske musikkformen og hører til blant Europas eldste folkemusikkformer. Ella Marie Hætta Isaksen joiket seg til seier i Stjernekamp i 2018.



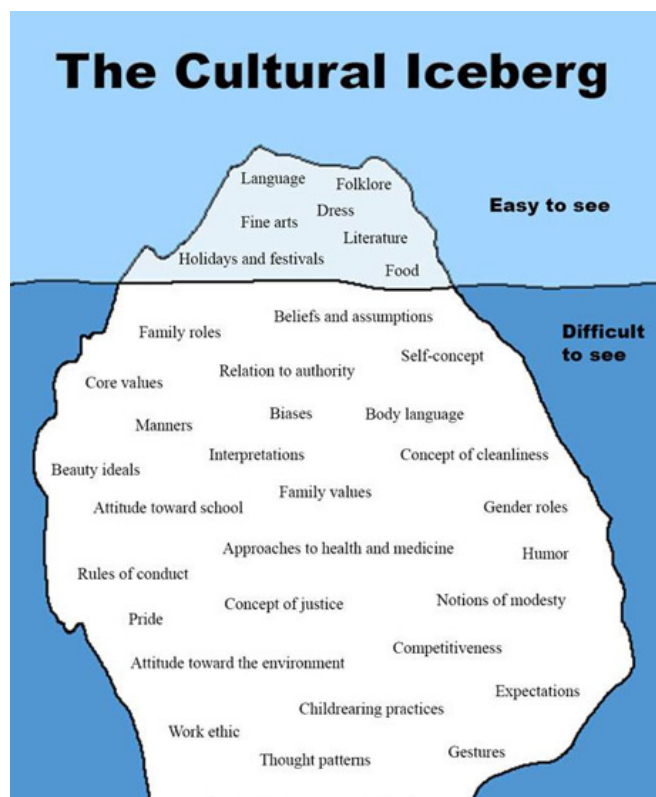
Bildetekst: Den samiske drakten består av kofta, belte, sjal eller barmklede, søljer, lue, sko og bukse.



Bildetekst: Duodji er det tradisjonelle, samiske håndverket og kunsthåndverket. (<https://snl.no/duodji>)

INTERVJU MED SAMER

I 1976 presenterte Edward T. Hall hans isberganalogi om kulturer. Analogien går ut på at om kulturen til et samfunn hadde vært et isberg, ville det vært noen synlige aspekter over vannet, men mange flere skjulte aspekter under havoverflaten. Den eksterne, eller bevisste, delen av en kultur er toppen av isberget, som vi kan se, og består av de lett synlige delen av en kultur slik som atferd, klær og språk. Den interne, eller underbevisste, delen av kulturen befinner seg under havoverflaten og inkluderer aspekter som



Bildetektst: Kulturisberget viser at det er mye mer til en kultur enn det som er synlig fra utsiden.

Oppvekst og barneoppdragelse

Flere av intervjuobjektene beskrev hvordan det i samisk kultur er vanlig av foreldrene å bruke samiske folkeeventyr for å lære barna hva som er rett og galt i oppveksten. Et av intervjuobjektene fortalte at som barn, ble hun bedt om å rydde huset på julaften og hvis ikke hun gjorde det ville Stallo (et slags troll fra samiske eventyr) komme og suge ut blodet hennes med jernrøret hans. En annen deltaker forteller:

“Vi måtte alle komme oss fort hjem før det ble mørkt. Ellers hadde Draugen kommet og tatt oss”.

Flere av intervjuobjektene fortalte at samiske foreldre ofte gir barna deres mer frihet og selvstendighet i oppveksten. En deltaker sa:

“I samisk barneoppdragelse er det mye mer frihet og ansvar. Det var veldig rart å komme og se hvor mye regler det var (da deltaker flyttet til østlandet). Du spiser når du er sulten og sover når du er trøtt i den samiske kulturen”.

Det handler om å la barna få lære av deres egne feil istedenfor å fortelle dem hva de skal gjøre til

enhver tid. Flere uttrykte at det bidro til økt selvstendighet i tidlig alder.

“Hvis man går ut med for lite klær i kulda, så lærer barna at da blir man kald. Hvis de ikke vil høre på tips fra foreldre så lar man ungene få kjenne på det”.



Bildetektst: “Husk å ikke legg klærne på gulvet. Ellers kommer Stallo og suger ut blodet ditt med røret sitt”.

Hjemsted og flytting

Blant intervjuobjektene våre hadde vi både samer som har vokst opp i områder der de er i flertall og samer som har vokst opp der de er i minoritet.

Flere av dem som har vokst opp som minoritet fortalte om en barndom preget av mobbing og fremmedgjøring. De har måttet forsvare deres kultur og har i flere anledninger stilt spørsmål til sin samiske identitet.

“Det var veldig ensomt. Og som sagt så prøvde vi å ikke få noe fokus på oss. Jeg var en av de korteste, jeg var mørk. (...) Det var mange spørsmål, ting de bare lurte på fordi de ikke visste noe om oss. Det var ubehagelig”.

En annen sa:

“Jeg ble nok ikke mobba, men man fikk kommentarer fordi jeg snakket litt gebrokkent norsk. Andre etterlignet måten jeg snakket på. Det gikk litt inn på meg men jeg tror det styrka meg”.

Noen av intervjuobjektene som bodde i større byer på østlandet fortalte på den andre siden hvordan de sjeldent har blitt mobbet eller pekt ut som annerledes nettopp fordi de ikke har følt seg annerledes. De føler seg like norske som resten av klassekameratene. Det samiske kommer som et slags tillegg.

“Jeg føler meg mer tilknyttet bysamfunnet enn

vidda, men det vil ikke si at jeg er mindre samisk”.

Flere av deltakerne fra østlandet fortalte likevel om episoder der de har blitt behandlet annerledes på grunn av deres samiske tilhørighet og hvordan de da har ønsket å unngå denne oppmerksomheten.

“Jeg husker at jeg ikke var så begeistret over å gå med kofte på 17. mai. Det var nok delvis fordi ingen andre hadde det. Det er ikke så gøy å se annerledes ut. Kofte er jo egentlig helt nydelig, med masse farger og sånt. Men på barneskolen ville jeg heller gå med hvit kjole på 17. mai, for da skiller jeg meg ikke så mye ut. Det er ikke sikkert jeg tar på meg kofte i år heller. Jeg er ikke kjempe kjempe glad i den oppmerksomheten, selv om jeg får mange fine kommentarer. Det er ikke det at jeg ikke er stolt av kulturen, men det er kanskje det her med å være minoritet i en majoritet”.

En annen sa:

“Jeg har alltid vært stolt av min samiske bakgrunn, (...) men det er også sånn at hvis jeg går i kofte så har jeg ikke lyst til å gå ut på kvelden alene. Det er noe i meg som tenker at kanskje jeg ikke skal vise det frem så mye selv om jeg er stolt av det. (...) Som kid så var det nesten litt flaut bare å ha de samiske timene. Man måtte forlate resten av klassen i to timer. Må forklare de andre barna hvorfor jeg var borte og hvorfor jeg ikke kan samisk fra før av.”

Flere av intervjuobjektene ga uttrykk for at det var litt flau å skille seg ut som barn og at det ikke var før de ble litt eldre at de ønsket å lære mer om den samiske kulturen.

“Men nå på vgs har jeg blitt mye mer opptatt av kulturen. Stoltheten kom frem på vgs”.

Samene som har bodd i Karasjok eller Kautokeino fortalte at de har hatt veldig sterk tilknytning til det samiske, mye på grunn av den store samiske slekten deres som har stått sterkt i alt og videreført tradisjonene.

“Jeg har alltid følt en sterk tilknytning til min samiske identitet. Det er pga Kautokeino, foreldrene mine, skikk og bruk, høsting, alt det her. Det er en naturlig del av meg”.

De som har vokst opp i slike byer opplevde ikke nødvendigvis før senere i livet, når de flyttet bort, at de faktisk var en minoritet. Et intervjuobjekt sa, etter å ha bodd utenfor hjembyen en stund:

“Jeg har ikke så veldig lyst til å flytte inn i byen merker jeg. Liker ikke tanken på alle spørsmålene jeg kommer til å måtte svare på”

Humor

Intervjuobjektene fortalte at den samiske humoren bærer preg av sterk ironi.

“Samer er veldig opptatt av humor. Masse selvironi. Man drar praktiske spøker veldig langt. Hvis noen tror på dette skal de få leve i troen.”

Flere har opplevd tilfeller hvor humoren har ledet til misforståelser, og da spesielt for utenforstående.

“En komisk historie fra tiden min i utlandet. De fleste jeg reiste med var fra Nord-Norge, men to av jentene var fra vestkanten i Oslo. De jentene spurte meg en dag om samer bor i lavvo og sammen med rein. Jeg trodde de testet meg. At de køddet. Jeg spilte bare med fordi jeg var sikker på at de køddet. Men så viste det seg at de var helt seriøse.”



Bildetekst: De jentene spurte meg en dag om samer bor i lavvo og sammen med rein. Jeg trodde de testet meg. At de køddet. Jeg spilte bare med fordi jeg var sikker på at de køddet.

Et av de andre intervjuobjektene hadde enda et eksempel:

“Jeg hadde folk med hjem, faren min var hjemme og spiste lunsj. Jeg kjente ikke alle jentene så godt. Hun ene kikket rundt og sa “det ser ut som et vanlig norsk hjem jo”. Da sa han på sitt mest gebrokkne: “Nei da skulle du sett hjemmet i går. Vi tok ned lavvoen som vi hadde i stuen som får oss til å føle oss som hjemme”. Venninnen min trodde på det.”

Et annet intervjuobjekt fortalte at det også er vanlig å bli litt småertet av hele slekten, men at man lærer å stå i det og svare tilbake. Hun delte en episode fra da hun var yngre da et familiemedlem sa:

“Jeg så kjæresten din her om dagen” for å gjøre henne litt flau. Hun valgte da å svare tilbake med: “Hvem av dem?”.

Slekt

Mange av intervjuobjektene våre trakk slekt frem som et viktig aspekt i samisk kultur.

“Slekt betyr ufattelig mye mer for oss enn det gjør for vanlige nordmenn. Når jeg omtaler min slekt så snakker jeg også om tremenninger og firmenninger. Jeg kjenner veldig mange av mine firmenninger”.

Det er også veldig vanlig å bruke slektsbetegnelser i samhandling med familien.

“Jeg snakker ikke til de som “Petter”, men med et eget navn. (...) Dette gjør at vi føles nærmere. Vi får da sterkere relasjoner”.

I følge samene på østlandet er det viktig å holde kontakt med resten av slekten i nord.

“Det er mange i Oslo som veldig ofte reiser til Nord-Norge. Nesten alle ferier.”

Dette forholdet til slektningene kunne til tider by på utfordringer i møte med nordmenn og da spesielt den norske delen av familien (om de hadde det).

“Mine (norske) søskenbarn har ikke invitert meg til bryllupet sitt, for meg og den samiske kulturen blir det nesten en fornærmelse. Nærmest som å skjære meg. Man holder ikke kontakt på samme vis”.

Fra skam til stolthet

Mange av intervjuobjektene snakket om hvordan den samiske kulturen og identiteten har vært påvirket av fornorskingen.

“Det er mere greit å være samisk nå, men det har vært veldig skambelagt”.

Det var spesielt de eldre intervjuobjektene som kunne fortelle om hvordan deres foreldre eller besteforeldre hadde kjent på denne skammen og hvordan den påvirket de følgende generasjonene.

“Moren min er samisk, men familien min er preget av fornorskingen. Min mormor giftet seg med en norsk mann og ble trakassert skikkelig av sin norske familie. Det var veldig vanskelig å være samisk. Min norske morfar sa at det var viktig at jeg måtte dra det samiske videre.”

Dette samme intervjuobjektet fortalte at hen ikke fikk noe særlig opplæring i samisk språk og tradisjoner og sa:

“Jeg føler jeg har tapt mye av kulturen. Føler at jeg har blitt snytt for noe”.

Men alle intervjuobjektene var enige om at tidene har endret seg og at det nå er mye mer stolthet knyttet til det samiske. De unge intervjuobjektene hadde flere øyeblikk og minner å dele der de hadde kjent på ordentlig stolthet over å være samisk. Et av intervjuobjektene ble bedt om en dele slik episode og svarte da:

“Det skjer veldig ofte. Da Agnete Saba vant MGP. Da ble jeg veldig stolt. Når jeg ser at samer blir anerkjent av store institusjoner. Da føler jeg meg veldig stolt. Det er jo ikke sånn at vi bare er på vidda og surrer rundt”.

Tanker om hvordan samer blir fremstilt i media i dag

Flere av intervjuobjektene mente at de samiske stereotypiene fremdeles henger igjen i dagens mediebilde. En av deltakerne sa:

“Det er fortsatt en del stereotypier. Føler vi fortsatt blir sett litt ned på.”

En annen sier:

“Man blir jo mest fremstilt i kofte og gjennom reindrift føler jeg.”

Mange mente likevel at det går i riktig retning. Det ble blant annet sagt at:

“Det er lettere å være samisk nå. Så ting vil nok være litt annerledes om 10 år.”

En annen sa:

“Jeg føler akkurat nå at det er i en veldig skiftende bølge. Eller det er fortsatt folk som tror vi bor i lavvo, driver med reindrift osv. Men vi er kanskje i det skiftet hvor folk skjønner at samer er vanlige folk. Folk har begynt å skjønne det, som alle andre så har samer begynt å flytte til storbyene og det er veldig veldig mange samer i Oslo generelt.”

“Jeg har alltid tenkt at vi burde legge mye i fremtidige generasjoner. Og jeg tror de som kommer er veldig heldig. Og den stoltheten har bygd seg opp veldig. Bare se på nasjonaldagen. Alle kanaler hadde noe samisk. Alle nyhetskanaler snakket om oss. Hvis det er så bra nå. Bare tenk hvor bra det kommer til å bli! Jeg er veldig for å styrke identiteten til yngre generasjoner,”

sa en tredje.

Hva ved samisk kultur må løftes frem?

Intervjuobjektene var tydelige på at det har vært nok fokus på rein og lavvo.

“Det er jo en stor del av kulturen, men det er ikke alt. Det hadde vært kult å få noe fokus på noe annet enn reindrift. Jeg er f.eks en stor fan av sløyd.”

En annen syntes det var viktig å løfte frem mangfoldet blant samene.

“Det er ikke alle som kommer fra Karasjøk. Ikke alle joiker eller driver med reindrift. Det veldig bra at det er mye som blir gjort med bysamer.”

Flere var positive til å løfte frem det at samer bor i hele landet og at de aller fleste av dem lever som resten av den norske befolkningen.

Andre syntes det var viktig å løfte fram naturen, og da spesielt respekten for naturen. En deltaker sa:

“Jeg tenker det med nærhet til naturen, respekt til naturen, respekt av naturen. Det står veldig sterkt i vår kultur og identitet. Det er en av de viktigste tingene vi har.”

En annen synes det var viktig å:

“Fremme utnyttelse av naturen. Utnytte alle deler av dyret. Det er ikke bare viktig for samer, men for hele verden.”

Noen av dem løftet også frem hvordan det er viktig å fremme kulturen og ikke historien. En fortalte at de syntes det var viktig å “legge fortiden om fornorsking bak seg”.

En annen sa at:

“For samer er det ikke så viktig med historien. Kulturen er viktig. Historien er jo en stor debatt. Alt er jo bare en krangel og litt kontroversielt.”

SAMISK KULTUR I MEDIA I DAG

Etter å fått innsikt i samisk kultur og hva det vil si å være samisk, gikk vi over til å undersøke hvordan samisk kultur blir fremmet i media i Norge. Vi presenterer i denne seksjonen våre viktigste funn.

Underrepresentert i media

Noen studier har kikket på i hvor stor grad samer dukker opp i de store nyhetsmediene og har funnet ut at samer er underrepresentert i media.

Førsteamanuensis ved Samiske Høgskole, Torkel Rasmussen skriver: "Vi kan lett se det selv. Det er ikke ofte saker om samer i de store mediene. Samer utgjør 1-2 prosent av befolkninga i Norge, og burde tatt opp 1-2 prosent av mediebildet. Men det gjør vi ikke" (Rasmussen, 2019).

Rasmussen skriver videre at samer dukker ofte opp i media når det er en eller annen konflikt mellom dem og majoritetsbefolkningen. I boken *Samer i to norske nyhetsmedier: En undersøkelse av saker med samisk hovedfokus i Nordlys og Dagsrevyen i perioden 1970-2000* skriver Arne Johansen Ijäs at kriser og konflikter i det samiske samfunnet var den vanligste journalistiske vinklingen. Det så spesielt ut som at hovedredaksjonen i Dagsrevyen i Oslo søkte konflikter når de var ute på reportasjereiser i samiske områder (Ijäs, A. 2012). Disse funnene stemmer overens med kanadisk aboriginer Duncan Mccue sine observasjoner. Han har gjennom sin tid som journalist kommet opp med "WD4 regelen". Den sier at det er kun når urfolk er i en av følgende kontekster: "Warrior, Drumming, Dancing, Drunk or Dead" at de blir

omtalt i de store nyhetsmediene (CBC News, 2014).

Rasmussen skriver at "samiske medier og andre urfolks medier retter opp noe av dette skjeve inntrykket som kommer fram i norske medier og andre hovedstrømsmedier. Men de har så mye mindre publikum, altså seere, lesere og lyttere at det blir en kjempeforskjell i gjennomslagskraft. Derfor kommer stereotypene til å bestå fram til hovedstrømsmediene endrer seg. Hvis det noen gang skjer" (2019).

Feilaktig representasjon

Samer fremkommer altså ikke nok i media, men det viser seg også at når de først gjør det er det også feilaktig. Arne Johansen Ijäs oppdaget i forskningen hans at både Nordlys, Nord-Norges største mediehus, og Dagsrevyen ikke hadde en korrekt fremstilling av samekulturen. Han skriver at "Nordlys var fysisk nærmere samekulturen enn tilfelle var med Dagsrevyen, men det var egentlig liten forskjell i synet på samekulturen". Han skriver videre at i Dagsrevyen ble stereotypene tydeligere fordi de ofte ble forsterket av bildebruken. "Samer i typiske samiske klær, reinsdyr og lavvoer på vidda var bilder som ofte ble brukt for å framstille alle typer samiske saker. Men heller ikke Nordlys lot være å bruke "prospekktkortbilder" for å illustrere nærmest en hvilken som helst samisk sak" (Ijäs, A. 2012).

Et annet fenomen Ijäs oppdaget var en romantisering av livet på vidda og et forsøk på å lage et klart skille mellom "vi" og "dem". "Samene skulle leve i en fremmed verden upåvirket av den moderne tid" skriver Ijäs.

Den samiske kulturen har altså blitt presentert i media på en overfladisk måte. Befolkningen sitter da igjen med et inntrykk om at denne fremstillingen om at alle samer går i kofte og lever på vidda upåvirket av den moderne tid er sannheten.



Bildetekst: "Om lag ti ganger på 1990-tallet ble dette bildet om samer med kjørerein på vidda brukt i Nordlys for å illustrere svært forskjellige type samiske saker." -utdrag fra *Samer i to norske nyhetsmedier* av Arne Johansen Ijäs (2012).

Renessanse av produksjoner

Over tiden har samer, på lik linje med resten av verdens urbefolkninger, tatt mer kontroll over hvordan de blir representert i media. Flere samiske nyhetsmedier, som Ságat og Sameradioen, dukket sakte men sikkert opp, og samiske produksjoner ble vist både på TV og storskjermen.



Bildetekst: Som 21-åring i 1946 leder Sara K. Hætta de første samiske radiosendingene. Virksomheten utviklet seg etterhvert til å bli NRK Sápmi, den største samiske medieinstitusjonen i Norden (Hætta, 2011).

I 1987 ble tidenes første samiskspråklige spillefilm, *Veiviseren* av Nils Gaup, vist på kino. Filmen var på nordsamisk, og regissøren og alle skuespillerne var samiske (Svendsen, 2020). I 2008 kom den samme regissøren med filmen *Kautokeino-opprøret*. I denne var det også samiske skuespillere, men det var også flere internasjonalt kjente skandinaviske skuespillere som Nicolaj Coster-Waldau, kjent spesielt fra *Game of Thrones*, og Mikael Persbrandt, kjent fra blant annet *Hobbiten* (Naalsund, i.d.).



Bildetekst: Veiviseren fikk stor internasjonal suksess og ble Oscar-nominert i kategorien for beste fremmedspråklige film (Svendsen, 2020).



Bildetekst: Filmen er basert på Kautokeino-opprøret som fant sted i 1852.

Den samiske artisten Mari Boine har spilt en store rolle i musikkbransjen siden hennes debut i 1985. Hun har gjennom sin samisk-inspirerte musikk jobbet iherdig for å fremme og bevare den samiske kulturen, og på denne måten også inspirert mange yngre generasjoner til å være stolte av deres samiske røtter (Nedland & Knudsen, 2020).



Bildetekst: Mari Boine er kjent for å ha vært en av de første til å bruke musikk for å fremme samisk kultur og sette lys på den samiske undertrykkelsen. Hun har blitt tildelt fire Spellemannspriser så langt i hennes karriere (Nedland & Knudsen, 2020).

I nyere tid har samisk musikk fått et løft gjennom blant andre Ella Marie Hætta Isaksen, som vant programmet *Stjernekamp* i 2018. Siden 2017 har hun sunget og joiket i bandet *Isák*, som spiller elektronisk joik (Pulk, 2020).



Bildetekst: Ella Marie Hætta Isaksen i bandet ISÁK, sammen med Daniel Eriksen og Aleksander Kostopoulos.

Samisk musikk og kultur har også fått et internasjonalt fokus gjennom Disneyfilmen *Frost* fra 2013 og *Frost 2* fra 2019. Filmene har hentet masse inspirasjon fra norsk natur, arkitektur og klesdrakt, men også fra det samiske. Den første filmen åpner med en samisk joik kalt *Eatnemen Vuelje*, som er komponert av den sørsamiske musikeren og komponisten Frode Fjellheim (Gaup, 2013). Disse filmene er blant Disneys største suksesser (Ghaderi & NTB, 2019).



Bildetekst: Disney har latt seg inspirere av den samiske kulturen spesielt i produksjonen av Frost 2. I denne filmen får man oppleve både samer, gammer, reinflokk og norsk natur. Disney har flere ganger vært i direkte kontakt med sametingene for å forsikre seg om at det samiske blir riktig fremstilt (Verstad, 2019).

ANALYSE AV SPILL OM URFOLK

Etter å ha dannet oss et bilde av hvordan samer blir fremmet i media i Norge i dag ønsket vi å rette blikket spesifikt mot spill. For å få en oversikt over hvordan urfolk blir representert i spillverdenen testet vi et utvalg av eksisterende spill som handler om urfolk. Basert på disse forsøkte vi å forstå hva slags spill som dominerer markedet, og identifisere en potensiell retning for spillkonseptet vårt. Det er verdt å nevne at ikke alle spillene som var involvert i analysen ble testet av oss personlig, da de ikke var tilgjengelige for oss. Disse spillene har vi kategorisert basert på skjermbilder, videoer og våre antakelser om spillet.

Gjennomføring av analyse

Det ble utført to runder med analyser. I den første så vi på spill som handler om alle verdens urfolk, og i den andre så vi spesifikt på samiske spill. Vi så bort fra spill som kun hadde blitt oversatt til samisk. Her fant vi flere overlapp mellom de ulike spillopplevelsene. Noen spill fokuserte på tradisjonelle spillmekanikker med tydelige mål for spilleren. Andre var tekstbaserte og hadde som mål å opplyse spilleren. Dette dannet grunnlaget for differensialet vårt.

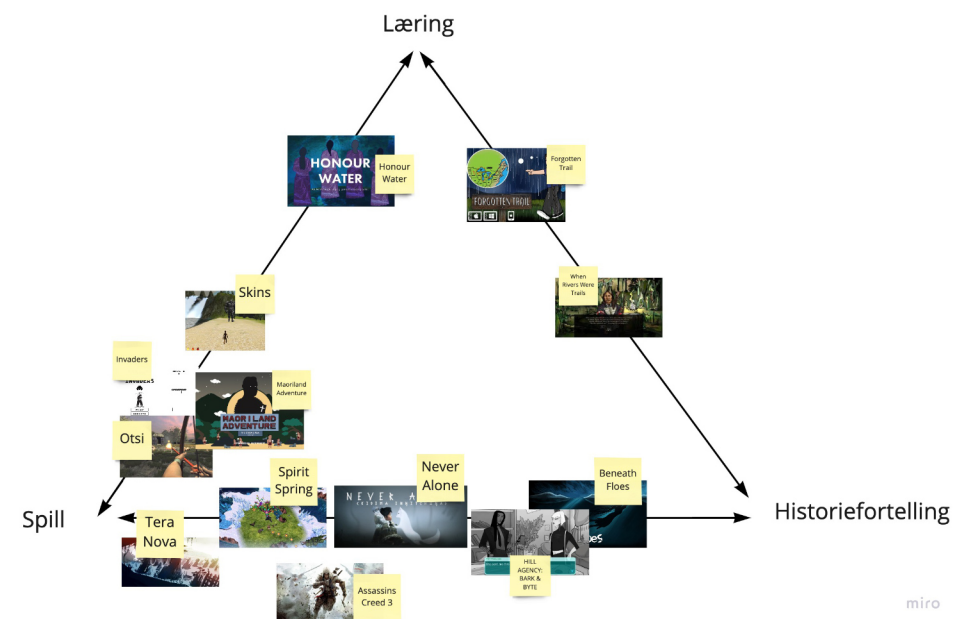
Differensialet er delt opp i tre akser; spill, læring og historiefortelling. Det ble brukt for å få et overblikk over eksisterende produkter, og eventuelle "hull" i markedet som vi potensielt kunne fylle. Vi definerte de tre aksene på følgende måte:

Spill: Sentralt i spill står ønsket om å måle, sammenligne eller rangere spillerne etter ferdigheter. Disse har ofte klare mål og regler, hvor målet er å gi spilleren en følelse av mestring.

Historiefortelling: En fortelling er når noe blir fortalt slik at det danner en enhet med begynnelse, et midtparti og en slutt. Det involverer ofte en eller flere aktører og utforsker et tema eller problem. I vår kontekst handler historiefortelling om i hvilken grad spillet fokuserer på historien, det vil si at leseren får med seg handlingen og karakterene.

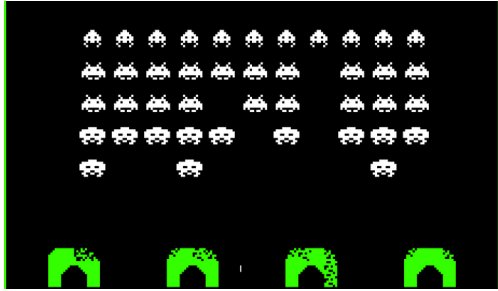
Læring: Spill i denne kategorien er designet med pedagogiske formål. Alle typer spill kan brukes i et pedagogisk miljø, men læringsspill er spill som er laget for å undervise eller opplyse spillere om et spesifikt emne.

Spill vs læring vs historiefortelling (urfolk)



Analysen viser en relativt jevn fordeling av spillene, men at de fleste trekker mot kategorien spill. En observasjon vi gjorde oss var at de fleste spillene brukte urfolk og kulturen som kulisser for spillet. De fleste var ikke opptatte av å fortelle en spesifikk historie, men lar heller spilleren utforske verdenen på egenhånd. Eksempelvis Spirits of Spring (Minority Inc., 2014), et spill hvor man tar kontroll over en ung innfødt fra et mytisk land. Spillet bruker omgivelser og karakterer inspirert av kulturen, men lar være å fortelle en spesifikk historie. Spilldesignerne blir da ikke låst fast til et bestemt narrativ, men får friheten til å velge hva

de ønsker å vektlegge. Invaders laget av Dr. Elizabeth LaPensée (2015) tar inspirasjon fra flere ulike amerikanske stammer, som Anishinaabe og Métis, og bruker spillmekanikker fra Space Invaders (Taito, 1978).

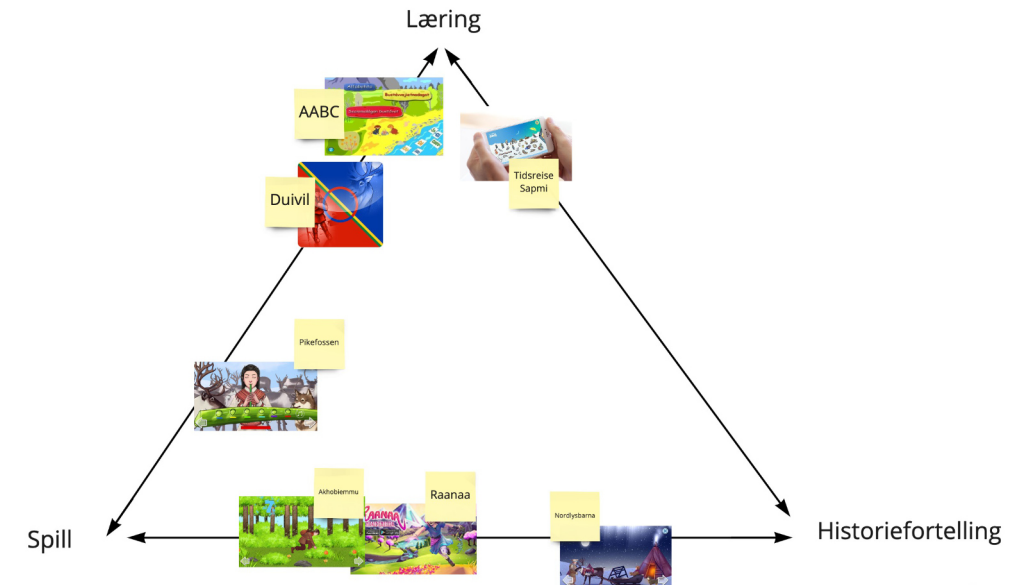


Bildetekst: Invaders tar utgangspunkt i spillmekanikker fra Space Invaders satt i en ny kontekst.

Effekten av spill som Spirits and Spring og Invaders har på fremming av urfolk er lite dokumentert. Når det er sagt, har personlige fortellinger som fokuserer på enkeltindividers erfaringer og perspektiver vist seg å være et effektivt verktøy for å øke folks forståelse av en annen kultur (Asmi, 2017).

Amerikanske urfolk har i lengre tid blitt utsatt for "misvisende representasjoner" i videospill. Red Dead Redemption-serien er et action-eventyrspill satt i den ville vesten. I spillet blir det amerikanske urfolket avbildet som aggressive og fiendtlige, noe som kun bidrar med å forsterke stereotypene (C.A. Printup, 2019). Vi opplever derfor at det er viktig at urfolk tar kontroll over historiene som blir fortalt, spesielt de som tidligere har blitt utsatt for negative stereotyper og partiske skildringer i media.

Spill vs læring vs historiefortelling (samiske spill)



Utvalget av samiske spill vi klarte å finne var begrenset, noe som gjorde det vanskelig å se tydelige overlapp mellom spillopplevelsene. En bemerkning vi gjorde oss var at alle spillene, med unntak av Duivil, var rettet mot barn. Vår hypotese er at det er mer utfordrende å lage spill for den målgruppen da forventningene til kvalitet er høyere.

De fleste spillene er satt til en tidligere, og mer primitiv tid, hvor karakterene er kledd i tradisjonelle samiske folkedrakter. Som tidligere nevnt er dette en stereotypisk fremstilling som har dominert media i lang tid. Det er en fremstilling som flere av samene vi intervjuet ikke var begeistret for, siden den var med på å opprettholde de eksisterende stereotypene og

fordommene. Det ble tydelig for oss at det var en mangel på spillopplevelser som tar for seg en mer moderne kontekst, og som retter lyset på mangfoldet i den samiske befolkningen.

DESIGN FOR MOBIL

Denne delen oppsummerer de viktigste funnene knyttet til hvordan lage spill til mobil. Siden både mediet og teknologien stadig er i endring var det utfordrende å finne konkrete retningslinjer for mobilutvikling. Vi baserte oss derfor på utsagn fra mobilspillutviklere og deres erfaringer. Under presenterer vi de viktigste innsiktene.

La spillere ta på ting

Spill på pc og konsoll har den fordel at spillere har mulighet til å føle seg frem til hva som er interaktivt. F.eks når man plasserer musepekeren over noe klikkbart, gir programmet tilbakemelding ved å endre ikon på pekeren. På touch-flater må spilleren aktivt trykke for å finne ut om noe er interaktivt eller ikke. Visuell feedback gjennom knapper, animasjon og fargekontraster vil kunne gi spilleren et bedre bilde over hva som er interaktivt og ikke. Anne Marsh fra Lady Shotgun Games anbefaler derfor spilldesignere å la spillerne ta på så mye som

mulig (Alexander, 2013).

“Let the player touch stuff! If you think you want to touch it, it should have a use when touched. I've always been left cold by those games where there is a super gorgeous graphical environment that is just a pretty brick wall. Now, with a touchscreen, I've extended that mentality to include being annoyed by touchscreen games that don't let you interact with stuff that looks like it should be touchable” - Anna Marsh, Lady Shotgun Games

Utnytt mobilskjermen

Mange mobilspill legger knapper og piltaster på skjermen. Dette for å simulere en tradisjonell spillkontroller. Når det er sagt, vil det aldri føles helt likt ut. Det er ikke noe taktilt å dra i, eller noe som gir motstand. Dersom man designer interaksjoner på mobil på samme måte som på pc/konsoller, utnytter man ikke fordelene med touch-flater. Resultatet blir et spill som mest sannsynlig hadde tatt seg bedre ut på andre plattformer. Simon Flesser fra Simogo oppfordrer å utnytte styrkene som ligger i mobilskjermen (Alexander, 2013).

“We are fans of doing as little abstractions as possible. That's the strength of touch screens, you can shorten the distance between the user and the game. For example, in Year Walk, putting down your finger on the screen and moving it translates to putting down your finger on the world and moving the world. An example of an abstraction would be putting down two fingers on the screen and translating that to a button press that brings you to the menu, for example. Often abstractions like that needs instructions, while more "direct" interactions often need very little explanation” - Simon Flesser, Simogo



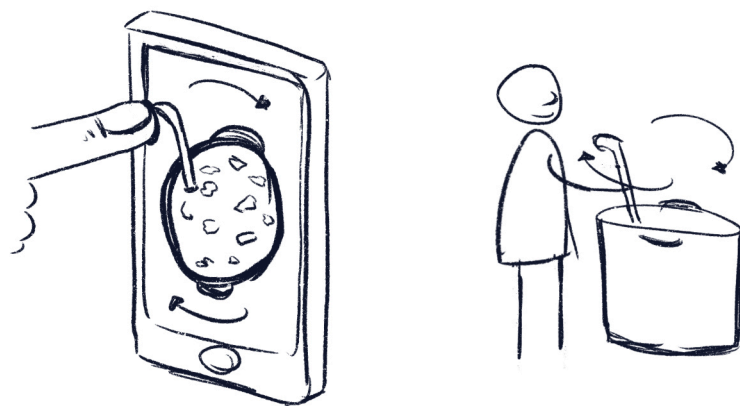
Bildetekst: Fornite på mobil plasserer knapper og piler direkte skjermen. Dette skaper en spillopplevelse som ikke er langt fra den man finner på konsoller.

Fortelle store historier på små skjermer

Mange blander begrepene narrativ og historie. I denne oppgaven definerer vi historie som handlingsforløpet i et spill, altså sekvensen av handlingene. Et narrativ er helhetsinntrykket av et spill og tillater spilleren føle seg som en del av en historien. Det omfatter alt av historie, lyd, musikk, atmosfære, dialog og spillmekanikker. Alle komponentene bidrar til narrativet. Når det er sagt, kan teknologiske begrensninger på mobilen gjøre det vanskelig for spillere å bli engasjert i historien. Med svakere prosessorkraft og mindre skjerm er det vanskelig å simulere store verdener og realistiske omgivelser, teknikker som tradisjonelle spill har utnyttet for å få spilleren engasjert i historien.

Toiya Kristen Finley skriver i boken Narrative Tactics for Mobile and Social Games: Pocket Size Storytelling (2018) at det finnes andre effektive måter å engasjere spilleren i historien, utenom

dialog og cutscenes. Hun viser til at historien ikke bare trenger å kommuniseres gjennom ord, men gjennom alle deler av spillet. Som tidligere nevnt, er mobilen sterkest når man klarer å minimere avstanden mellom det karakterene i spillet føler og det spilleren selv føler. Touch-skjermen gjør det mulig å skape et sterkere bånd mellom karakter og spiller ved at spilleren selv må gjennomføre aktivitetene. På den måten bidrar kvaliteten og typen interaksjoner til narrativet selv.

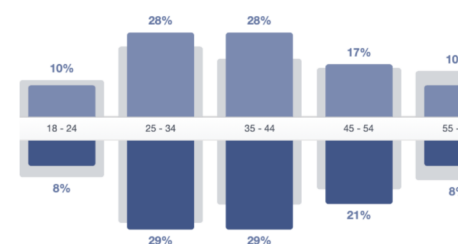


Bildetekst: Interaksjonen etterligner det karakterene gjennomgår.

MÅLGRUPPE

Hvem er de?

Vi ønsket å treffe målgruppen 10-25 år, men vi hadde problemer med å forstå hvem brukergruppen var, spesielt tidlig i prosessen. Hvordan er spillvanene deres? I hvilken kontekst spiller de i? Vi forsøkte derfor å segmentere brukergruppen for å finne hvilken del som har interesse av et narrativdrevet mobilspill (sett inn illustrasjon). Få i våre nære kretser hadde vært borti den type spill. Vi gjennomførte derfor en Lookalike Target Research Method. Dette var fremgangsmåten:



- Lag en liste med spill som ligner på konseptet vårt
- Analyserer demografisk data og deres interesser for å danne oss et bilde av hvem sluttbrukeren er
- Gjør en vurdering på hvordan det påvirker deres spillvaner.
- Vi tok utgangspunkt i spillene Florence og Monument Valley, begge narrativdrevne

Hyperbole and a Half	2	377	561K	229x
ThinkGeek	4	570	1,3m	153x
This American Life	5	409	916,9K	152x
Teefury	6	272	610,5K	152x
Roku	7	256	589,2K	148x
Hamilton	8	360	924,1K	133x
Atlas Obscura	9	485	1,3m	131x
Cards Against Humanity	10	238	620,7K	131x
Society6	11	296	829,7K	122x

Bildetekst: Fornite på mobil plasserer knapper og piler direkte skjermen. Dette skaper en spillopplevelse som ikke er langt fra den man finner på konsoller.

Vi tok utgangspunkt i spillet Monument Valley (Ustwo, 2014) et narrativdrevet mobilspill som har hatt stor kommersiell suksess. Vi brukte Facebook Ads for å undersøke hvilke typer mennesker som liker disse spillene. På den måten kunne vi finne overlapp mellom demografi og interesser. Det må nevnes at vi var klare over at Facebook Ads ikke ville gi oss et fullstendig realistisk bilde over brukergruppen, men den ga oss en god pekepinne.

Grafen over viser hvor stor sjans det er for at en person som er interessert i Monument Valley, også er interessert i de andre på listen. F.eks er sannsynligheten for at en person liker

tegneserien Hyperbole and a Half 229 ganger større dersom personen også liker Monument Valley. Det mest overraskende var det at få av de andre interessene til denne gruppen var spillrelaterte. Det populære skytespillet på mobil Fortnite sin graf viser andre videospill som de seks øverste interessene. Det betyr at den gruppen som liker Monument Valley hverken har mye erfaring med eller stor interesse for tradisjonelle spill. Siden vi ser for oss at vårt konsept vil ligge nærmere Monument Valley, enn Fortnite, kan vi tenke oss at vår brukergruppe vil ha liknende interesser. Dette setter rammer for hvordan vi tilnærmer oss spilldesignet, da vi må

forvente at brukerne våre ikke er spesielt godt kjent med terminologier eller spillmekanikker på mobil.

Hvordan spiller de?

Spillevaner for mobilspillere og pc/konsollspillere er også noe som må tas høyde for i spillutviklingsprosessen. Narrativ designer i spillstudioet King Berlin (Valentina Tamer) drar frem forskjellene under foredraget "Why mobile game narrative design is more than text and plot".

"Mobile users may play games while they commute, when they have a break at work, and during the evenings. Attention spans will be short and developers are also competing for attention with other app categories including social networking, messaging, streaming, music, news and weather. Mobile games also compete for attention with other activities. According to Tamer, 56 percent of users watching TV use their phone - Valentina Tamer, King Berlin

Dette samsvarer med Ken Wong fra Mountains Games (Art Director for Florence og Monument Valley) sine opplevelser. Han forteller at majoriteten av brukerne spilte under pendling eller rett før sengetid. Hvor tradisjonelle spill har muligheten til å ta seg tid til å introdusere spilleren til verdenen deres, f.eks gjennom lengre videosekvenser, må mobilspill klare å gjøre det samme med svakere maskinvare og på kortere tid.

Ser vi tilbake på differensialet i kapitlet "Analyse av urkultur i spill" kan vi forstå hvorfor det eksisterer få spill i historiefortelling-kategorien, spesielt på mobil. Investeringen som

kreves i form av tid og fokus for å få noe meningsfullt ut av en historie samsvarer ikke med hvordan folk bruker mobiltelefonen. Vår hovedutfordring blir derfor å lage et historiedrevet spill som klarer å engasjere selv gjennom korte spilløkter.

KONKLUSJONER FRA INNSIKTSFASEN

Dette kapitlet tar for seg våre samlede refleksjoner og tanker rundt innsikten vi har skaffet oss i løpet av prosjektet. Vi presenterer vårt resulterende design brief, som fungerer som en oppsummering av de avgjørelsene vi har tatt basert på arbeidet i denne fasen.

Refleksjoner

Vi så både fra research og intervju at media er preget av overfladiske og grunne representasjoner av urfolk. Samer opplever at de er lei av stereotypiene som stadig vekk dukker opp i ulike medier. Vi ble selv villedet av det som finnes lett tilgjengelig på internettet, og ført til å tro at reindrif, kofter og viddelandskap er dagligdags for samer. Vi har lært gjennom den konseptuelle modellen kulturisberget at det er mer til en kultur enn bare det som ligger på overflaten.

Resten av befolkningen tolker disse feilaktige representasjonene av samene som realiteten, noe som kan føre til krenkende og ubehagelige episoder for samer. Vi anså det som svært viktig at vår løsning ikke ble med på å bygge opp under disse overfladiske fremstillingene, men i stedet får vist frem folket og deres kultur på verdig vis.

Det har seg dessverre slik at disse feilrepresentasjonene ikke nødvendigvis oppstår med vilje, men av uvitenhet fra produsentene. Dette inkluderer oss. Siden vi ikke har samisk bakgrunn innså vi at vi var utsatte for å gjøre en slik feil, og til tross for våre gode hensikter kunne vi ende opp med et overfladisk konsept. Vi innså med dette hvor viktig det ville være å involvere samer i hele prosessen.

For å lykkes med å fremstille kulturen på korrekt vis har vi som tidligere nevnt prøvd å danne oss et bilde av hvordan det er å leve som same i Norge i dag. Den samlede innsikten viser til at dette er ganske individuelt og avhenger i stor grad av hvor individet er født og oppvokst.

Vi fant likevel flere fellesnevner. Samisk samhold og slekt ble ofte nevnt som viktige aspekter ved den samiske kulturen. Samer var ofte enten omringet av slekten i Karasjok og Kautokeino, eller så reiste de jevnlig tilbake til der resten av slekten oppholdt seg. De som levde i de større norske byene var også ofte opptatt av å arrangere og delta i samiske treff og sammenkomster.

Språk var et aspekt som var viktig for alle vi snakket med. Ikke alle hadde lært seg samisk, men flere av dem var i prosessen med å lære seg det. Alle var dessuten opptatt av at samisk undervisning i skolen skulle forbedres slik at alle samer i Norge kan få muligheten til å lære seg språket tidlig.

Med dette prosjektet ønsker vi å fremme samisk kultur gjennom spill. Det var derfor givende å få bekreftet at det ligger mye stolthet å se samisk kultur representert i ulike medier. "Når jeg ser at samer blir anerkjent av store institusjoner. Da føler jeg meg veldig stolt". Dette ene

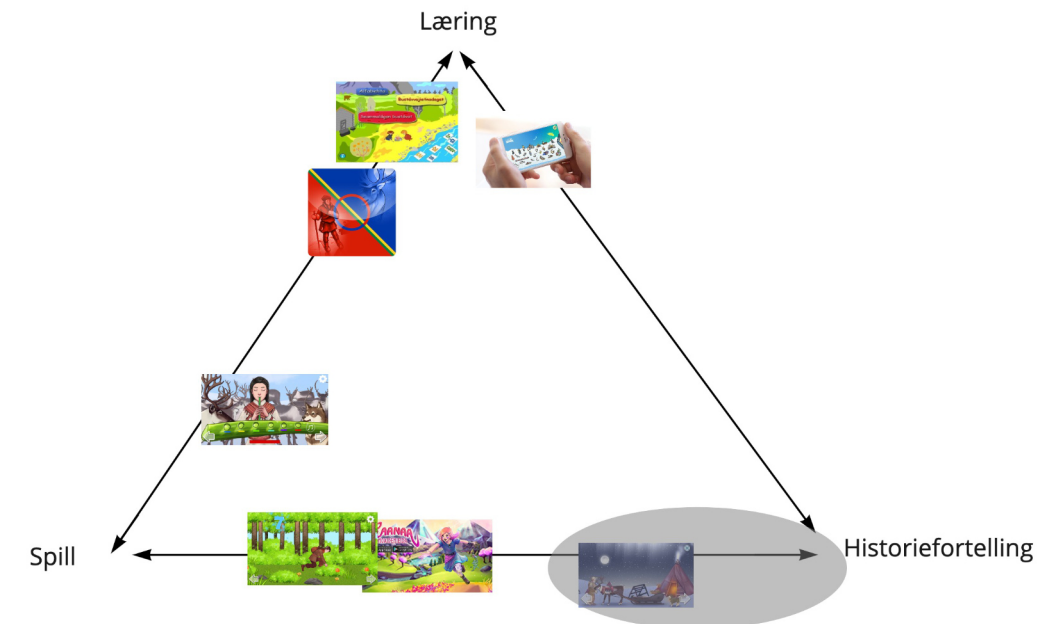
Beslutninger

intervjuobjektet fikk tydelig frem hvor viktig det er at kulturen kommer frem i media, og hvor oppløftende og inspirerende det er for alle samer, men kanskje spesielt de unge, å se noen som dem selv i media som har oppnådd noe stort. Dette gjorde det veldig klart for oss hvor betydningsfullt prosjektet vårt var og forsterket engasjement vårt betraktelig.

Med tanke på sluttleveransen var det viktig at vi ikke håndplukket de delene av samisk kultur som vi liker. Som tidligere nevnt, er det utrolig viktig for urfolk å ta kontroll over historiene som blir fortalt om dem. På den andre siden må innholdet også formidles på en måte som er engasjerende for målgruppen. Vi tenkte at vi selvsagt måtte ta hensyn til kildematerialet, men at det også måtte være rom til å ta avgjørelser og gjøre tilpasninger basert på vår bakgrunn som designere.

Basert på innsikten og refleksjonene våre tok vi flere beslutninger angående den videre prosessen og det fremtidige konseptet. Dette er de mest sentrale beslutningene.

1. Vi skal få frem aspekter ved kulturen som er under det kulturelle isberget.
2. Vi skal involvere samer i store deler av prosessen.
3. Vi skal fortelle en historie som er tungt basert på erfaringer og opplevelser beskrevet av intervjuobjektene.
4. Vi skal lage et spill som ligger i kategorien historiefortelling, men som har elementer fra spill (se differensialet på neste side)
5. Vi skal lage et spill som er intuitivt selv for folk som ikke har mye erfaring med mobilspill, og skal være engasjerende i korte spilløkter.
6. Vi skal lage interaksjoner som utnytter styrkene til mobilskjermen.



Bildetekst: Vi hadde som mål å ligge innenfor den grå elipsen.

Design Brief

For å konkretisere avgjørelsene og tankene våre rundt den fremtidige løsningen vår lagde vi en design brief. Den presenterer kort og tydelig hvilken retning vi ønsker å ta prosjektet i. Design briefen var gjennom flere runder med endringer siden vi kontinuerlig fikk ny innsikt som endret perspektivet vårt. Vi presenterer her den siste versjonen, som er den vi brukte til å evaluere sluttleveransen.

Hva: Et narrativedrevet mobilspill som trekker frem samisk kultur og verdier.

Hvem: Unge (10-25 år).

Hvorfor: Spill har evnen til å formidle sterke historier. For å tilgjengeliggjøre samisk kultur for en ny målgruppe, ønsker vi fortelle en moderne samisk historie som unngår fordommer og stereotypier.

Hvordan: Dette gjør vi ved å fortelle en spesifikk historie basert på innsikten fra intervjuene. Det vil også være kritisk å involvere intervjuobjektene under hele utviklingsprosessen for å forsikre at representasjonen blir gjort på riktig måte. Interaktive virkemidler hentet fra spillmetodikk og historiefortelling vil benyttes for å engasjere og styrke spillerens forhold med samisk kultur.

Krav til løsningen:

- Spillmekanikkene skal alltid drive historien fremover eller bygge opp karakterene
- Til tross for at det er narrativedrevet spill må det kunne engasjere spillere, selv gjennom korte spilløkter
- Spillmekanikkene må være tilgjengelig for "ikke gamere"

KONSEPTUTVIKLING



Dette kapitlet tar for seg utviklingen av konsepter basert på refleksjonene vi gjorde oss i innsiktsfasen og spesifikasjonene i vår design brief, og beskriver hvordan vi arbeidet stegvis med utbrodering og innsnevring til vi valgte ut ett konsept å jobbe videre med. Det må påpekes at denne prosessen foregikk til dels parallelt med innsiktsprosessen, så ikke alle ideer møter kravene satt i design briefen. Hovedformålet med dette kapitlet er å gi et bilde over ulike konsept som ble produsert og refleksjonene til hvorfor vi valgte/ikke valgte å gå videre med dem.

IDEGENERERING

Idegenereringen startet noen få uker inn i prosjektet. Dette er først og fremst fordi vi var utålmodige og ivrige etter å komme i gang, og fordi vi hadde allerede da ideer som vi ville få ned på papiret og teste ut. Ideene var så klart ikke veldig gode, men tilbakemeldingene vi fikk viste seg å bli svært nyttige. Det at vi tidlig gikk hardt inn for en ide gjorde at vi fikk tilbakemeldinger og innsikt vi ellers ikke ville fått. Dette gjelder spesielt når det kommer til representasjon av samisk kultur.

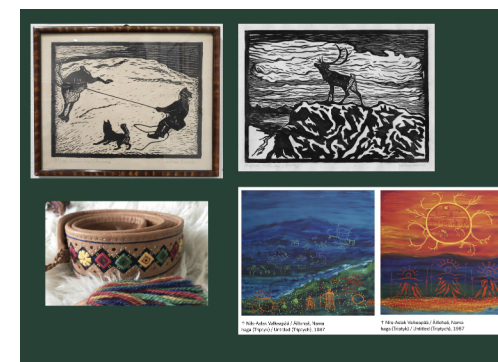
Vi startet idemyldringen med noen enkle konsepter basert på samisk billedkunst og håndverk. En tidlig ide gikk ut på at spilleren skulle bevege seg rundt i en mytisk verden med samiske eventyrskikkelser i en stil inspirert av

kjente samiske kunstnere.

Vi lekte videre med tanken på å ta utgangspunkt i et samisk eventyr og lage et spill ut av handlingene i fortellingen. Dette viste seg å være utfordrende siden samiske eventyr ofte ender dårlig for protagonisten, eller rett og slett ender på en lite tilfredsstillende måte. Samiske eventyr har ofte veldig konkrete budskap og brukes i stor grad i barneopplæring for å lære barn å skille mellom rett og galt.

I tidligere prosjekter har vi vært vant med å starte en spilldesignprosess med å utforske ulike spillmekanikker og finne en relativt ny og utforsket mekanikk som spillet kan basere seg på. Det vi opplevde da vi tok denne tilnærmingen i vår idegenereringsprosess var at konseptene vi

kom opp med ble overfladiske, uten rot i et narrativ eller samisk kultur. Konseptene kunne riktignok blitt til underholdene spill, men vi måtte minne oss selv på at spillet vi skulle lage hadde et formål utenfor det å bare være underholdende. Det skulle også fremme samisk kultur. Innsiktsfasen hadde dessuten også vist oss hvor viktig det var at vi presenterte samisk kultur på en autentisk og verdig måte. Vi valgte derfor å ta en annen tilnærming til idegenereringen der vi startet med å utforme narrativet. Dette skulle sikre at innholdet i spillet ble av god kvalitet og at det fremmet samisk kultur på ønsket vis.



Bildetekst: Tidlige inspirasjonsbilder



Bildetekst: Samiske folkeeventyr ender ofte dårlig for protagonisten.



Bildetekst: Tidlige spillkonsept vi lagde inspirert av samisk bildekunst. Her vandrer spilleren sammen med reinsdyret sitt mot et uvisst mål.

NARRATIV

Tre konsept var definerende for prosessen vår. De kom i ulike tidspunkt av prosjektet og baserte seg derfor på den innsikten vi hadde på den tiden. Dette vil si at de tidligere konseptene ikke treffer på design briefen. Når det er sagt har tilbakemeldingene underveis bidratt til å forme den ferdige historien.

Emma Coats, narrativdesigner i Pixar, trekker frem at alle Pixar-filmer følger den samme narrative strukturen (Kuhl, 2018). Strukturen kan brytes ned til det vi kaller for Pixar-rammeverket. Dette rammeverket tok vi i bruk for å gjøre det enkelt for oss å oppsummere historiene våre og få frem essensen i dem. Rammeverket består av seks steg:

1. Once upon a time there was ...
2. Every day ...
3. One day ...
4. Because of that ...
5. Because of that ...
6. Until finally ...

I seksjonene under presenterer vi hvert konsept med dette rammeverket.

Historie 1

Inspirert av bildet under ønsket vi å lage et spill som fulgte en samisk familie gjennom en hard vinter. En sterk driver for historien skulle være forholdet som utviklet seg mellom de ulike familiemedlemmene. Dette kombinert med innslag fra samiske ritualer og folkeeventyr.



Bildetektst: I spillet Don't Starve må spilleren samle inn ressurser og bygge ut basen for å overleve de harde omgivelsene

For dette konseptet hadde vi allerede en spillsjanger og flere spillmekanikker i hodet mens vi utviklet historien. Det var ikke før senere at vi innså at det var fordelaktig å begynne med å bare fokusere på historien. Konseptets historie satt i Pixar-rammeverket presentert i innledningen ble slik:



1. Det var en gang en samisk reindriftsfamilie.



2. Hver vinter reiser de til beiteområdene på Finmarksvidda.



3. Men en vinter da de kom opp til hjemmet på fjellet, sto det ødelagt.



4. Av den grunn, må familien gjenoppbygge det som har gått tapt, i tillegg til å overleve den harde vinteren.



5. Derfor må sønnen lære seg sitt folks tradisjoner slik at han kan hjelpe familien sin.



6. Til slutt kommer de seg gjennom vinteren. Sønnen har lært seg å bli selvstendig og båndet mellom familien er sterkere enn noen gang.

Vurdering av historie 1

Da vi presenterte konseptet for August Sjøvoll (Indigenous Representative at Barents Regional Youth Council) innså vi at vi hadde gått i en av de store fallgruvene når det kommer til representasjon av urfolk. For det første hadde vi forsøkt å kombinere ulike samiske kulturer (nordsamisk og sørsamisk) selv om de to i utgangspunktet kan være svært ulike. Det var tydelig at vi hadde oversett nyansene i kulturen, og i stedet valgt å plukke og mikse de elementene som underbygde vår visjon for spillet. Videre ønsket vi at de visuelle elementene skulle prydes av vakre fjellvidder, nordlys, runebommer og sjamaner. Et raskt søk på nettet viste oss tross alt at disse elementene var, på overflaten, gode representasjoner av samisk kultur. Selv om mange samer er stolte over disse aspektene, er det også mange som føler det har blitt overbrukt i media og forsterker de samiske stereotypiene. Tilbakemeldingen førte til at vi måtte ta et steg tilbake og grave dypere inn i den samisk kultur.

Historie 2

Da vi startet arbeidet med Konsept 2 hadde vi gjennomført dybdeintervjuene. For å unngå de samme feilene som vi gjorde i Konsept 1, nedprioriterte vi spillmekanikkene til fordel for historien. Aspektene vi ønsket å få frem var blant annet:

- Slektskap
- Nærhet til naturen
- Misforståelser
- Usikkerhet knyttet til egen identitet

Fra dette utviklet vi en historie som var sentrert rundt opplevelsene av å flytte fra et område med samisk majoritet til et område hvor samer er i minoritet. Vi så på dette som en mulighet for å trekke frem misforståelser som oppstår i møte mellom to ulike kulturer. I tillegg kunne vi belyse kontrastene mellom de to miljøene.



1. Det var en gang ei ung samisk jente ved navn Anja fra Karasjok.



2. Anja brukte alle tider av døgnet med de samiske vennene sine. De forteller hverandre samiske eventyr, spiller videospill og lager trevåpen av det de kan finne.



3. Men en dag får Anja beskjed om at familien skal flytte. For første gang befinner hun seg på en plass hvor samer er i minoritet.



4. På grunn av det oppstår mange misforståelser mellom de nye klassekameratene og henne.



5. Dette gjør at Anja blir usikker på sin samiske identitet.



6. Men til slutt lærer hun å finne styrke i den hun er, og velger å lære klassekameratene om den samiske kulturen.

Vurdering av historie 2

Håpet vårt var at dette narrativet skulle la spilleren få kjenne på utfordringene som mange samer opplever i dagens samfunn. Spillet avslutter med at protagonisten overvinnet utfordringene ved å omfavne det samiske i henne, og hjelpe andre med å forstå. På papiret følte vi at dette var en god avslutning. Det var lett å se for seg hvordan historien skulle bygge opp til klimakset der hovedkarakteren legger usikkerheten til side og bærer den samiske kulturen med stolthet. Problemet med historien

var at avslutning var litt urealistisk. Ingen av intervjuobjektene beskrev erfaringer som minnet om historien vi prøvde å fortelle. På samme måte som i Historie 1, hadde vi tatt elementer fra ulike erfaringer intervjuobjektene delte med oss, og sydd de sammen til en historie som vi likte. Flere antakelser ble gjort fra vår side for å tilpasse historien til det vi selv ønsket og likte. Det vi satt igjen med var en Disney-aktig fortelling med et samisk bakteppe.



Bildetekst: Tidlig utkast av konsept 2. Vi startet med å kartlegge historien på post-it lapper og forsøkte deretter å identifisere mulige spillmekanikker. Her prøvde vi å skvise inn så mange samiske elementer som mulig (se oransje post-its)

Historie 3

Problemet med det forrige konseptet var at vi forsøkte å fortelle en generell historie som prøvde å dekke over så mange aspekter av den samiske kulturen som mulig. For å unngå dette prøvde vi å finne overlapp i konkrete opplevelser intervjuobjektene hadde, i stedet for å tvinge gjennom så mange aspekter på en gang.

Noen av intervjuobjektene tok opp at de som barn tilbrakte somrene sammen med familien

sin i Nord-Norge, men at det ble mindre av det etterhvert som de ble eldre. Dette gjorde at de følte at de hadde mistet tilknytningen til den samiske delen av familien. Med tanke på hvor viktig slektskap er i samisk kultur ble dette et svært interessant tema for oss å utforske. Det dannet til slutt grunnlaget for vårt tredje og siste forslag til narrativ.

Den tredje historie av spillet lyder slik:



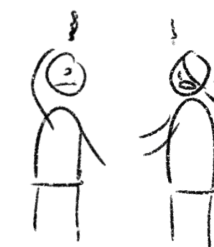
1. Det var en gang en ung samisk gutt ved navn Noa. Han hadde samiske foreldre og bodde i Oslo.



2. Hver sommer reiser han nordover til Sennalandet for å besøke slekten hans. Dette inkluderer tremenningen Inga som han kommer svært godt overens med.



3. En sommer blir Noa tvunget til å bli med nordover, selv om han heller har lyst til å tilbringe tiden med vennene sine i Oslo. Under oppholdet snakker han mye med vennene sine hjemme på telefonen, og er derfor ikke "tilstede" med resten av familien.



4. Dette fører til en stor krangel mellom Inga og Noa, og de skilles som uvenner.



5. De neste årene tilbringer Noa sommeren hjemme, og prioriterer jobb og skole foran familien.



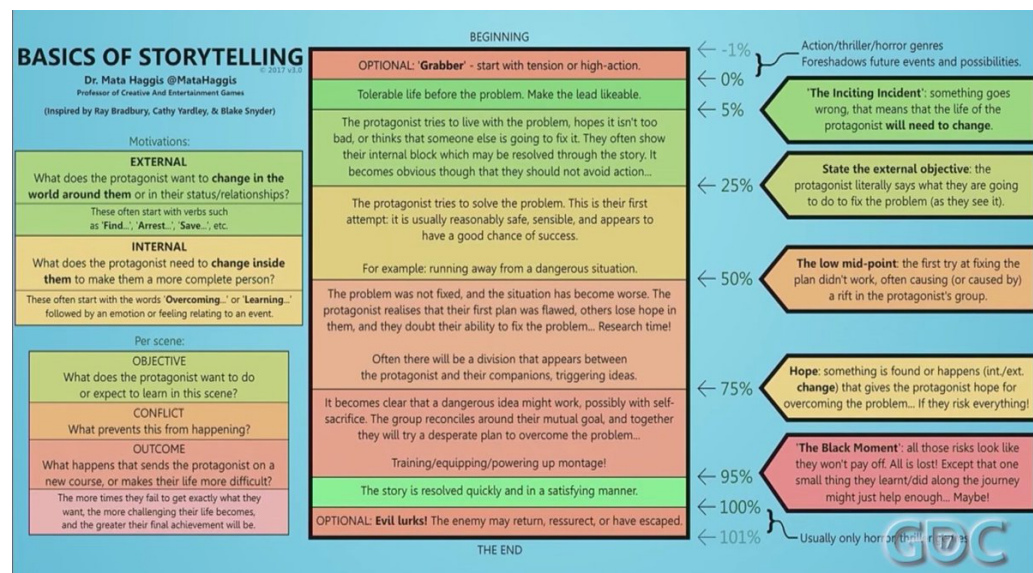
6. Men etter en mørk periode med flere avslag er han usikker på hva han skal gjøre. Han bestemmer seg i siste liten å reise nordover med foreldrene. Som alltid står familien med åpne armer og Noa innser verdien hvilken støtte og trygghet han har i dem.

Da vi presenterte denne historien var det flere som kunne relatere til den, og ikke bare samer. Dette var viktig for oss da det ga oss muligheten til å fortelle en universell historie om å miste kontakt med familien.

Konkretisere historien

De store linjene av historien var nå satt. Videre måtte vi strukturere historien, lage karakterer og skildringer av lokasjoner. Basic Storytelling-rammeverket til Dr. Mata Haggis (Informa PLC, 2017) ble brukt for å sørge for å holde spillerne engasjert i historien vi ønsker å fortelle. Den trekker blant annet frem hvor i historien konflikter burde oppstå for å skape spenning og hvordan utfordringene protagonisten møter

påvirker hen gjennom "reisen". Dette var nyttig for å forsikre at historien vår hadde riktig mengde dramatik for å være engasjerende, og at den ga rom for at karakterene kunne utvikle seg fra start til slutt.



Bildetekst: Basic Storytelling Framework av Dr Mata Haggis

Vår historie satt i rammeverket blir slik:

- Noa er en alminnelig gutt med samiske foreldre som vokser opp i Oslo. Han er en kreativ drømmer med forkjærlighet for musikk.
- Noa og foreldrene tilbringer somrene på Sennalandet med sin samiske slekt. Blant disse slektningene er Inga. Sommermånedene i nord er fylt med lek og moro. Noa og Inga plukker bær, leker, er oppe til sent på kveld i midnattssolen og nyter friheten som barn flest. For Noa er disse somrene definisjonen på idyll og de lover hverandre å tilbringe hver sommer sammen.
- Noa har alltid gledet seg til å reise nordover om somrene, men ettersom årene går og han blir eldre er det andre ting som blir mer spennende. Én sommer vil ikke Noa reise med foreldrene til Sennalandet. Han vil heller tilbringe tiden i Oslo med vennene og bandet sitt. Noa må likevel bli med og Inga gleder seg som alltid til å møte ham. Denne sommeren er ikke Noa som før. Han er stadig på telefonen med vennene sine hjemme, og er ikke like opptatt av Inga og resten av familien.
- De fleste i familien forsøker å være forståelsesfulle og lar Noa gjøre litt som han vil. Inga er såret over at Noa er så annerledes og ikke vil være med å finne på ting. Like før han drar hjem, konfronterer hun ham. Noa går i forsvar og de bryter ut i en stor krangel. Når Noa og familien skal reise hjem igjen, skilles de to som venner.
- Etter hvert som de blir ferdige med videregående, begynner vennene til Noa å se etter andre mål i livet. Bandet oppløses og de fleste flytter utenbys for å studere eller jobbe. Noa er alene, men ønsker likevel å satse på musikken. Han søker på en musikk-skole, men får avslag. Dette tar Noa svært tungt og han kjenner på en identitetskrise han aldri før har opplevd. Målløs og ensom går han gjennom en tung periode som han ikke vet hvordan han skal komme seg ut av. Tankene begynner igjen å vandre tilbake til de lykkelige barndomssomrene han tilbrakte med Inga og familien i nord. Han kjenner en dragning mot dette trygge stedet han forbinder med frihet og bekymringsløshet. Likevel er han nervøs for å møte slekten igjen. Han har ikke sett dem på mange år og vet ikke hvordan de vil ta ham imot.

6. I siste liten bestemmer han seg likevel for å bli med foreldrene til Sennalandet. Når han ankommer etter alle disse årene er det som å komme hjem. Familien tar ham imot med åpne armer, de stiller ikke spørsmål og de moraliserer ikke. Inga er også der. Hun har forandret seg mye siden sist, krangelen er for lengst glemt og de to finner hverandre raskt igjen. Noa begynner å kjenne på at brikkene faller på plass, og den tunge tiden og utfordringene som venter ham virker ikke lenger like overveldende og skumle.

Oppsummert er det en historie om å vokse fra familien og å finne tilbake til den. Den er basert på opplevelser og erfaringer fra hovedsakelig fire intervjuobjekter. Fordelen med å ta utgangspunkt i en sann historie var at vi ikke lenger trengte å gjøre like mange antakelser. Skildringer av følelser og omgivelser kunne vi få direkte fra folk som har opplevd det selv. Det har derfor vært avgjørende å involvere intervjuobjektene gjennom hele prosessen. Eksempelet under viser hvordan vi omgjorde sitater fra intervjuene til skildringer for historien.

Sitat fra intervju

“Det er så morsomt når jeg kommer hjem fordi hele slekta står klar for å møte oss. Og det er så god stemning hele greia”.

Vår skildring

Noas familie parkerer bilen i oppkjørselen. De er fremme ved hytten som de så mange ganger før har tilbrakt sommeren. Storfamilien er allerede på plass. De velter ut av hytten som en tsunami for å ønske Noa og foreldrene velkomne. De voksne utveksler klemmer og ertende kommentarer.

Avgrensning

Vi så tidlig at det ikke ville være mulig for oss å utbrodere hele historien på grunn av prosjektets tidsbegrensning. Vi tenkte derfor at det å fokusere på en liten del av historien ville gjøre at vi kunne komme lenger i detaljeringen, og bestemme kvalitetene til resten av spillet.

Når vi skulle velge delen av historien vi skulle jobbe videre med var det spesielt to ting vi tenkte på. Det første var at vi ønsket en del av historien der den samiske kulturen kommer frem i stor grad. Formålet med spillet er jo først og fremst å formidle samisk kultur og det er derfor helt sentralt at vi får testet dette i en prototype. I delen der Noa er hjemme i Oslo med vennene sine var det for eksempel ikke så mange samiske referanser, og den var derfor ikke så relevant for oss å gå videre med. I den første delen, der Noa og Inga er barn, er det derimot mange samiske referanser og aspekter som vi kunne utforske. Fra innsikten vår visste vi at intervjuobjektene barndom ofte var preget av den samiske kulturen, og var fylt av samiske eventyr og mytiske figurer, storfamilie og tradisjonsrik mat. Disse skildringene ga oss et godt utgangspunkt

til å jobbe videre med denne delen.

Det andre vi måtte tenke på ved valg av avgrensning var om den ville bli forstått uten resten av historien. Delen der Noa og Inga er barn er starten av hele historien og det er her vi blir introdusert for karakterene og omgivelsene. Hadde vi gått for delen av historien der Noa er voksen ville ikke spillerne forstått handlingsforløpet eller tatt referansene fra Noas barndom.

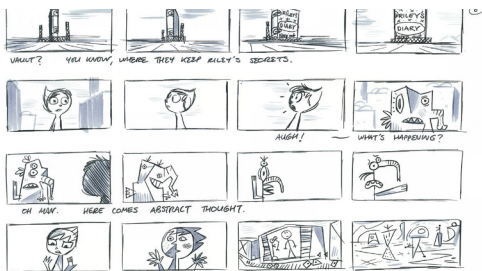
Som tidligere nevnt er de samiske innslagene størst i denne delen av historien og vi visste derfor at vi kom til å bli utfordret på hvordan vi velger å representere den samiske kulturen. På mange måter ville dette være en passende “proof-of-concept” for resten av spillet.



Bildetekst: Vi ønsket å utbrodere den delen av historien hvor Inga og Noa er barn.

Storyboard

Et storyboard er en serie med bilder som viser oppbyggingen av en videosekvens. Det er et virkemiddel som gjør det enklere å forstå hva som inngår i en scene - hvordan den vil se ut, hvem som vil være tilstede og hvilke handlinger som blir utført (WikiHow, 2021).



Bildetekst: Vi tok inspirasjon fra Pixar sine storyboards som kombinerer både bilde og tekst.

Vi tok i bruk storyboarding for å konkretisere ideene våre på en visuell måte. Vi holdt skissene røffe med få detaljer da det var viktigere å få tilbakemelding på historien og ikke på tegningene.

Vi valgte å dele opp handlingen i episoder. Dette tillot oss å lage kortere seksjoner som var ulike hverandre, men som sammen fortalte en helhetlig historie. Målet var at hver episode

skulle inneholde en liten historie i seg selv. Vi så på dette som en fordel for spilleren, da det skapte mer variasjon i aktivitetene spilleren måtte gjennomføre. I en episode sloss spilleren mot Inga, og i en annen bygger de lekesverd. I tillegg gjør det at mobilspillere, som ofte spiller i kortere økter, kan få oppleve en konsis historie med den tiden de har tilgjengelig.

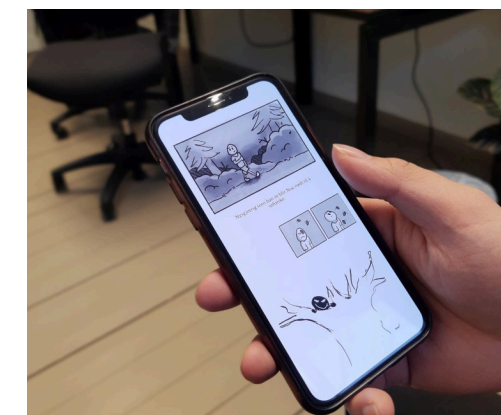


Bildetekst: Fra små skisser på post-it til storyboards

Etter å ha blitt enige om strukturen på narrativet og hvordan dette skulle formidles til spilleren la vi alle bildene og teksten fra storyboardet inn i en figma-prototype. Denne prototypen skulle gjøre det lett å bla gjennom bildene og teksten og evaluere helheten. Vi sendte deretter denne prototypen til ulike folk i brukergruppen for å teste den og få tilbakemeldinger. Hovedformålet med denne prototypen var ikke å teste utformingen, kvaliteten på teksten og bildene eller interaksjonene. Det var å observere i hvilken grad storyboardet klarte å formidle historien på den tiltenkte måten og om den var engasjerende.

Prototypen inneholdt prologen og fem episoder: fra vi møter Noa i bilen på vei til sommerhytten og helt frem til vi ser tenårings-Noa i bilen atter

igjen på vei til sommerhytten flere år senere. Resultatet fra testingen viste tydelig at noen av kapitlene fungerte bedre enn andre. Intervjuobjektene ga inntrykk for at noen av kapitlene var mer engasjerende og underholdende. Episode 1 og episode 4 fikk veldig gode tilbakemeldinger. Høyt tempo, mye handling og morsom dialog var noen av elementene i disse kapitlene som testobjektene likte godt. Episode 2 og 3 derimot ble omtalt som litt kjedeligere. Disse kapitlene hadde betydelig mindre "action" og litt mindre humoristisk vinkling enn episode 1 og 4. Hele storyboardet ligger lagt til som vedlegg.



Bildetekst: Bilder av figma-prototypen vi sendte ut.



Landskapet flyker forbi



By går gradvis over til bygd.



"Jeg glemmer alltid hvert år hvor lang denne bilturen er... Det blir godt å komme frem."

"Ja det er en lang tur, men det er godt å se at Noa koser seg i baksetet da."



1. Historien starter med at Noa ser ut av vinduet og ser landskapet passerer forbi.



De velter ut av hytten som en tsunami for å ønske Noah og foreldrene velkomme.



Mens de voksne utveksler hyggelige ord og vises blir Noa oppmerksom på en merkelig lyd.

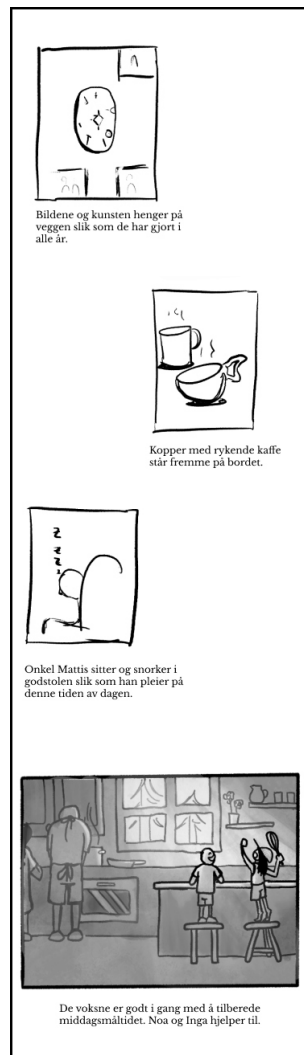


Lyden kommer fra skogen...



Nysgjerrig som han er blir Noa nødt til å utforske.

2. Noa møter familien sin før han drar videre til Inga han drar videre til Inga



Bildene og kunsten henger på veggen slik som de har gjort i alle år.



Kopper med rykende kaffe står fremme på bordet.



Onkel Mattis sitter og storger i godstolen slik som han pleier på denne tiden av dagen.



De voksne er godt i gang med å tilberede middagsmåltidet. Noa og Inga hjelper til.

3. Noa og Inga lager mat sammen. Her kommer det frem små samiske detaljer i interiøret.



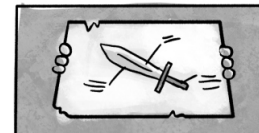
"Hvor var det jeg la det igjen..."



"Det jeg nå skal vise deg er noe jeg tegnet for mange år siden og som jeg håpet at du og jeg kunne fullført sammen"



Noa kan ikke tro sine egne øyne...

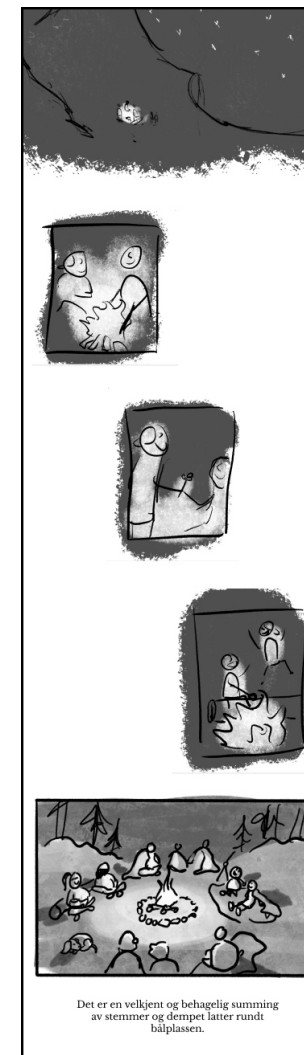


Skisser på hvordan man lager et lekesverd



Noa og faren bruker hele dagen på å lage lekesverd. Faren er veldig glad i å lage lekesverd.

4. Faren til Noa lærer han å lage lekesverd.



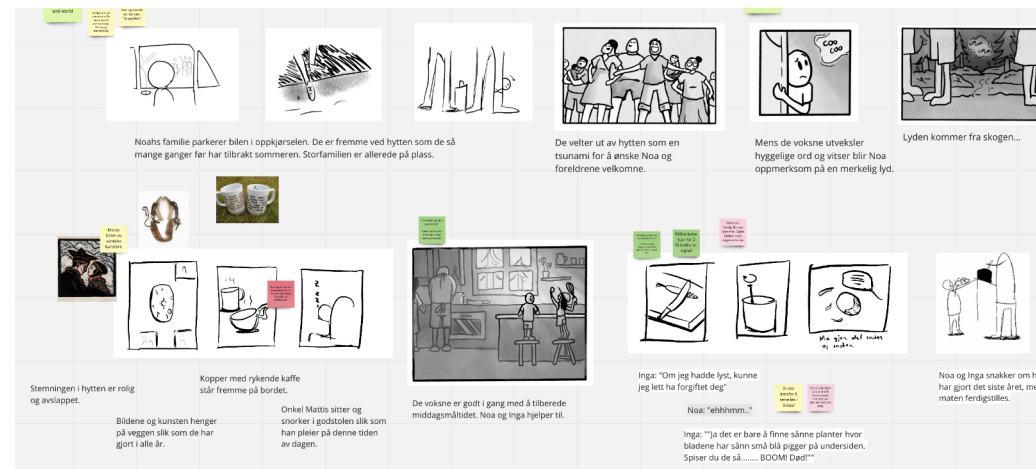
Det er en velkjent og behagelig summing av stemmer og dempet latter rundt bålplassen.

5. Siste dagen før Noa reiser tilbake til Oslo tilbringer de kvelden rundt bålet. De prøver å skremme hverandre med historier om Stallo

Asynkron workshop

For oss var det kritisk å få tilbakemeldinger jevnlig for å sikre at historien var tro til kildematerialet. Det var utfordrende å koordinere intervjuobjektene til en felles workshop da folk var tilgjengelige på ulike tider. Tilbakemeldingene ble derfor hentet inn gjennom asynkrone workshops som intervjuobjektene deltok i. I motsetning til en synkron workshop hvor deltakerne deltar i et felles møte, tillater asynkrone workshops at deltakerne deltar når det selv passer dem (Harley & Moran, 2019).

Vi tok i bruk Miro, et digitalt whiteboard hvor deltakere kan opprette post-it lapper og legge inn kommentarer. Vi la storyboardet inn i Miro slik at deltakerne kunne gå gjennom den og legge igjen kommentarer og bilder. Dokumentet ble kontinuerlig oppdatert, slik at deltakerne kunne følge med på progresjonen.



Bildetekst: Skjermbilde av Miro-dokumentet. De fargede lappene er kommentarer



Bildetekst: Eksempel hvor vi hadde gjort et raskt søk på nettet for å finne inspirasjon til interiør, og får tilbakemelding etterpå at objektet ikke passer konteksten.



Bildetekst: I storyboardet drasser karakterene gjennom frodige skoger. Vi får tilbakemelding at det er lite av det i Finnmark. De legger også inn bilder som vi kunne bruke til referansmateriale

REFLEKSJON ETTER TILBAKEMELDINGER

Resultatene fra både figma-prototypen og workshopen viste at det mest interessante med historien vår var forholdet mellom de to hovedkarakterene, Noa og Inga. Det virket som om episodene uten noe særlig interaksjon mellom de ble litt kjedelige. Dette er tilfelle i blant annet episode 3, når Noa og faren hans drar til verkstedet for å snekre sammen et lekesverd. Dynamikken mellom Noa og faren var uengasjerende, og vi bestemte oss derfor for å erstatte faren med Inga. Vi mistenker at årsaken til at vi valgte å ha med faren til å begynne med er at vi er vant med at det må være voksne tilstede når man som barn skal håndtere verktøy. Dette stemmer ikke nødvendigvis i den samiske kulturen, der selvstendighet i barndommen står mye mer sentralt. Vi følte dermed også at denne avgjørelsen satte friheten og selvstendigheten samiske barn opplever mer i fokus.

Før workshopen var vi redde for at det var for lite samisk representasjon i spillet. Vi hadde jo gått bort fra stereotypiene og satset mer på subtile referanser og aspekter ved kulturen. Vi var bekymret for at de muligens ble litt for subtile, men dette viste seg å ikke være tilfellet. De samiske deltakerne på workshopen pekte stadig vekk ut scener i historien som minnet dem om

hendelser de selv har opplevd. Dette var et steg i riktig retning for visjonen vår.

Små detaljer og bilder som ble lagt igjen av deltakerne i workshopen inspirerte det videre arbeidet. Workshopen fikk oss også til å innså hvor viktig det var for oss å involvere folk med samisk bakgrunn gjennom hele prosessen. Vi fikk opplevd hvor raskt det kunne oppstå feil når vi baserte oss på våre egne antakelser.

PRODUKSJON



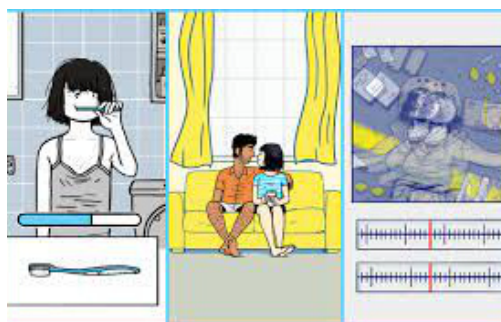
Dette kapitlet tar for seg hvordan vi har gått frem for å utvikle prototypene våre og de valgene vi har tatt underveis. Vi presenterer først inspirasjonskilder til spillmekanikkene og hvordan vi utviklet våre egne. Deretter tar vi for oss tankene bak navigasjon og utforming av spillet og hvordan vi har dratt inspirasjon fra grafiske noveller og såkalte "webcomics". Vi viser til arbeidet bak illustrasjonene og fargene i spillet, og til slutt tar vi for oss prosessen bak den generelle utviklingen av våre to prototyper.

SPILLMEKANIKKER

Inspirasjon til spillmekanikker

Etter å ha valgt ut og testet historien var det på tide å tenke på interaksjoner og spillmekanikk. Vi kikket rundt på eksisterende spill for å få et innblikk i hvordan spillmekanikker kan berike narrativet og involvere spilleren i handlingene. Vi kom til slutt frem til tre spill som etter vår mening lyktes godt med dette.

Det første spillet heter Florence (Mountains, 2018) og er et interaktivt drama som utforsker ulike sider ved å være i et forhold. Vi har særlig dratt inspirasjon fra spillets bruk av enkle touch-interaksjoner som får spillerne til å sympatisere med karakterene. Spillmekanikkene de tar i bruk er med på å underbygge stemningen og følelsene i handlingen. I det første bildet, for eksempel, må spilleren pusse tennene til protagonisten. Spillmekanikken er med på å understreke hvor repetitiv og kjedelig denne handlingen er for karakteren. Det skapes dermed en følelsesmessig kobling mellom karakterene i spillet og spilleren selv.



Bildetekst: Skjermbilder fra Florence

Det neste spillet som er verdt å nevne er Consume Me (Hsia, i.d.). Consume Me handler om karakterenes forhold til mat og har en mørk humoristisk vri. Prosjektet begynte som en samling prototyper inspirert av skapernes egne tidligere erfaringer med dietter og usunne spisevaner. På samme måte som Florence (Mountains, 2018), bruker Consume Me enkle interaksjoner for å gi liv til karakterene sine. Vi la blant annet merke til hvordan spillet konstant overrasker med nye typer interaksjoner. Det gjør at spilleren alltid ser frem til neste interaksjon.



Bildetekst: Skjermbilder fra Consume Me

Det tredje og siste spillet vi ønsker å dra frem er Night in the Woods (Infinite Fall, 2017). Dette er et adventure-spill basert på utforskning og story. Spillet har et fargerikt karaktergalleri og store omgivelser man kan utforske. Det mest interessante er samspillet mellom dialog og gameplay. Dialogene er ofte korte, men med mye personlighet, noe som vil fungere godt for mobilspill. Sekvensene med mye dialog blir aldri kjedelige takket være de underholdende spillmekanikkene. Night in the Woods tar i bruk spillmekanikker med akkurat høy nok kompleksitet til å holde spillerens interesse, uten å distrahere spilleren fra innholdet i dialogen.

I eksempelet under sitter flere av karakterene og spiser pizza og prater sammen. Snakkebobler dukker opp uavbrutt underveis i samtalen. Samtidig som dette pågår kan spilleren strekke ut hånden til protagonisten og ta seg et pizzastykke eller to.



Bildetekst: Skjermbilder fra Night in the Woods

NAVIGASJON OG UTFORMING

Inspirasjon fra grafiske noveller

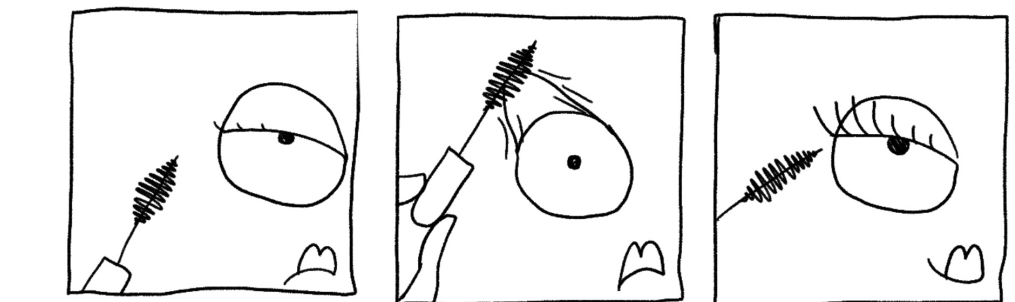
Vi oppdaget først potensialet til å bruke elementer fra tegneserier og grafiske noveller da vi testet narrativet vårt i figma. Formålet med denne prototypen var kun å teste narrativet for å se om den var verdt å ta med videre. Som tidligere nevnt, gjorde vi dette raskt ved å legge tegningene fra storyboardet inn i figma og teste den på mobil. Det vi oppdaget var at bildene i storyboardet kombinert med scrolling fungerte overraskende godt til å formidle handlingen. Denne utformingen minnet oss en del om tegneserier, og vi bestemte oss da for å kikke på hvilke prinsipper og teknikker dette visuelle medie tar i bruk for å fortelle en historie.

Scott McCloud skriver i boken Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels (2006) at når man lager en tegneserie er det en hel rekke valg som må tas i forhold til bilder, pacing, dialog, komposisjon og mye mer. Han har brutt ned disse valgene i 5 typer.

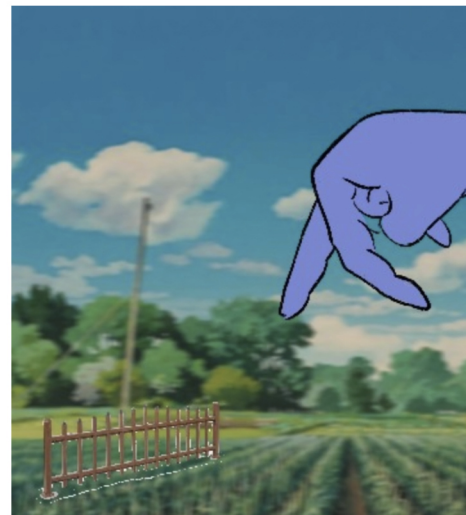
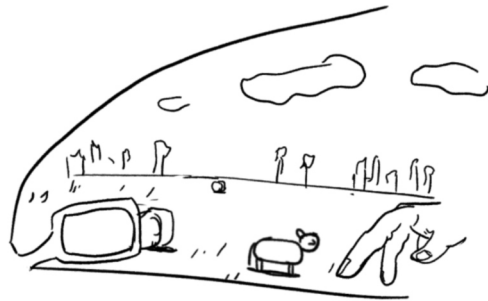
Valg av øyeblikk

I denne delen er det viktig å reflektere over hva det er som er kritisk å vise frem slik at handlingen blir forstått. Valg av tidspunkt kan også forsterke handlingen. For eksempel ved å vise frem flere øyeblikk av én enkel handling sakner man tiden og forsterker fokus og alvor på denne.

Valg av øyeblikk gjør det også mulig å hoppe frem og tilbake i tid eller til et annet geografisk sted på raskt vis. På denne måten kan man komprimere en kompleks historie til en spiselig lengde.



Bildetekst: Det å vise tre bilder av samme handling sakner tiden og legger fokus på denne handlingen.

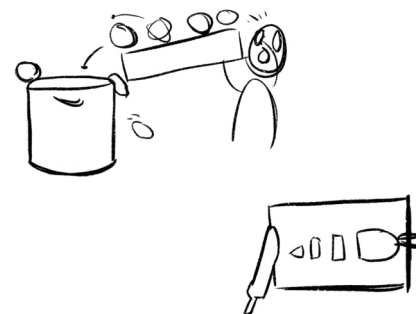


Bildetekst: Fra skisse til prototype. Flere fra brukertesten opplevde spillet som lite engasjerende da det ikke hadde noe poengsystem. Vi valgte derfor å gå videre med andre interaksjoner, siden den ikke fremmet karakterene våre

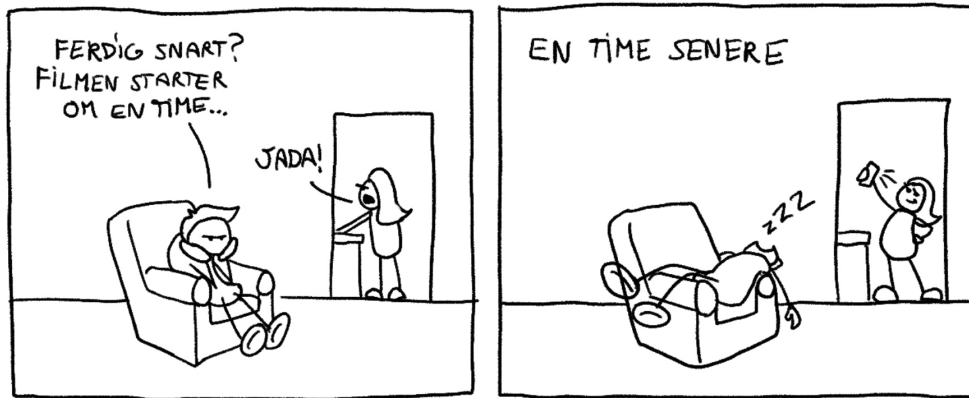
Generelt var det fire kriterier som avgjorde om vi skulle gå videre med en spillmekanikk eller ikke. Disse var:

1. Fremmer spillmekanikken det karakteren føler i øyeblikket? Om det er et øyeblikk Noa føler på stress, så ønsker vi at spilleren skal føle det samme.
2. Gir spillmekanikken spilleren dypere innsikt i karakterene våre?
3. Er spillmekanikken engasjerende i seg selv? Dette var ikke tilfelle i eksempelet over hvor spilleren skulle hoppe over gjenstander med fingeren.

4. Er det mulig å bygge en prototype på kort tid? Det var mange ideer som fungerte godt på papir, men som ikke var engasjerende når vi satte dem i hendene til brukere. Det var derfor viktig for oss å være i stand til å bygge en enkel versjon av spillmekanikken for å få tilbakemeldinger tidlig.



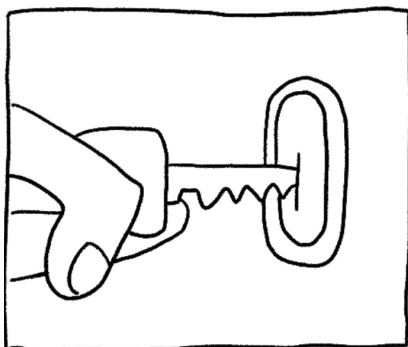
Bildetekst: Vi ønsket lenge en spillmekanikk hvor spilleren deltar i matlagingen. Å bygge en prototype for dette hadde vært tidkrevende, så vi bestemte oss for å gå videre med andre interaksjoner.



Bildetekst: Her gjør valg av tidspunktet at vi hopper en time frem i tid. Da får vi understreket poenget i vitsen mye bedre.

Valg av innramming

Denne kategorien innebærer valg knyttet til hvordan man skal vise frem motivet sitt. Man kan tenke på det som at leseren har et kamera på hvert øyeblikk som blir tegnet. Nå må vi finne ut av hvor dette kameraet skal plasseres slik at leseren får den nødvendige informasjonen og fokuserer på det vi ønsker, i tillegg til å forsterke stemningen og følelsene i bildet. For eksempel kan det være nyttig å være nærme motivet for å rette leserens oppmerksomhet til dette. Eller så kan det å vise motivet fra lenger avstand gi leseren nyttig kontekst til handlingen.



Bildetekst: Her har vi valgt å ramme inn bilnøkkelen for å sette fokus på at karakteren nå endelig får startet bilen.



Bildetekst: Det å zoome ut gir leseren kontekst og dermed en bedre forståelse av hvor handlingen tar sted.

Valg av bilde

Denne kategorien tar mest for seg hvordan man skal tegne motivet. Det er viktig å tenke på at hvert panel skal kommunisere handlingen raskt, tydelig og på en fengslende måte. Dette gjelder uansett hvilken stil man ønsker å gå for.



Bildetekst: Et og samme motiv kan tegnes i utallige ulike illustrasjonsstiler.

Valg av ord

McCloud sier at i en tegneserie skal ordene jobbe sammen med bildene for å fortelle historien. Ord har et nivå av spesifisitet som bilder ikke har og har derfor evnen til å kommunisere ekstra informasjon, som for eksempel navn. Ord kan dessuten brukes til å

komprimere en historie ved å oppsummere store endringer eller hendelser i handlingen gjennom en eneste snakkeboble. Ord er dessuten helt avgjørende for å formidle innholdet i en dialog.



Bildetekst: Uten ord ville leseren aldri ha fått med seg navnet på restauranten. Snakkeboblene gir også leseren raskt innsikt i hvor populær restauranten er.

Valg av flyt

Dette er valg knyttet til den helhetlige komposisjonen til tegneserien. Komposisjon har evnen til å lede leserens øyne i den retningen man ønsker, men det er viktig å forholde seg til regelen om at leserens øyne først og fremst går fra venstre til høyre og dermed ovenfra og ned. Det anbefales å ta utgangspunkt i et grid-system for å skape en tydelig flyt i tegneserien og deretter la noen tegninger eller paneler bryte litt fra griden for å fremheve dem.

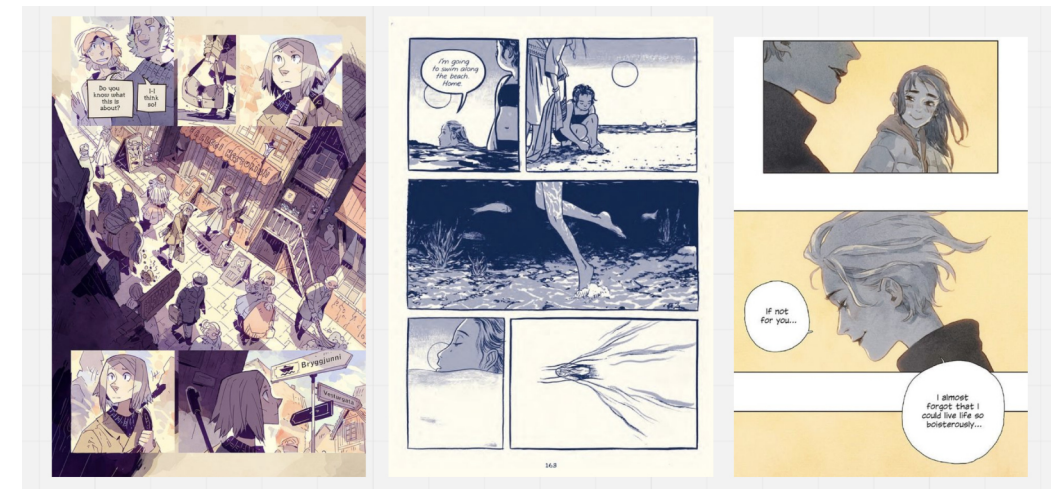
Webcomics

I boken Making Comics (2006) deler McCloud lenken til det nettbaserte kapittelet som omhandler digitale tegneserier, eller webcomics som han kaller dem. Her skriver han at tradisjonelle tegneserier sliter med å passe inn i det digitale formatet. De fleste tegneserier får ikke plass på en vanlig monitor og tvinger dermed leserne til å scrolle for å få den siste delen av siden for så å måtte trykke seg videre til neste side. Dette må leseren gjøre om og om igjen noe som resulterer i en strevsom og lite gledelig opplevelse. Han anbefaler som et minimum at man tilpasser tegneserien til å passe det tiltenkte skjermformatet.

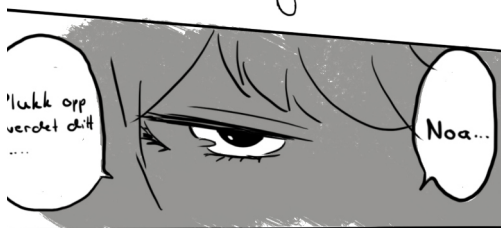
Tegneserier dukker for det meste opp i form av striper eller sider, men for webcomics finnes det alternativer som ikke baserer seg på tradisjonelle print-vennlige formater. Disse innebærer blant annet et format som kalles "infinite canvas", som ikke ser på skjermen som et begrenset rektangulært ark, men som et vindu. I dette formatet kan tegneserien strekke seg ubegrenset langs x, y eller til og med z-aksen (McCloud, 2006).

Design av navigasjon og utforming

Figmaprototypen av storyboardet hadde allerede mange elementer som kunne minne om en digital tegneserie. Videre utforsket vi hvordan vi kunne tegne og sette sammen paneler basert på prinsippene fra Scott McCloud.



Bildetekst: Vi lot oss inspirere av hvordan andre tegneserier brukte farger for å kommunisere stemning.



Bildetekst: Vi prøvde med sterk kontrast og høyt detaljnivå, en teknikk som ofte brukes i japanske tegneserier (manga). Dette fikk scenen til å fremstå veldig dramatisk.



Bildetekst: Her eksperimenter med ulike vinkler. I det øverste panelet plukker Noa opp en sopp. Fokuset er på soppen, men man kan se reaksjonen til Inga i bakgrunnen. Dette kommuniserer at Inga vet noe som Noa ikke vet.



Bildetekst: I tidligfasen av utformingen av sekvensene satt vi inn bilder fra andre tegneserier. Dette for å få en følelse av hvordan sekvensen skulle utspille seg, før vi startet tegneprosessen.



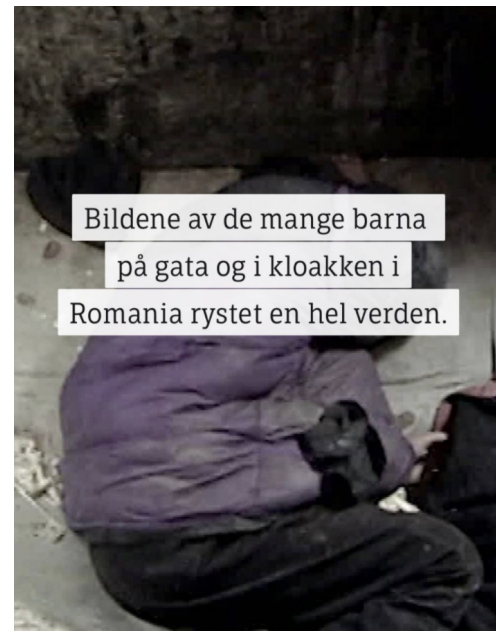
Bildetekst: Her er et eksempel på hvordan vi gikk fra referansebilde, til ferdig illustrasjon

Når det kommer til navigasjon oppdaget vi at Figma prototypen allerede tok i bruk det Scott McCloud (2006) kaller infinite canvas. Panelene fortsetter under hverandre tilsynelatende uendelig. Det var ikke et bevisst valg å gå for denne navigasjonen, men det ble slik fordi det er sånn Figma er designet. Etter litt utforskning så vi derimot at dette ikke var en så dum retning å gå i. Et av målene vi satt opp i Design Briefen var at interaksjonene i spillet skulle være intuitive for selv "ikke-gamere". Denne typen navigasjon, der brukeren scroller nedover eller trykker seg videre er svært vanlig på mobiler fra før av. Dette kan observeres i blant annet nyhetsartikler eller Instagram Stories.



Bildetekst: Instagram Stories er et av de vanligste måtene folk opplever historier. Her kan brukeren trykke hvor som helst på skjermen for å komme videre

Det å bruke spillerens eksisterende mentale modeller for å navigere seg gjennom historier reduserte dessuten behovet for forklarende tekstbobler og knapper. Vi bestemte oss dermed for å beholde denne navigasjonen der spilleren må scrolle nedover og trykke seg videre til neste episode av spillet.



Bildene av de mange barna på gata og i kloakken i Romania rystet en hel verden.

Bildetekst: De fleste navigerer seg nyhetsartikler med å scrolle nedover. NRK kombinerer dette med bilder og gode overskrifter for å skape spenning.



Bildetekst: Tidlig prototype av scrolle-interaksjonen. Spilleren scroller seg nedover for å avsløre nye paneler.

ART WORK

Illustrasjoner

Da vi skulle komme opp med illustrasjonsstilen til spillet kom vi først opp med en rekke krav:

- **Stilen skal fungere godt for den typen interaksjoner/gameplay vi har i spillet.** Dette innebærer blant annet at den skulle enkelt kommunisere hva og når noe er interaktivt.
- **Stilen skal være med på å underbygge narrativet og forsterke inntrykk og følelser.** Dette innebærer en stil som er overbevisende og fungerer godt til den tiltenkte brukergruppen.
- **Stilen skal være slik at den får frem samiske detaljer og særpreg.** Med dette tenkte vi at den skulle for eksempel være detaljert nok til at brukeren kan identifisere en typisk samisk gjenstand.

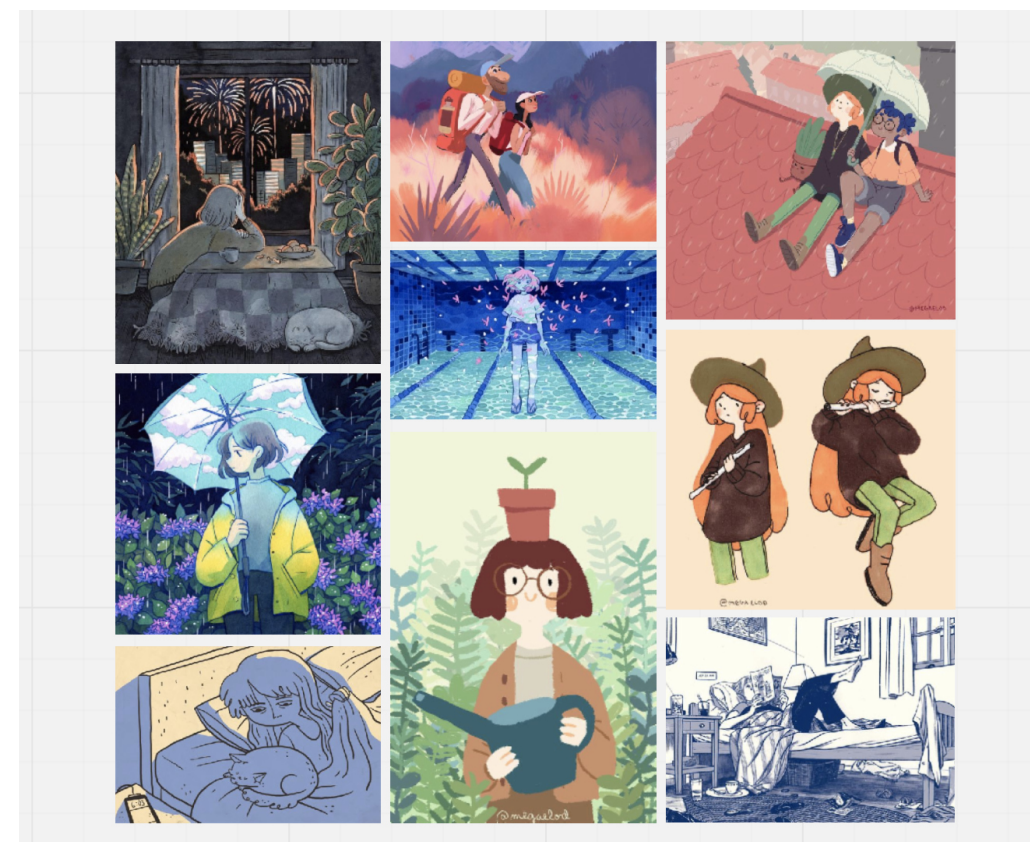
Vi så tilbake på inspirasjonskildene våre (Florence, Consume Me og Night in the woods) og på hvilken stil de hadde tatt i bruk. Florence (Mountains, 2018) har en mer kunstnerisk, håndtegnet stil med en klar og definert fargepalett. Night in the woods (Infinite Fall, 2017) har gått for en ganske todimensjonal vektorbasert stil med mye farger og kontraster. Consume me (Jenny Jiao Hsia, i.d.) har valgt en slags kombinasjon av 2d og 3d elementer med en spenstig fargepalett.

Vi ble raskt enige om at Florence sin stil var den vi ønsket å se mer på. Mye fordi vi følte at den var

god til å kommunisere følelser og stemningen i handlingen, men også fordi den var enkel å utføre og ville derfor gi oss mer tid til å eksperimentere med andre aspekter ved spillet som for eksempel interaksjonene.

Vi samlet inn ulike illustrasjoner med lignende kompleksitet og dynamikk som hos Florence og la dem inn i et moodboard. Vi forsto raskt at vi måtte begynne med karakterene fremfor omgivelsene fordi det var nettopp de som var hoveddriverne for narrativet og spillet generelt. Etter å ha studert ulike stiler ble det klart for oss at vi måtte gå for en stil som tillater uttrykksfulle ansiktsuttrykk og energisk kroppsspråk. Vi ville derfor se på muligheten for å gå litt bort fra "realistisk" anatomi.

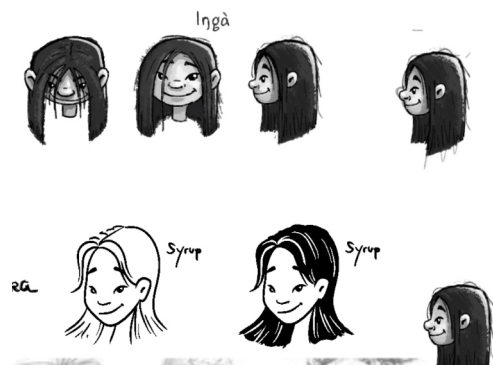
Etter denne fasen med studering av eksisterende tegnestiler startet vi skisseprosessen. Vi startet med å generere mange ulike stiler, for så å identifisere elementene vi likte og jobbe oss videre derfra.



Bildetekst: Tidlig moodboard for illustrasjonstilen

Utvikling av illustrasjonstiler

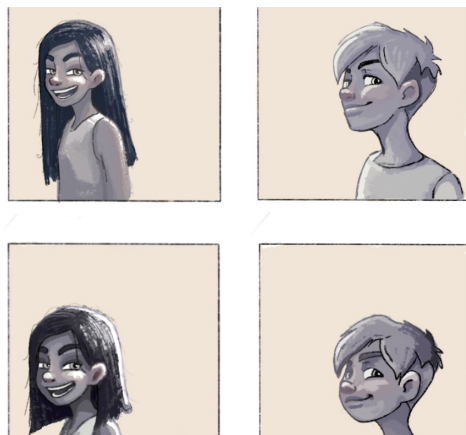
I denne seksjonen viser vi frem et utvalg av ulike illustrasjonskonsepter vi lagde.



1. Noen av de tidligste skissene. Vi følte at disse ble litt lite personlig og generiske



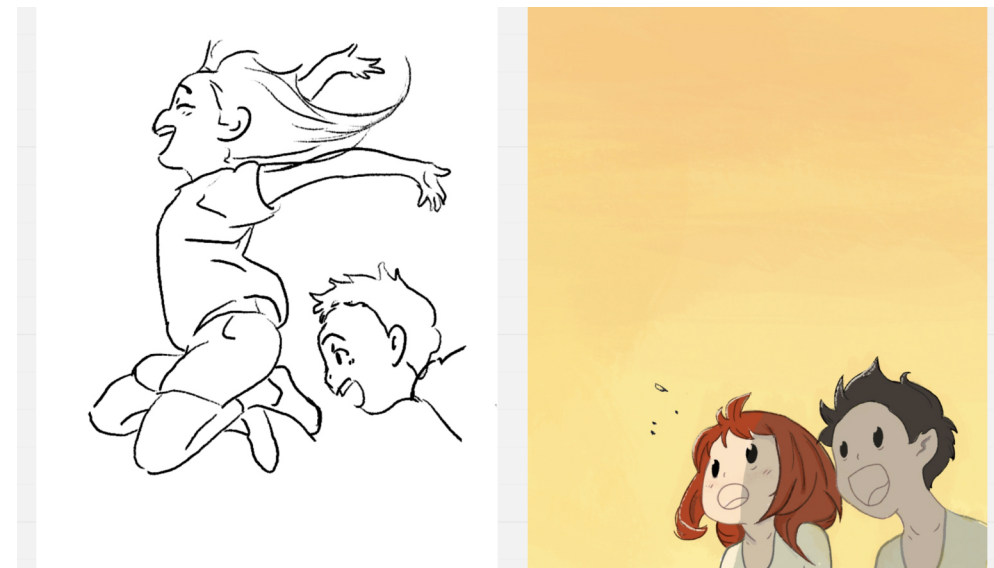
2. Hakket mer uttrykksfulle, men fortsatt litt generisk



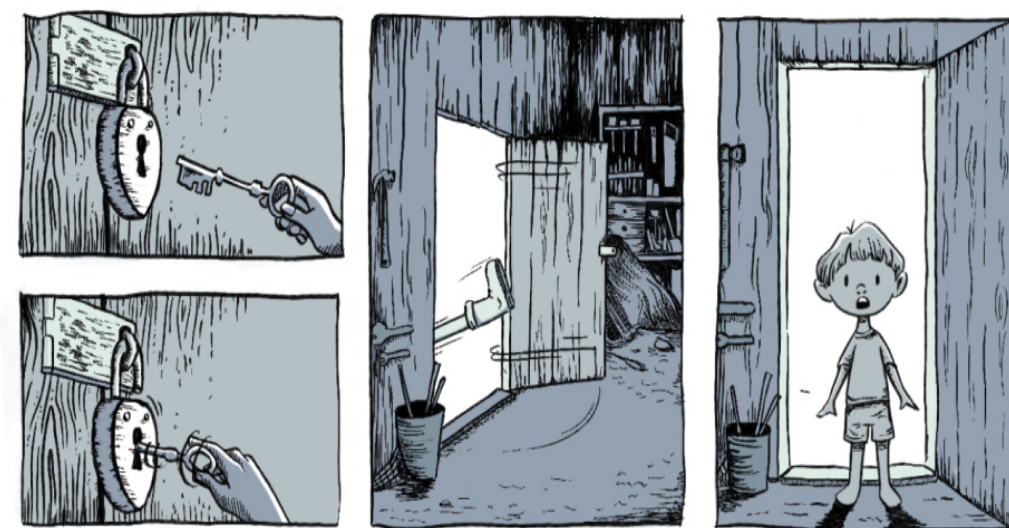
3. Uttrykksfulle, men for høyt detaljnivå. De var litt for langt over på "realisme" skalaen for vår smak.



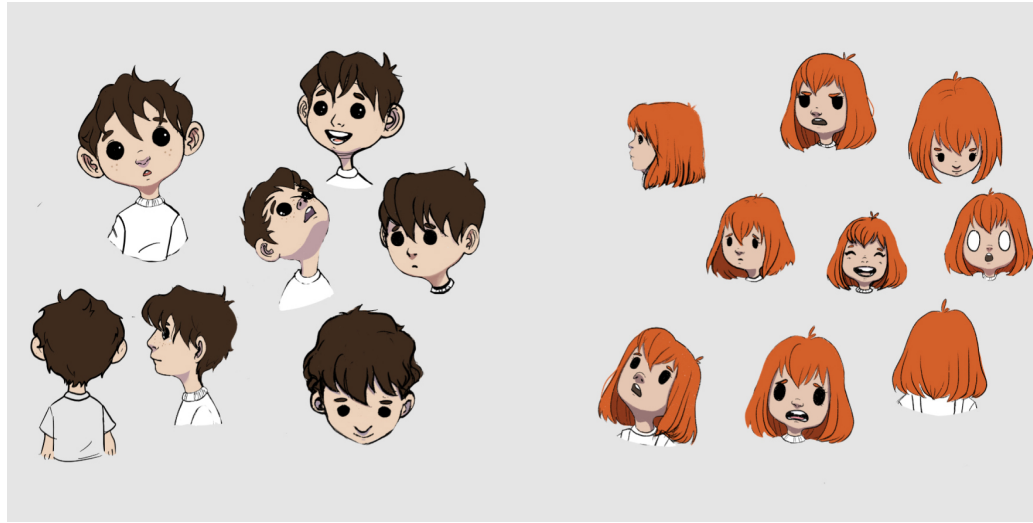
4. Rundere former og mindre realistisk. Uttrykksfull og energisk, men vi opplevde den som litt for barnslig for målgruppen.



5. nspirert av japanske tegneserier. Veldig uttrykksfulle og dynamiske, men lå for nærme japansk tegneseriestil. Vi ønsket ikke at spillet skulle forbindes med en sjanger tilhørende en helt annen kultur.



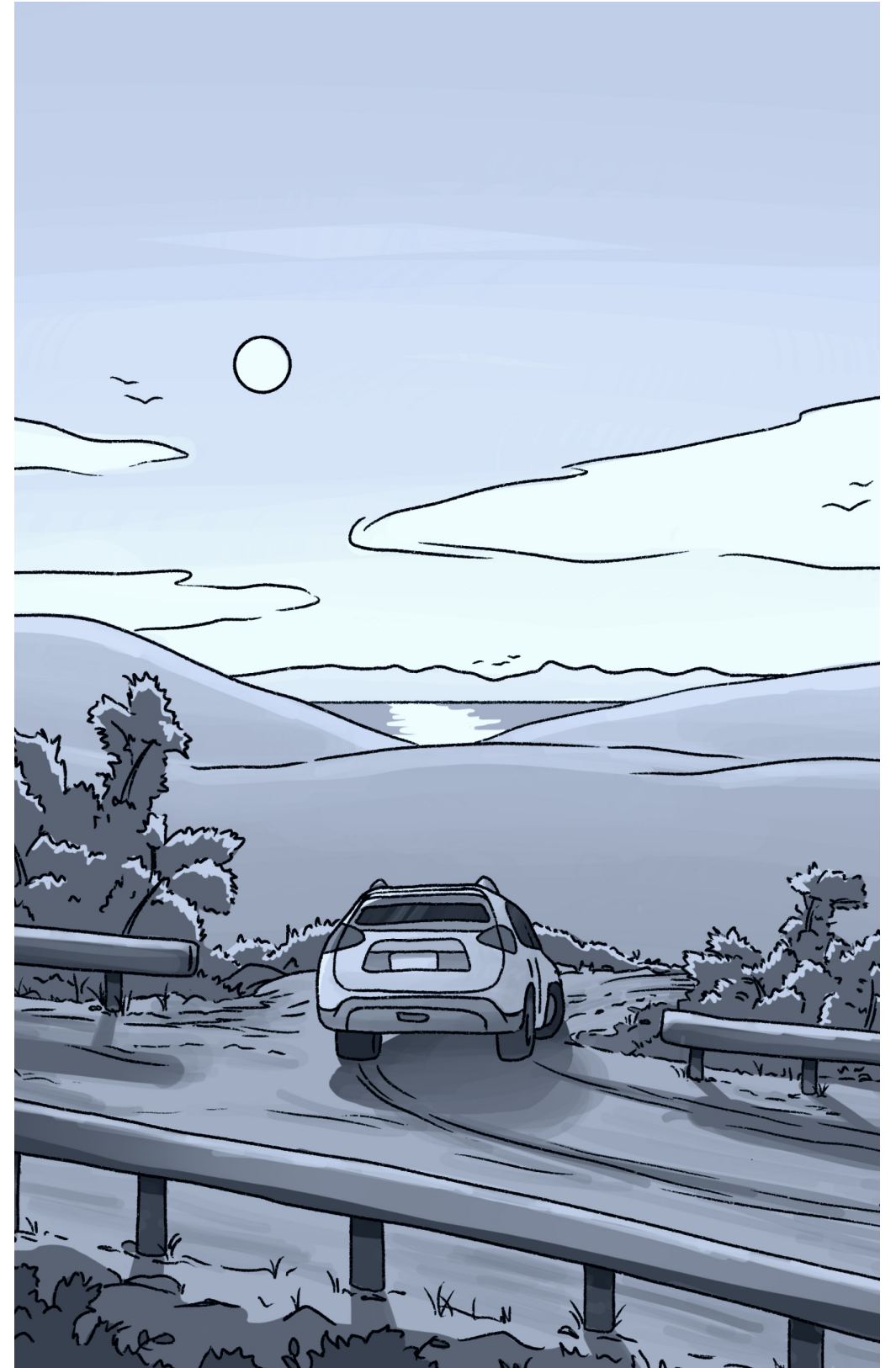
6. Inspirert av en mer tradisjonell europeisk tegneseriestil. Ikke veldig realistisk, men fremstår fremdeles ikke som for barnslig. Detaljnivået er derimot for høyt.



7. Uttrykksfulle med en god balanse mellom det realistiske og overdrevne. Godt detaljnivå.



8. Resultatet. Noen av tegningene som blir brukt i den siste prototypen



Farger

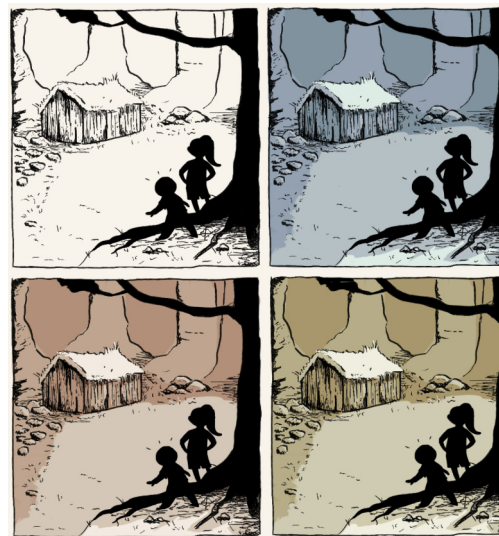
Vi ventet med å definere farger til illustrasjonsstilen var satt. Vi startet deretter å eksperimenterte med ulike fargepaletter på samme scene for å se hvordan det påvirket stemningen.

Vi var usikre på om vi skulle ha en bestemt fargepalett slik som Florence (Mountains, 2018) eller skulle variere fargene fra scene til scene for å underbygge den spesifikke stemningen.



Bildetekst: Her eksperimenterte vi med ulike fargepaletter for å fremskape ulike stemninger. Dette var en tidkrevende prosess

Proessen var veldig tidkrevende siden paneler i farge trenger ekstra tid og oppmerksomhet. Med antall paneler vi trengte regnet vi ut at dette ville ta for lang tid. Vi så derfor på muligheten til å redusere fargepaletten.



Bildetekst: Vi reduserte fargepaletten til en blånyanse for å redusere produksjonstiden.

Vi vurderte først å tegne i svart-hvitt for å unngå å måtte bruke tid på farger i det hele tatt. Vi tenkte at prototypene ville kunne fortelle oss om konseptet funket og om historien var god selv om de ikke hadde farger. Svart-hvit viste seg derimot å bli hakket for kjedelig, og vi valgte derfor å tegne i nyanser av en og samme farge: blå.

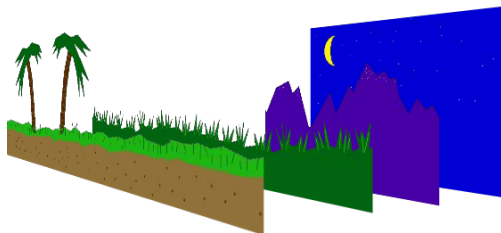
Vi var ganske fornøyd med resultatet på dette tidspunktet, men vi var fortsatt litt bekymret for at spillet ville bli for monotont og kjedelig med kun én farge. Vi så derfor på muligheten for å bruke blå som hovedfarge, men komplementere med andre varmere farger i utvalgte scener.



ANIMASJONER

I Design Av En Interaktiv Løsning For Barnelitteratur På Nettbrett, en masteroppgave av Randi Finnvik Solli og Merethe Sveinsvoll fra Institutt for Produktdesign ved NTNU (2014), kommer det frem at for mye animasjoner og interaktivitet kan distrahere brukeren og overskygge historien. Vi forsøkte derfor av å være relativt sparsommelige med bruken av animasjoner. Vi opplevde dessuten at mengden interaksjon, som i form av scrolling og trykking, ga nok liv til spillet og vi så derfor ikke behov for å måtte supplere med animasjoner.

Ved de siste iterasjonene av prototypene innså vi at det ville være fordelaktig å legge til mikroanimasjoner på panelene for å gi en mer sammenhengende og polert følelse. Et eksempel på en slik animasjon er at et panel "flyr" inn eller ut av skjermen. "Parallax" er også en effekt som ble brukt til tider for å gi noen av bildene mer dybde og dermed en økt følelse av tilstedeværelse.



Bildetekst: Eksempel på "parallax". Objekter blir plassert i ulike lag for å skape en følelse av dybde

UTVIKLING AV PROTOTYPER

Etter å ha fått en god ide av hva det er vi ønsker å lage ønsket vi nå å samle alle trådene til en spillbar prototype. Vi tenkte at vi ikke kunne vite sikkert om narrativet og spillmekanikkene fungerte før vi fikk satt de sammen til noe spillbart.

Unity og Panoply

Da vi satt i gang med utviklingen av prototypene følte vi ikke at Figma tillot oss å lage en god nok representasjon av hva det ferdige spillet kunne bli da dette er et verktøy for design av brukergrensesnitt. Som vi skrev i innsiktsdelen er det mange faktorer som påvirker et narrativ. Dette inkluderer lyd og animasjoner, noe som ikke er mulig å implementere i Figma.

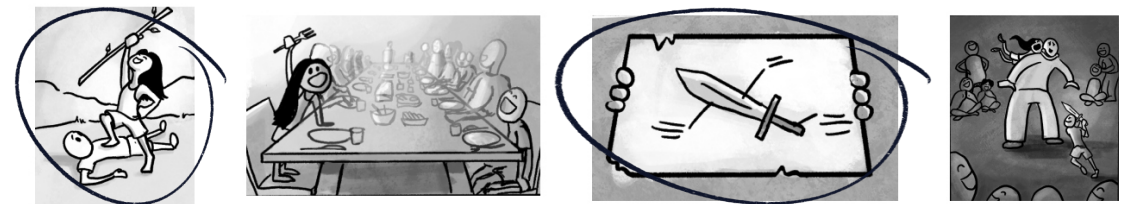
Vi bestemte oss derfor for å bruke Unity når vi skulle prototype videre. Unity er en spillmotor som har alle funksjonalitetene og elementene nevnt ovenfor. På den måten kunne vi levere en spillbar prototype som var så nærme et ekte spill som mulig. Dette ville gjøre det lettere for Umble og Sametinget å vurdere om konseptet er noe de burde gå videre med. Vi brukte i tillegg en Unity-plugin som heter Panoply. Den gjorde det enklere for oss å lage interaksjoner som minnet om grafiske noveller og tegneserier.

Avgrensninger av prototyper

Vi hadde nå kommet opp med en rekke spillmekanikker og en ide for navigasjon og utforming. I tillegg hadde vi valgt ut en illustrasjonsstil, fargepalett og animasjoner.

Vi innså at når vi nå skulle lage fungerende og sammenhengende prototyper av spillet ble vi igjen nødt til å kutte ned på lengden av historien.

Vi valgte derfor å lage prototyper av to ulike episoder. Vi tenkte at med to episoder kunne vi lage to prototyper som tester ulike utforminger og spillmekanikker. På denne måten kunne vi lære mer og finne ut av hvordan hele spillet kunne utformes.



Bildetekst: Oversikt over alle episodene fra storyboardet. Vi har ringet rundt de to episodene vi ønsket å lage prototyper av.

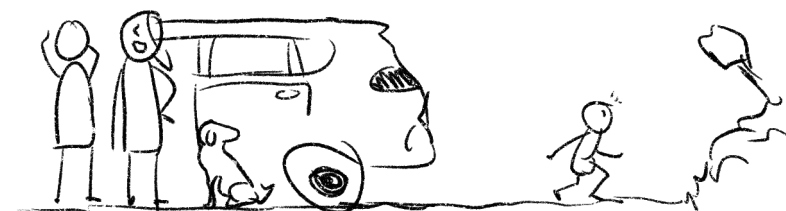
PROTOTYPE 1

Første episoden vi valgte å jobbe videre med var episode 1. Dette er delen av historien der Noa og familien hans ankommer hytten på fjellet og treffer storfamilien igjen. Denne episoden introduserer begge hovedkarakterene og deres nære vennskap.

Det var flere grunner for at vi valgte å gå for denne episoden. For det første er denne delen av historien viktig for å forstå resten av handlingen. Ved å teste denne slipper vi at brukerne blir forvirret og henger seg oppi det at de ikke klarer å henge med på historien. For det andre så er denne episoden en del av historien som introduserer mange av spillmekanikkene for første gang. Ved å lage denne prototypen får vi undersøkt hvordan vi bør introdusere alle spillmekanikkene slik at spilleren forstår dem fra første stund. Til slutt, får vi testet en potensiell "struktur" eller variant av spillet bestående av panel, slik som i en tegneserie, med en rekke ulike spillmekanikker underveis. Handlingsforløpet til denne prototypen ble slik:



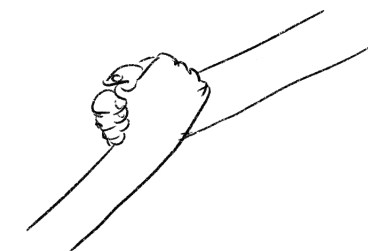
1. Spilleren blir introdusert til Noa i det han ankommer familien.



2. Noa prøver å snike seg bort fra resten av familien.



3. På vei inn i skogen blir han overfalt av Inga. Utenfra ser det ut som de lekesloss, men for dem er det liv eller død.



4. Prototypen avslutter med at Noa beseirer Inga. Til slutt tar de hverandre i hendene.

Utvikle spillmekanikker

Denne prototypen skulle altså bli en episode der historien blir drevet frem av små "minispill", eller spillmekanikker som vi kaller dem. Som nevnt tidligere var ønsket at spillmekanikkene skulle være med på å understreke eller fremheve en følelse eller handling i historien. For eksempel, i en stressfylt scene ønsket vi at spillmekanikken skulle oppleves som stressende. I en avslappet og rolig scene ville spillmekanikken være behagelig og uanstrengende.

Vi valgte å ikke ha med noe dialog i denne episoden for å kunne fokusere helt på samspillet mellom enkle panel og de ulike spillmekanikkene.

Historien i prototypen hadde vi allerede testet i form av en figma-prototype, men for å teste spillmekanikkene ble vi nødt til å gå over til å lage prototyper i Unity. Dette er spillmekanikkene vi valgte å ha med i episoden:

Spillmekanikk 1: Grener i veien

Hva skjer:

Etter at Noa har ankommet hytten blir han oppmerksom på en uvanlig lyd. Nysgjerrig som han er stiger han ut av bilen for å undersøke. Lyden fører ham bort fra hytten og inn i det nærmeste krattet. Han må bane vei gjennom buskene for å komme seg videre.

Følelsen som skal forsterkes: Mystikk. Usikkerhet. Nysgjerrighet.

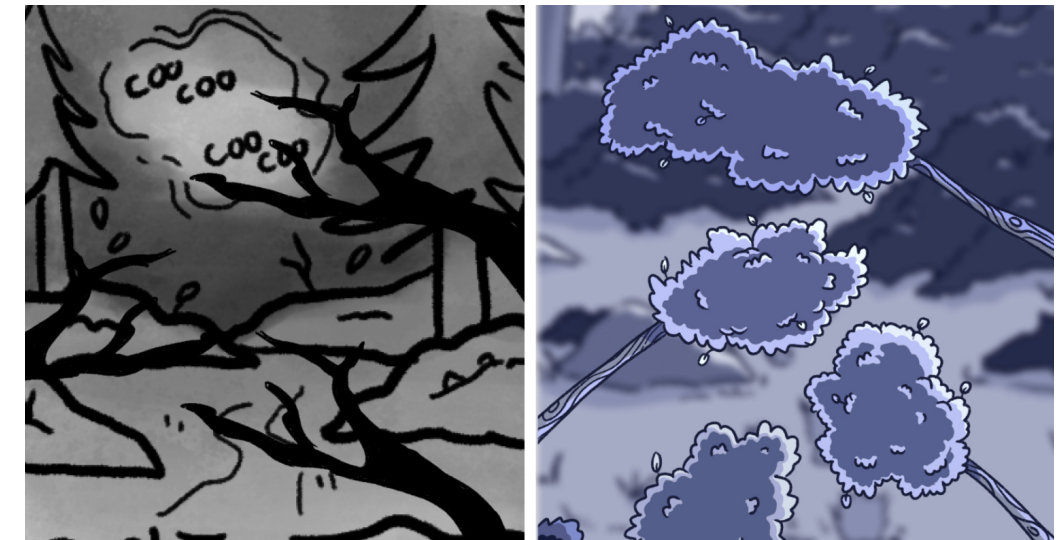
Sånn funker den:

Spilleren må flytte grenene "ut" av skjermen for å avsløre lysningen bak.

Først var tanken at spilleren skulle "swipe"/dra grenene til siden, men dette viste seg å ikke være noe særlig morsomt så da endret vi det til at spilleren må bøye greinene unna i stedet. Dette

fikk også grenene til å virke seigere og vanskeligere å få unna. Det ga et inntrykk av at Noa i større grad må kjempe seg gjennom krattet.

Under testene ble det tydelig at brukerne ikke helt skjønnte hvordan de skulle bøye greinene ut av veien. Vi mistenkte at dette hadde noe med at greinene ikke kommuniserte godt nok at de var interaktive. Det svake kontrastnivået hadde nok mye av skylden for dette. Vi byttet ut skissen med en ny tegning der kontrastnivået var høyere. I tillegg byttet vi ut de bare greinene med frodigere greiner slik at de skulle synes bedre. Til slutt la vi på en "blur"-effekt på bildet bak slik at greinene kunne stå i enda større kontrast til bakgrunnen.



Bildetekst: Flere endringer ble gjort slik at greinene skulle oppleves som mer interaktive av spilleren.

Spillmekanikk 2: Hvor er Inga?

Hva skjer:

Noa har banet seg vei gjennom krattet og har endelig nådd en liten lysning. Lyden er nærme nå. Han kikker forsiktig rundt seg. Noa befinner seg i en åpning i det tette krattet omringet av steiner, buskas og trær av ulike slag. Han får til slutt øye på kilden til den merkelige lyden: en skapning gjemt oppi det ene treet.

Følelsen som skal forsterkes: Utforskning. Nysgjerrighet. Spenning.

Sånn funker den:

Spilleren kan scrolle rundt i alle retninger og dermed få inntrykket av at Noa kikker rundt seg. I det man finner "skapningen i treet" blir interaksjonen byttet ut med et bilde av Inga som flyr mot Noa og takler ham i bakken.

Testene var litt begrenset av at det opprinnelige bildet var litt smått og at det hadde lite detaljer. Dette gjorde at det ble minimalt med utforskning før spilleren fant Inga.

Vi la mer krefter i å tegne et stort og detaljert bilde slik at spilleren kan bli "villedet" av omgivelsene og faktisk måtte lete litt rundt etter Inga.

Etter disse endringene fungerte spillmekanikken godt. Vi opplevde at spenningen uten tvil økte når spilleren selv fikk kikke rundt i skogen og lete etter lyd-kilden. Til tross for dette lurte vi på om Inga fremdeles var litt for lett å finne siden hun var plassert så sentralt. Vi spurte oss selv om denne "utforskende" fasen ville dra nytte av å forlenges ved å gjemme Inga mer bort i tegningen.



Bildetekst: Vi økte detaljnivået og størrelsen på bildet for å gi spilleren mulighet til å utforske området i større grad. Inga er i tillegg blitt litt mer gjemt bort slik at spilleren må lete, på samme måte som Noa er nødt til å lete i historien.

Spillmekanikk 3: Grip pinnen

Hva skjer:

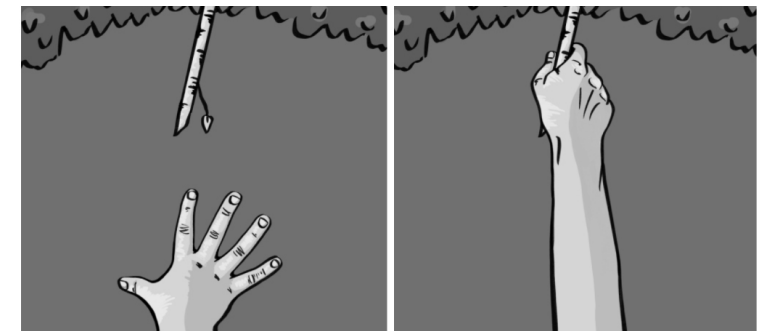
Før han vet ord av det blir han slått ned i bakken. En litt svimmel Noa kikker opp og ser en svært selvtilfreds Inga stå triumferende over ham. Hun holder en lang pinne i hånden. Noa gir seg derimot aldri uten en kamp. Han kikker raskt rundt seg og får øye på en pinne stikkende ut av nærmeste busk. Fremdeles liggende strekker han armen ut for å gripe tak i den.

Følelsen som skal forsterkes: Strevende. Krevende. Bestemt.

Sånn funker den:

Spilleren må i denne scenen trykke raskt gjentatte ganger på skjermen for å flytte den utstrakte armen nærmere pinnen. Til slutt, når hånden er nærme nok, klarer Noa å ta tak i pinnen.

Etter en rekke tester ble det tydelig at kontrollene i denne scenen ikke var særlig intuitive. Den første iterasjonen krevde at spilleren skulle "tappe" raskt og kontinuerlig for at hånden skulle flytte på seg. Problemet med dette var at ett eneste trykk flyttet hånden i så liten grad at det så og si ikke var synlig. Så når spilleren trykket en gang for å se hva som skjer



Bildetekst: Spilleren ble nødt til å trykke mange gjentatte ganger for å få hånden frem til pinnen. Ett trykk ga dessverre ingen feedback og de forsto dermed ikke hvordan de skulle flytte hånden fremover. Vi ble nødt til å endre interaksjonen til å dra hånden bort til pinnen.

Spillmekanikk 4: Puslespill

Hva skjer:

Noa og Inga befinner seg midt i en intens kamp etter at Noa fikk tak i sin egen pinne. Hvem av dem vil seire?

Følelsen som skal forsterkes: Dramatisk. Kalkulerende/Beregning. Utfordrende.

Sånn funker den:

Spilleren får en rekke bilder som kan flyttes på, i tillegg til noen stiplede "rammer". Alle bildene skal plasseres i den riktige rammen før kampen går videre.

Rammene har like dimensjoner som bildene og vil derfor gi en viss indikasjon på hvilket bilde som skal hvor.

Under testene opplevde vi at spillerne tok seg for god tid og at hele "pacingen" i spillet derfor ble for treigt. Spillmekanikken lyktes ikke med å indusere følelser som "dramatikk" og "krevende".

For å løse dette la vi til en timer øverst på skjermen i form av en slider som indikerer at tiden sakte renner ut. For å øke stressmomentet enda mer fikk vi fargen på slideren til å gå fra

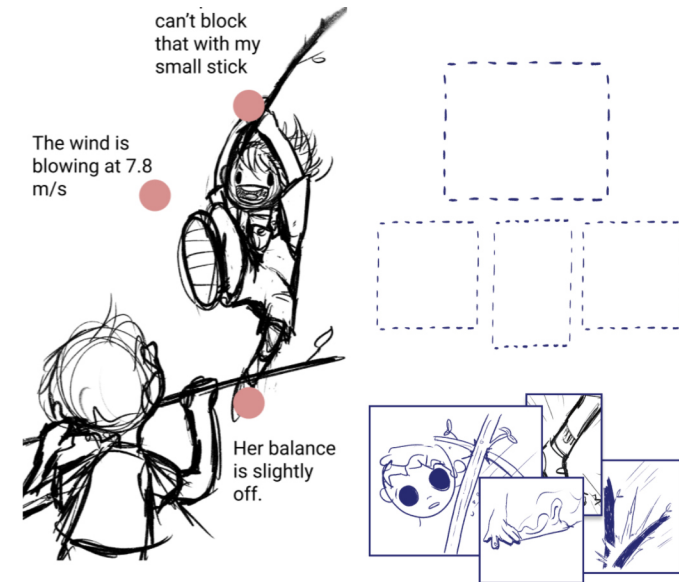
grønn til rød ettersom den nærmer seg slutten.

Dette viste seg å fungere mye bedre. Spillerne følte nå at de måtte jobbe under press.

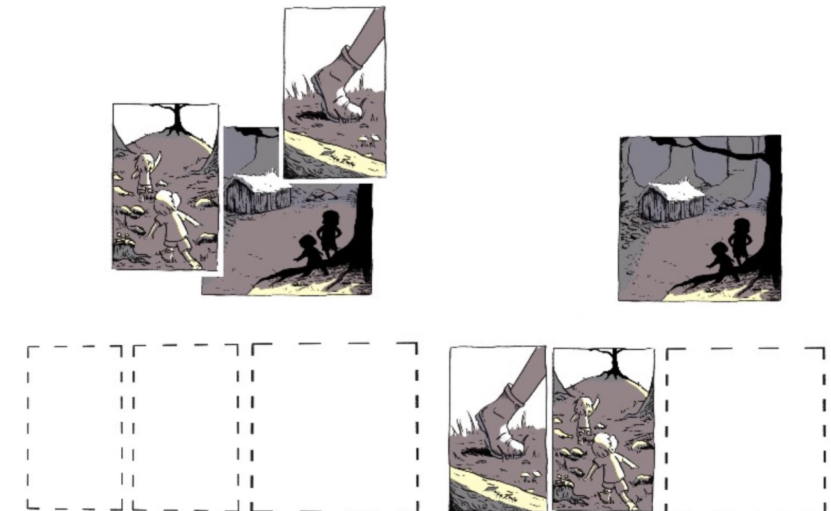
Vi la derimot merke til at noen av testerne brukte litt tid på å "scanne" skjermen før de kom i gang med puslespillet. Dette gjorde at de akkurat ikke rakk å løse puslespillet i tide. Vi forlenget derfor tiden på timeren slik at spilleren kunne få litt ekstra tid til å ta inn informasjonen på skjermen.

Videre utvidet vi interaksjonen til 3 puslespill der spilleren får gradvis dårligere tid til å løse den. Dette gjorde vi fordi vi ønsket at kampen mellom Inga og Noa skulle vare lenger og føles mer dramatisk ut.

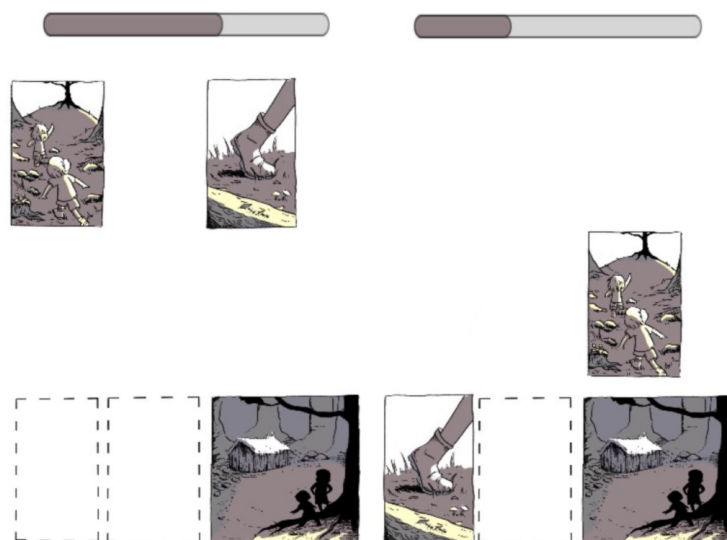
Spillerens evne til å fullføre puslespillene i tide vil avgjøre om det er Noa eller Inga som vinner kampen. Om spilleren ikke rekker å løse de to første puslespillene i tide vil det siste puslespillet vise Inga som beseirer Noa. Om spilleren får til puslespillene vil det derimot være Noa som vinner til slutt. Med dette forsøker



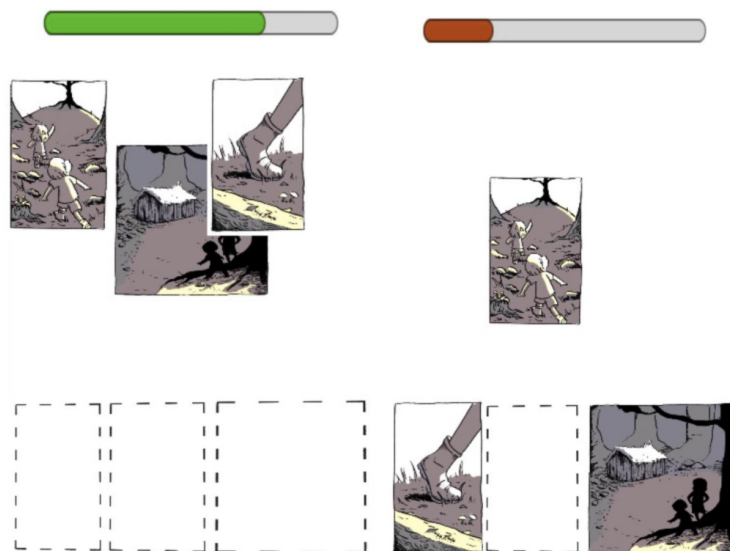
Bildetekst: Vi ønsket en spillmekanikk hvor spilleren må identifisere svakhetene til Inga for å slå henne. Dette utviklet seg til en pusslespill-mekanikk hvor spilleren setter sammen panelene av slossekvansen. Dette skal representere hvordan Noa prøver å forutse bevegelsene til Inga.



Bildetekst: Tidlig prototype i Unity der bildene kan dras rundt og "snappe" til de stiplede boksene. Du får scrolle videre i historien når du har satt de i riktig rekkefølge.



Bildetekst: Timer ble lagt inn for å øke tempo og indusere stress.

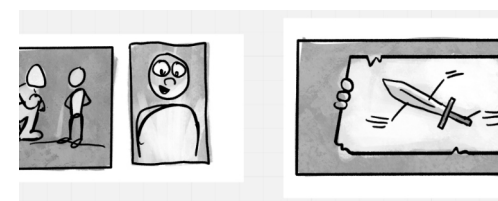


Bildetekst: Fargen på timeren ble byttet fra en tilfeldig farge i fargepaletten til en skiftende farge som går fra grønn til rød ettersom timeren teller ned. Dette for å øke stress.

PROTOTYPE 2

Prototype 1 hadde et høyt tempo og introduserte mange ulike spillmekanikker. Dette passet godt som intro til spillet, da vi ønsket å fange oppmerksomheten til spilleren. I prototype 2 derimot, ønsket vi å roe ned tempoet slik at spilleren får fokusert på samtalen mellom Inga og Noa.

Vi tok utgangspunkt i episode 3 fra storyboardet der Noa lager lekesverdet på verkstedet sammen med faren sin. Som nevnt tidligere var dynamikken mellom Noa og faren lite engasjerende, så vi valgte å erstatte faren med Inga.



Bildetekst: Utdrag fra storyboard til episode 3

Utvikling av narrativet

Navigasjonen i prototype 1 tok inspirasjon fra webcomics, med tegneseriepaneler og scrolling nedover. Vi var usikre på om dette var den beste tilnærmingen. Av den grunn, ønsket vi å se på andre måter å formidle historien i prototype 2. Det var viktig at vi tok utgangspunkt i grafiske noveller og bygde videre på de lærdommene knyttet til utforming av webcomics, men at vi utfordret vår konseptuelle modell for hva en grafisk novelle kan være. En beslutning som ble gjort var blant annet å se forbi tradisjonelle tegneseriepaneler. På den måten kunne vi sitte igjen med to ulike prototyper som vi kunne sammenligne.

Prototype 1 hadde minimalt med dialog. For denne prototypen ønsket vi derimot å utforske

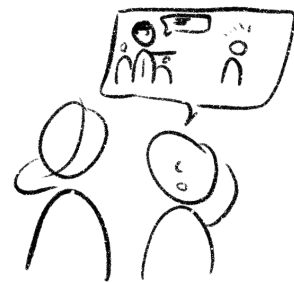
muligheten til å gjøre dialogen til en spillmekanikk. Flere spill innenfor visual novel sjangeren gjør nettopp dette. Disse spillene er ofte teksttunge, noe som oversettes dårlig til mobil hvor oppmerksomheten til spilleren er vanskeligere å holde på. Utfordringen vår ble derfor å prøve å skrive personlig og engasjerende dialog med få ord.

Vi valgte å fokusere kun på dialogen i denne prototypen og derfor ikke inkludere noen andre spillmekanikker. Vi innså derimot at handlingen i episode 3 ikke var spesielt godt egnet til å omfatte en lengre dialog mellom karakterene. Lekesverdsekvensen skulle i utgangspunktet være fylt med spillmekanikker der spilleren får aktivt delta i utformingen av lekesverdet. Vi

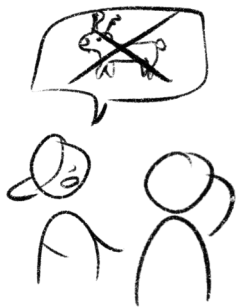
valgte derfor å endre narrativet i episoden. Vi likte ideen av at begge karakterene trasker i skogen mens de diskuterer ulike temaer. Denne handlingen var rolig nok til å ikke distrahere fra samtalen, i tillegg til at den får frem nærheten til natur som en viktig aspekt i samisk kultur. Vandringen opp bakken kunne dessuten være en måte å vise progresjon, og spilleren kunne få en følelse av at spillet bygger opp mot noe. Under er et tidlig utkast av hvordan vi så for oss at handlingen skulle utspille seg.



1. Inga og Noa trasker oppover fjellet. Inga spør hvordan ting er hjemme. Her får spilleren innblikk i livet til Noa.



2. Noa kommer inn på temaet "hva de vil si å være same". Han er usikker siden vennene hans sier han ikke er samisk.



3. Inga forteller at det ligger mye mer i det å være samisk enn det vennene til Noa sier.

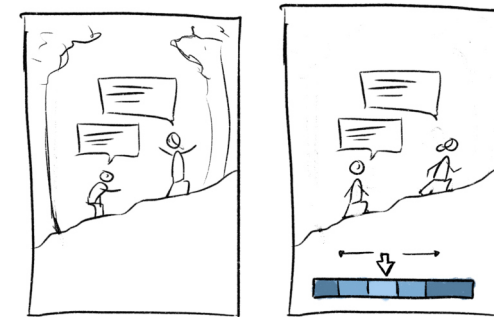


4. De når begge toppen. Noa tar innover seg det vakre landskapet. Han blir rørt av det han ser, men også over hva Inga har sagt.

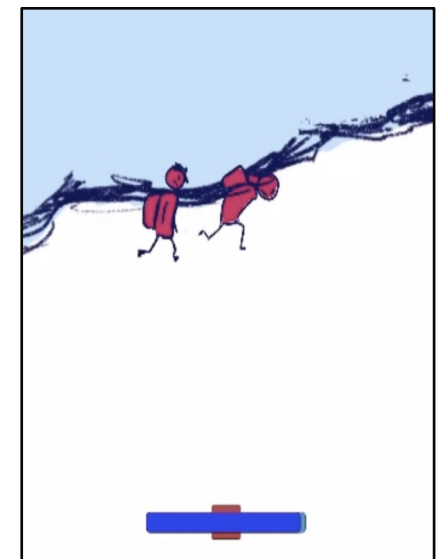
Utvikling av spillmekanikker

Vi ønsket altså å lage en eller annen spillmekanikk som spilleren må gjøre mens samtalen mellom karakterene foregår.

I eksempelet over så vi på en spillmekanikk der spilleren trykker på skjermen for å stoppe pilen fra å gå frem og tilbake på skalaen. Jo nærmere pilen stopper midten, jo fortere beveger karakterene seg opp bakken. Det var tiltenkt å være en enkel og uanstrengende oppgave spilleren skulle gjøre samtidig som hen fulgte med på dialogen. En rask prototype i Unity viste at spillmekanikken ikke var morsom og at det var vanskelig å følge med på dialogen samtidig. Det var altså det motsatte av det vi hadde håpet på.



Proin imperdiet, quam a gravida pulvinar, est sem faucibus felis, sit amet consequat pede turpis id ante. In facilisis sodales arcu. Mauris



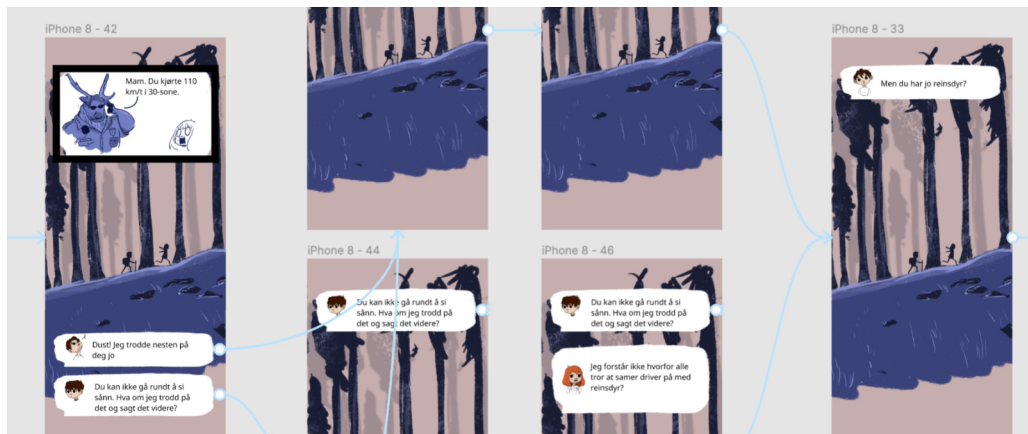
Bildetekt: Unity prototypen som fikk lunken tilbakemelding.

Utfordringen videre var å finne en spillmekanikk som tillot spilleren å fokusere på historien. Det var overraskende lite å hente fra eksisterende mobilspill, men narrativdrevne konsollspill hadde derimot interessante spillmekanikker knyttet til dialog. Et eksempel er The Walking Dead Series av Telltale Games (2012). Spilleren får underveis i spillet muligheten til å ta valg for karakterene som påvirker hvordan resten av historien utspiller seg. Vi ønsket å se om dette var en spillmekanikk vi kunne overføre til mobil.

Vi valgte Figma for å bygge denne versjonen, da programmet egner seg godt til å bygge enkle klikkbare prototyper. Her eksperimenterte vi med ulike plasseringer, farger og interaksjoner på snakkeboblene.



Bildetekst: En sekvens fra The Walking Dead hvor spilleren må velge hva protagonisten skal gjøre. Valget spilleren tar kan ha store konsekvenser for karakterene.



Bildetekst: Spilleren har mulighet til å trykke seg rundt på samme måte som den tiltenkte endelige versjonen. I dette eksempelet kan spilleren velge hva Noa skal svare. Panelet etter vil endre seg ut fra hvilket alternativ spilleren velger.



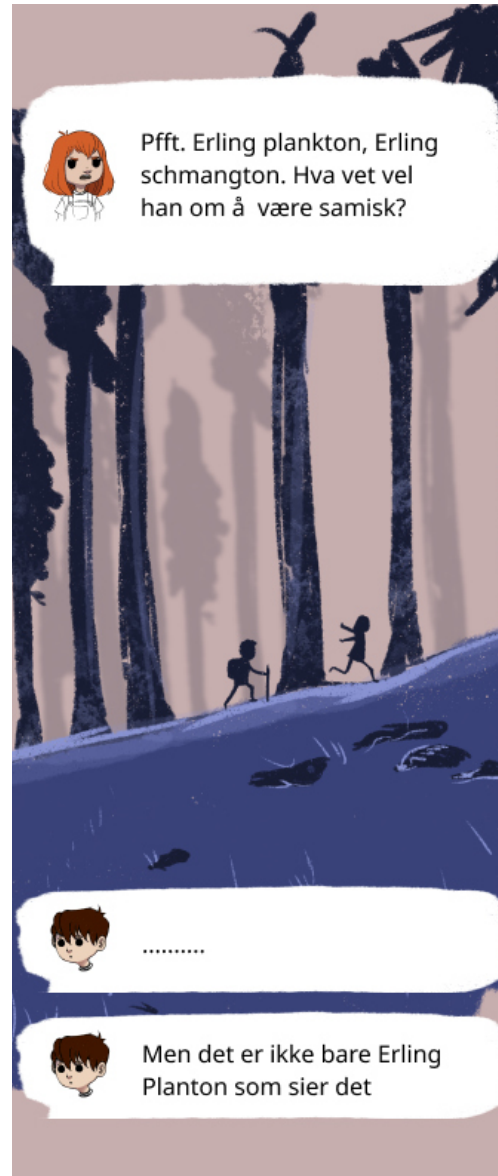
Bildetekst: I denne versjonen kommer dialogen nederst på skjermen og spilleren velger svaralternativ ved å trykke på snakkeboblene. Spilleren ser ikke eksplisitt hva som kommer til å bli sagt, men velger heller mellom ulike måter Noa kan reagere på. Her fikk vi tilbakemeldinger om at det var vanskelig å tolke hva Noa sin respons kom til å være ut fra ansiktsuttrykkene alene.



Bildetekst: I denne versjonen kommer svaralternativene opp som tekst. Snakkeboblenes størrelse tillot kun veldig korte responser. Det gjaldt særlig om vi ønsket å opprettholde god lesbarhet med tekststørrelse 16px.

Generelt for alle iterasjonene av denne spillmekanikken var at spilleren følte at de var delaktige i historien. I motsetning til den første versjonen distrahererte ikke svaralternativene fra dialogen. Videre følte spillerne at det var lettere å relatere seg til Noa, da de fikk innblikk i tankene hans.

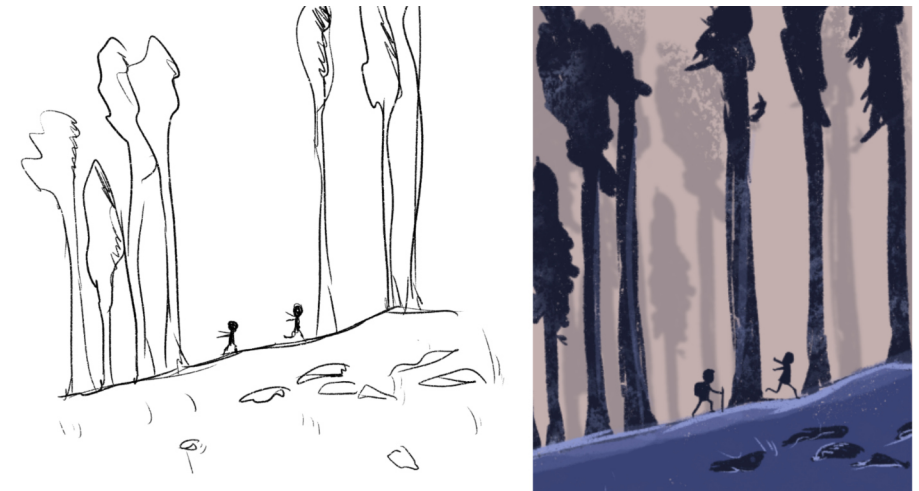
På dette tidspunktet hadde vi skrevet et utkast til dialogen som vi brukte i prototypen. Vi fikk tilbakemelding på at dialogen var for lite engasjerende og at det ikke føltes ut som noe barn ville ha sagt. Da ingen av oss hadde mye erfaring med å skrive dialog var vi avhengig av å lære det gjennom ressurser på nettet (se underkapittel "Utvikling av dialog").



Bildetekst: Denne har svaralternativene på bunnen. Ansiktsuttrykkene til Noa og Inga er også satt i snakkeboblene. Dette for å gi spilleren innsyn i hvordan karakterene reagerer på det som blir sagt. Denne versjonen ble best tatt i mot.

Utforming av omgivelsene

Da vi startet med å skisse opp episoden ønsket vi at områdene Noa og Inga beveger seg gjennom skulle føles nesten litt magiske. Vi ønsket at spilleren skulle se omgivelsene fra Noa sitt perspektiv, hvor alt er stort og vakkert.

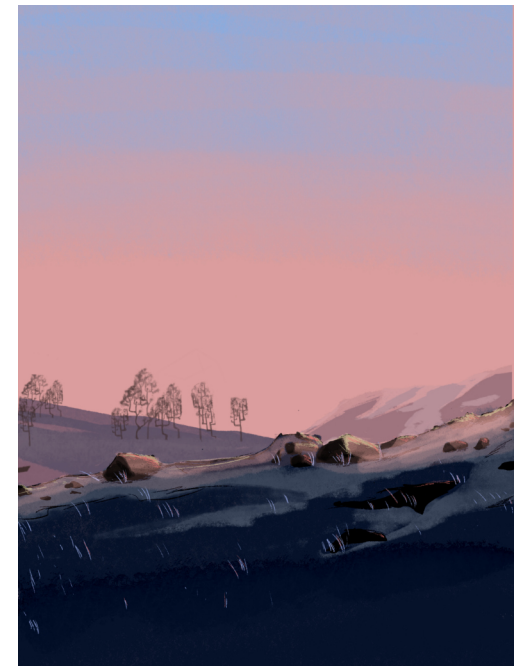


Bildetekst: Noa og Inga springer opp bakken. De er begge tegnet som mørke silhuetter. Dette fordi fjesene er allerede avbildet i snakkeboblene, i tillegg til at det reduserte tiden vi brukte på tegning.

Underveis fikk vi tilbakemeldinger på at omgivelsene ikke var en god representasjon av landskapet på Sennalandet, hvor historien vår tar sted. Tilbakemeldingene var spesielt rettet mot de høye trærne som ble brukt i eksempelet over. Vi ble tilsendt bilder av de faktiske omgivelsene, der vi la spesielt merke til de tynne trærne, det flate landskapet og fargene på himmelen. Igjen så vi fordelene av å inkludere folk med samisk bakgrunn som hadde god kjennskap til omgivelsene.



Bildetekst: Vi fikk tilsendt av intervjuobjektene. Vi brukte det som referansemateriale til illustrasjonene.



Bildetekst: Andre iterasjon av landskapet.

I stedet for å kun bruke blånyanser som vi gjorde i prototype 1, har vi prøvd å balansere det ut med rødt. Dette for å unngå å fremstille området som en kald plass, men heller få det til å føles ut som et inviterende og mytisk landskap.

Vi så for oss en scene hvor Inga og Noa ser utover det vakre landskapet med midnattsolen i bakgrunnen. Her tok vi inspirasjon fra bilder vi fikk tilsendt av intervjuobjektene.



Bildetekst: Til venstre er tidlige skisser av scenen. Det er også lagt til referanse og stemningsbilder for å gjøre det lettere å formidle til hverandre hvordan scenen skulle utspille seg. Til høyre er den endelige scenen.

Utvikling av dialog

I 1966 opprettet Joseph Weizenbaum ELIZA, et spill designet for å etterligne samspeillet med en terapeut. Helt siden har designere av interaktiv underholdning forsøkt å innlemme meningsfulle interaksjoner med virtuelle figurer for å engasjere spilleren i opplevelsen (Ellison, 2008).

```
> Hello, I am Eliza.
* I am afraid.
> How long have you been afraid?
* Since midterms.
> Tell me more...
* I am afraid that I will fail my course.
> Do you enjoy being afraid that you will fail your course?
```

I artikkelen Writing video game dialogue that's actually funny trekker Ian Adams (2012) frem følgende viktige konsepter som har vært ledende for utvikling av dialogen i spillet vårt.

Bli kjent med karakterene

I artikkelen legger han blant annet vekt på å bli ordentlig kjent med karakterene du skriver dialog for. Det innebærer å forstå motivasjonene deres, hva de liker, hva de misliker og hva de frykter. På den måten kan man sette karakterene i situasjoner som utfordrer synspunktene deres eller gjør dem ukomfortable. Dette vil bidra til at spilleren har lettere for å relatere seg til karakterene i spillet.



Inga



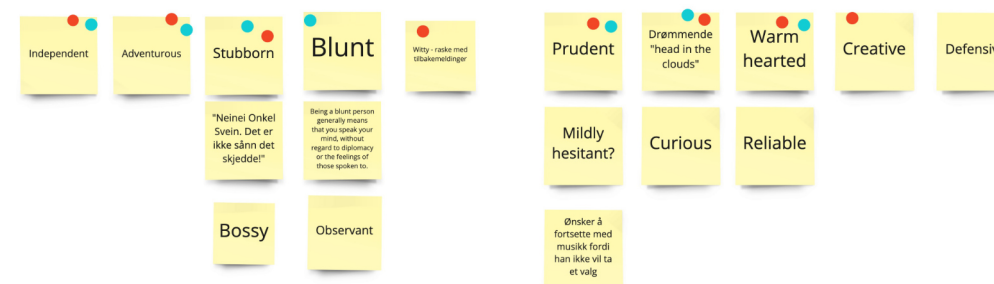
Noa

Bildetekst: Vi brukte bilder fra andre filmer og serier som utgangspunkt for å bedre få en forståelse av karakterene våre

Menneskelig dialog

For å danne en felles forståelse av hovedkarakterene våre, trakk vi frem eksempler fra andre filmer. Vi så på karaktertrekk, hvordan de snakker og hvordan de reagerer på ulike situasjoner. Det var stor overlapp i karakterene som inspirerte Inga. Blant de karakterene som skulle minne om Noa var det mindre overlap. Det var tydelig at vi ikke hadde en forent visjon for denne karakterens personlighet. For å passe på at vi hadde helt tydelige og samkjørte tolkninger av karakterene våre valgte vi å kartlegge de med adjektiv. Vi kom på så mange adjektiv som mulig som kunne passe med karakterene. Vi forsøkte i tillegg å velge ut karaktertrekk som ville gjøre at karakterene komplementerte hverandre best mulig. Vi valgte til slutt ut fem adjektiv for både Inga og Noa, som skulle definere personlighetene deres.

I dialogsekvensen ønsket vi å kaste lys på temaet "hva det vil si å være same". Noa er usikker på sin egen identitet siden han ikke snakker samisk. En utfordring var å finne ut hvordan barn kommuniserer dette på en naturlig måte. Basert på karakterstudiet av Noa, hadde det vært unaturlig for han å eksplisitt adressere at han ikke føler seg samisk. En ide ble derfor å utnytte det faktumet at Noa blir lett påvirket av vennene hans. Eksempelet under viser hvordan vi utnyttet karaktertrekkene til Noa og Inga for å skrive dialogen.



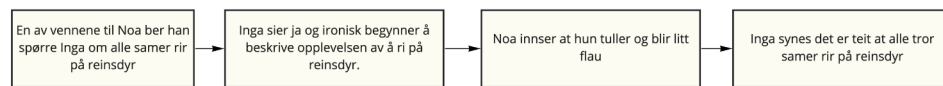
Bildetekst: Adjektiver vi brukte for å definere Noa og Inga

Dialogen var også sterkt inspirert av sitater fra intervjuene våre. Et av intervjuobjektene delte en opplevelse hvor noen hadde spurt henne om hun rir på reinsdyr til skolen. Dette er en vanlig stereotypi mange tror om samer, og vi så på muligheten til å bruke dette som en katalysator for en samtale mellom karakterene våre. I tillegg får det frem usikkerheten Noa føler knyttet til identiteten sin, da han ikke "lever opp til stereotypiene". Han bor nemlig i Oslo og driver ikke med reindrift slik som familien til Inga.

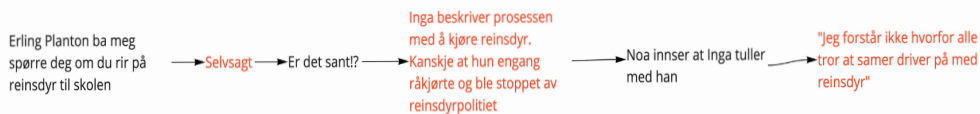
Intervjuobjektet fortalte oss at i stedet for å benekte at hun rir på reinsdyr til skolen, svarte hun at hun gjorde det.

"Om de er så dumme at de tror på det, så får de bare leve i uvitenheten."

I innsiktsdelen fant vi ut at ironi og sarkasme var svært vanlig i samisk humor. Dette var noe vi ønsket skulle komme frem i Inga sin dialog.



Bildetekst: Usikkerheten til Noa kommer frem i at han "spør for en venn". Han er ikke komfortabel med sine egne synspunkter.



Bildetekst: Eksempel på en dialogsnutt

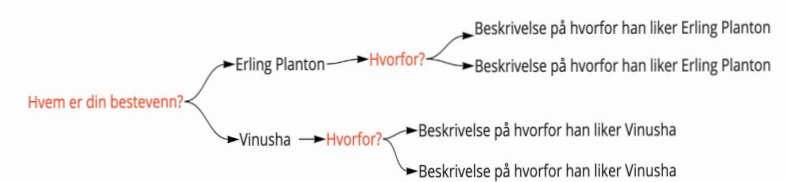
Branching dialogues

For episode 2 hadde vi bestemt oss for å la spilleren velge svaralternativer. Dette for å gi spilleren en følelse av at de kan påvirke historien. Ulike svar gir større innsikt i karakterenes tanker og holdninger. En konsekvens av dette var at det økte arbeidsmengden knyttet til dialog, siden vi nå måtte ta høyde for og skrive dialog for alle utfall.

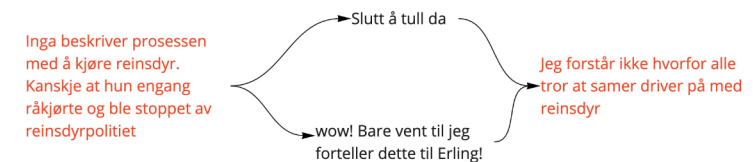
I artikkelen Defining Dialogue Systems (2008), skriver Brent Ellison:

"One common technique employed to give the player a greater illusion of freedom is to have multiple responses lead to the same path. This is usually done as an attempt to limit the quantity of dialogue that must be produced for the game. Therefore, branching dialogue usually curves back in on itself such that while an individual choice may immediately produce a unique response, the rest of the conversation is typically not unique to that choice."

Dette hjalp oss med å redusere mengden arbeid, i tillegg til å gi spilleren en følelse av frihet til å påvirke historien. I eksempelet under er utfallet det samme uavhengig av hvilket svaralternativ spilleren velger. Det er selvsagt ulemper med denne tilnærmingen da spilleren kan føle at valgene deres ikke har betydning. Styrken til The Walking Dead serien var nettopp det at valgene spilleren tok hadde store konsekvenser for historien. Når det er sagt, var det viktigere for oss å fortelle en definert historie, men tillate spilleren å ta noen små valg. Målet med spillet var å fortelle en konkret historie om samiske karakterer, og da ga det mening å ikke la spilleren påvirke historien for mye.



Bildetekst: Et tidlig eksempel hvor Inga spør hvem som er bestevennen til Noa. Det blir fort mange svaralternativer.



Bildetekst: Svaralternativene leder til samme utfall

Dialogen i sin helhet

Noa: Inga? Erling Plankton lurte på om du rir på reinsdyr til skolen?

Inga: Selvfølgelig

Noa: Er det sant?

Inga: Abosolutt! Jeg tok reinsdyrserfikatet i 3.klasse. Dessverre ble jeg tatt av reinsdyrpolitiet i fjor og mistet lappen.

(En illustrasjon av at Inga blir stoppet av reinsdyrpolitiet)

Noa valg 1: Dust! Jeg trodde nesten på deg.

Noa valg 2: Du kan ikke gå rundt å si sånn. Hva om jeg trodd på det og sagt det videre?

Inga: Jeg forstår ikke hvorfor alle tror at samer driver på med reinsdyr?

Noa: Men du har jo reinsdyr?

Inga: Ja, men du har ikke. Og du er fortsatt same.

Noa:men Erling Planton sier jeg ikke er ekte samisk fordi jeg ikke snakker samisk. Eller har kofte.

Inga: Pfft. Erling plankton, Erling schmangton. Hva vet vel han om å være samisk?

Noa valg 1: (stillehet)

Noa valg 2: Men det er ikke bare Erling Planton som sier det.

Inga: Vet du hva. Om det får deg til å føle deg bedre så kan jeg jo bare slå deg til same her og nå!

Noa: Kan du gjøre det?

Inga: Lukk øynene og gjenta etter meg.

Noa: (Lukker øynene)

Inga: Jeg lover å alltid respektere alle dyrene og plantene og stenene i naturen.

Noa: ehmm.. Jeg lover å alltid respektere alle dyrene og plantene og stenene i naturen.

Inga: Jeg lover å tilbringe hver sommer med Inga helt til jeg blir en gammel mann.

Noa: Jeg lover å tilbringe hver sommer med Inga

Inga: Åpne øynene dine Noa

LYD

Det var ikke før etter at vi hadde utviklet prototypene ferdig at vi kikket på hvordan lyd kunne inkorporeres. Med lyd ønsket vi først og fremst at spilleren skulle få en bedre følelse av omgivelsene. Eksempler er vind i trærne, fugler som kvitrer og mennesker som snakker i bakgrunnen. Siden spillet hadde begrenset med animasjoner, kunne lyd være en god måte å kommunisere bevegelse og gi feedback til spilleren. Et eksempel på dette kunne være lyden av Noa sine skritt i gresset, eller lyden av rasling i løvet Inga gjemte seg bak i episode 1.

Vi hadde lite kompetanse innenfor området og det var derfor utfordrende å lage lyder med jevn kvalitet. Vi opplevde at når lyd kvaliteten varierte gjennom episoden (dette kunne være så lite som at to lydeffekter hadde ulik ekko) så distraherer det spilleren mer enn det tilførte noe til spillopplevelsen. Prototype 1 var også utfordrende siden stemningen skifter hele tiden. I en scene sniker Noa seg stille bort og i en annen er det en intens slåsskamp. Og siden prototypen er relativt kort kommer dette skiftet ganske raskt. Vi opplevde at lyden distraherer spilleren fra opplevelsen fremfor å forsterke den. Av den grunn fjernet vi lyden fra prototype 1.

Dette fikk oss til å reflektere over at vi muligens skulle ha fokusert på en spesifikk stemning i prototypen, ikke bare fra et lydperspektiv, men også fra et historieperspektiv. Vi kunne for eksempel ha viet en hel episode til Noa som sniker seg bort fra familien. På den måten kunne vi ha tatt oss tid til å bygge spenning og utbrodere hva Noa føler i øyeblikket.

I prototype 2 var det lettere å implementere lyd da stemningen er lik gjennom hele episoden. Her la vi på bakgrunnsmusikk og et pianospor som sakte eskaleres i intensitet og kompleksitet etterhvert som de beveger oppover fjellet. Dette for å bidra til oppbyggingen som foregår i dialogen.

RESULTAT

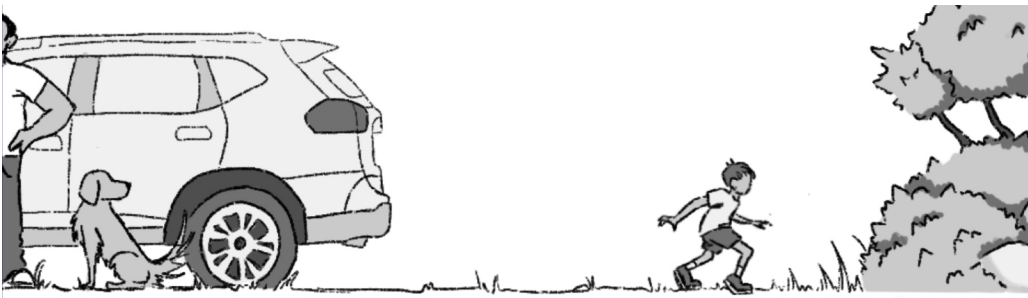


I dette delkapittelet vil vi presentere det endelige spillkonseptet i form av skjermbilder og forklarende tekst. Vi vil forsøke å beskrive interaksjonene og spillmekanikkene som oppstår underveis.

PROTOTYPE 1



1. Episoden starter med å gi spilleren oversikt over hvor de befinner seg: i Sennalandet. Perspektivet byttes til Noa, som han ser ut av bilvinduet mot storfamilien. Spilleren scroller nedover for å avsløre dem. Han hører så en lyd fra skogen som får han til å trå ut av bilen.



2. Noa sniker seg bort, mens de voksne snakker.



3. Noa og spilleren blir blokkert av greiner som står i veien. Her må spilleren "swipe" bort greinene for å avsløre stien bak. På andre siden legger Noa merke til fotspor. Spilleren får mulighet til å styre kameraet fritt. Om spilleren følger sporene opp trærne vil de få øye på en liten skapning.

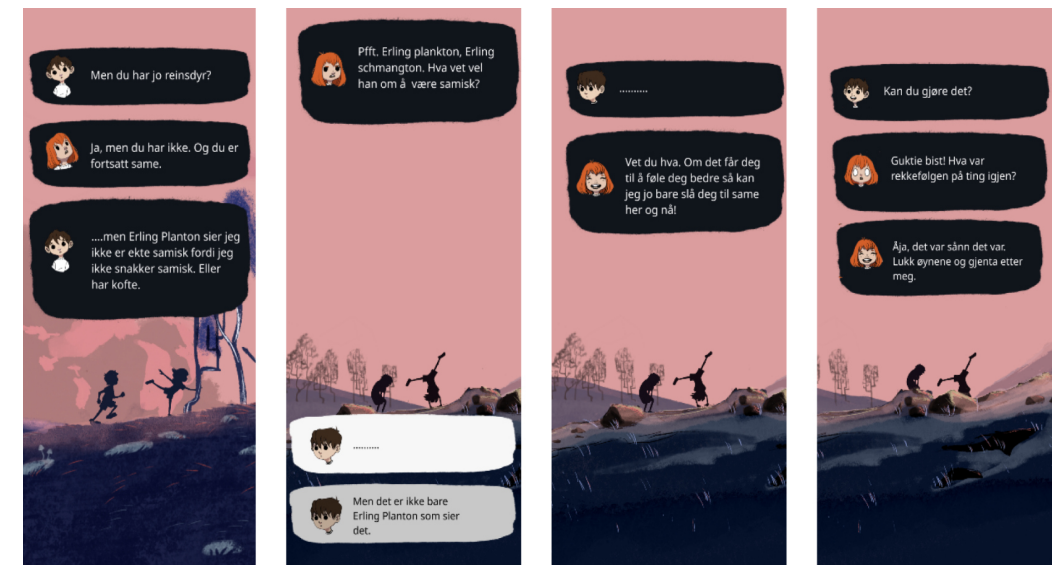


4. Noa blir så overfalt. Synet hans er først tåkete og han sliter med å fokusere. Et øyeblikk senere innser han at det er tremenningen Inga.

PROTOTYPE 2



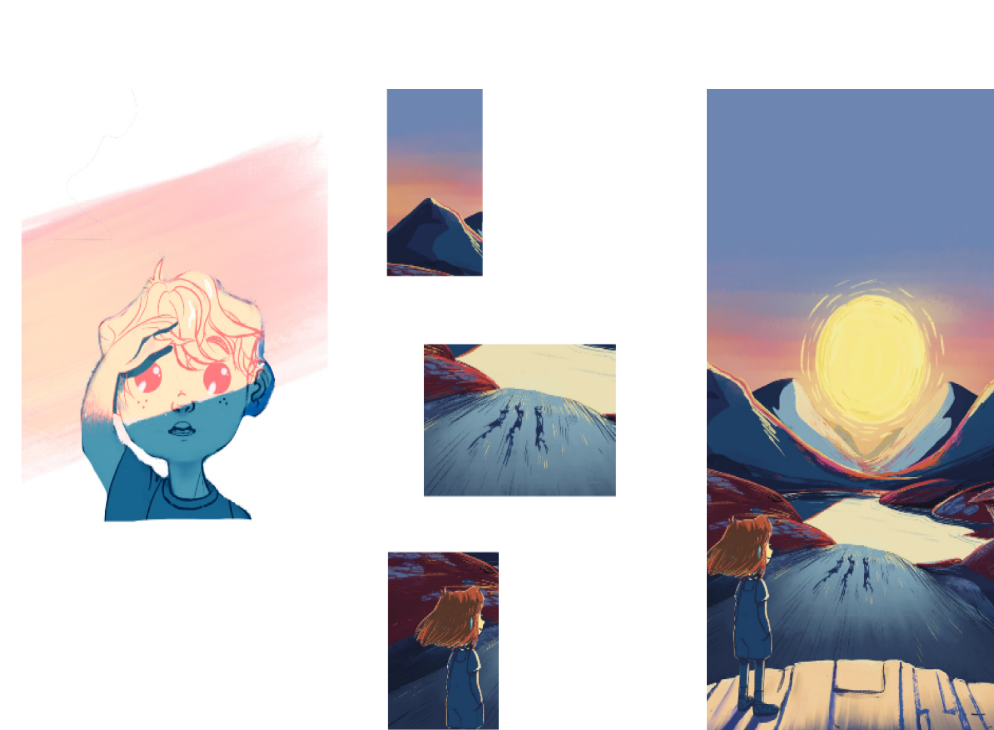
1. Episoden starter med at Inga og Noa beveger seg opp bakken. Spilleren vet ikke hvor de er på vei. Samtalen starter med at Noa spør Inga om hun rir på reinsdyr til skolen. Ironisk går Inga i detaljer på den gangen hun mistet "reinsdyrlappen". Spilleren har da mulighet til å velge hvordan Noa responderer til situasjonen. Begge svaralternativene resulterer i samme utfall.



2. Videre forteller Inga at det er mye mer som ligger i det å være same, enn å eie reinsdyr. Noa blir betenkt og usikker. Inga ser dette og foreslår at hun kan "slå" han til same (på samme måte som man blir slått til ridder) for å få han til å føle seg bedre.



3. Inga ber Noa om å alltid respektere naturen (en av grunnpilarene i samisk kultur). Videre ber hun han love å tilbringe hver sommer med henne. Dette er et frampek til et løfte han ender opp med å bryte i et senere kapittel. Til slutt ber hun ham om å åpne øynene.



4. Noa åpner øynene og blir blendet av midnattsolen. Han tar inn små deler av landskapet; fjellene, reinsdyrene og Inga - før han til slutt ser hele landskapet.

GAME DESIGN DOKUMENT

Et spilldesigndokument (ofte forkortet GDD) er et dokument som beskriver i detaljer alle deler av spillet. Det er ofte et organisk dokument som blir oppdatert underveis i utviklingsprosessen. Dokumentet er laget av utviklingsteamet som et resultat av samarbeid mellom designere, artister og programmerere, og skal fungere som en dokumentasjon og spesifisering av konseptet.

Vårt spilldesigndokument til Umble inneholder beskrivelser av spillet, retningslinjer for interaksjoner, illustrasjonsstil og historie. Forslagene er basert på innsikten fra innsiktsprosessen, tilbakemeldinger og våre egne vurderinger. Det oversetter funnene fra masteren til konkrete retningslinjer for spillet. Dokumentet ligger nederst i rapporten som et vedlegg.



EVALUERING



I dette kapitlet vil vi først presentere tilbakemeldingene fra de siste brukertestene av det endelige spillkonseptet vårt. Deretter vil vi evaluere konseptet i lys av kravene fra Design briefen og differensialet vi lagde i innsiktsfasen. Vi legger frem våre anbefalinger og forslag til videre arbeid, før vi helt til slutt reflekterer rundt prosessen og nytten av spill i fremming av samisk kultur.

TILBAKEMELDINGER FRA DE SISTE BRUKERTESTENE

Vi har under hele prosessen kjørt brukertester på brukeropplevelsen og representasjon av samisk kultur. Denne seksjonen tar for seg de siste brukertestene vi utførte på de endelige prototypene. Brukertesten ble utført på fem personer, alle i målgruppen 10-25 år. To av dem hadde erfaring med mobilspill. To av dem hadde samisk bakgrunn. Resultatene er delt inn etter kategori.

Historien og karakterene

Alle hadde et positivt inntrykk av karakterene og var engasjerte i historien. De fleste mente at dialogen fra episode 2 var årsaken til dette. Flere trakk frem at de følte dialogen var menneskelig og dannet et godt bilde av karakterene. Til tross for at episode 2 kun har dialogsekvenser, var det ingen som følte at det ble kjedelig.

“Jeg likte at hun ene var veldig sarkastisk og at han andre var usikker. Jeg følte at de komplementerte hverandre godt” - jente, 16 år

En bruker sa at selv om han ikke var kjent med de samiske stereotypene, kunne han relatere til det karakterene diskuterte.

“Jeg kjente veldig på det de snakket om. Som barn var det mange som trodde jeg spiste katt eller hund bare fordi jeg er asiatisk”. - mann 19 år

Når det er sagt, opplevde noen at episode 1 var litt forhastet, og det var vanskelig å forstå at de to karakterene var fra forskjellige deler av Norge. I “puslespill-kampen” var det vanskelig for mange å få med seg historien. På grunn av timeren lå fokuset på å gjennomføre sekvensen så fort som mulig. Dette sa de var frustrerende, da de egentlig hadde lyst til å følge med på historien.

Representasjon av samisk kultur

De to vi testet på som var samiske kjente seg veldig igjen i det som ble diskutert. Spesielt den delen som omhandler “hva det vil si å være samisk”.

“Mange har jo stilt meg spørsmål om jeg faktisk er samisk siden jeg ikke snakker språket. Det fører jo til at jeg hverken føler meg samisk eller norsk. Jeg synes spillet utforsker det temaet veldig godt”.

En annen påpekte at tematikken er veldig aktuell i dag, da det er flere grupper som mener at det er tydelige kriterier som må fylles før man kan anses å være samisk. Han mente at med det standpunktet spillet tar knyttet til samisk identitet, så kommer vi til å møte kritikk. Tilslutt la han til at dersom vi ikke støter noen (noe vi mest sannsynligvis kommer til å gjøre), så vil ikke spillet bidra til å skape endringer heller.

For de som ikke var samiske hjalp prototypen dem med å få innblikk i en diskusjon de ikke var klar over fantes. Ingen av dem hadde mye kunnskap om samisk kultur bortsett fra at det eksisterer noen stereotyper. Det var derfor interessant å se at de klarte å utvide perspektivet deres etter en kort prototype.

Spillopplevelsen

Mange av deltakerne hadde problemer med å forstå hvordan de skulle interagere med visse spillmekanikker. For eksempel var det få som fikk med seg at de skulle dytte bort grenene i “gener i veien”-spillmekanikken. Noen spillmekanikker levde heller ikke opp til forventningene. Da spillmekanikken “grip pinnen” dukket opp var det flere som uttrykte litt skuffelse over at det ikke var mer enn å bare dra hånden opp mot pinnen.

“Jeg forventet at noe annet skulle skje her” - mann 25 år

Utformingen av denne delen gir uttrykk for at spilleren er kommet til et lite “mini-spill”, men så minner interaksjonen alt for mye om scrolling og går dermed imot forventningene til spilleren.

Deltakerne følte også at skiftet mellom spillmekanikk og historie gikk for fort. De ga inntrykk for at de ønsket å få mer tid med en spillmekanikk før man gikk videre med historien. “Puslespill-kampen” er et eksempel hvor dette fungerte bra. Her må spilleren gjennom tre sekvenser med samme spillmekanikk, noe som gir spilleren tid til å bli kjent med spillmekanikkene før de blir sendt videre.

Selv om noen mente at det gikk litt fort, var det andre som uttrykte at de likte at det var høyt

tempo og at de måtte bruke litt tid på å finne ut hvordan spillmekanikkene fungerte.

“Jeg følte at det var et lite puslespill hver gang jeg kom til en sånn seksjon, og det var veldig morsomt. Man så frem til hva neste interaksjon skulle bli” - jente 14 år

Et av målene våre med spillmekanikkene var å forsterke koblingen mellom spilleren og karakterene. Det var derfor betryggende at flere av spillerne hadde følt det samme som Noa. Dette var spesielt tydelig i “grener i veien”- og “hvor er Inga”-spillmekanikkene.

“Da jeg måtte finne Inga i trærne, så følte jeg at jeg var Noa. Det var en interessant følelse som jeg ikke har fått fra hverken film eller bøker” - mann 19 år

Sterkest var de spillmekanikkene som ga spilleren innblikk i hva karakterene føler. Prototype 2, der spilleren kan velge svaralternativer for Noa, er et godt eksempel på dette. Svaralternativene ga spillerne innsikt i hva Noa tenkte til alle tider. “Puslespill-kampen” på slutten av prototype 1 sa veldig lite om karakterene, og er kanskje grunnen for at flere av spillerne ikke synes den var så morsom.

Refleksjoner rundt brukertester

Det er tydelig fra brukertestene at episode 1 går for fort frem. Brukerne får ikke alltid tid til å bli kjent med mekanikkene og glede seg over at de "løste" utfordringen. De får heller ikke kjent på følelsen som Noa kjenner på i øyeblikket, som skal knytte dem nærmere karakteren og handlingen.

Det kan tenkes at mangelen på dialog gjør det for lett å scrolle raskt gjennom handlingen. Får man dialog inn i episoden kan det potensielt gi spilleren nok kontekst til å forstå handlingen, i tillegg til å roe ned tempo. Det å forlenge spillmekanikkene kan også gi spilleren tid til å forstå handlingen og føle at de blir del av den.

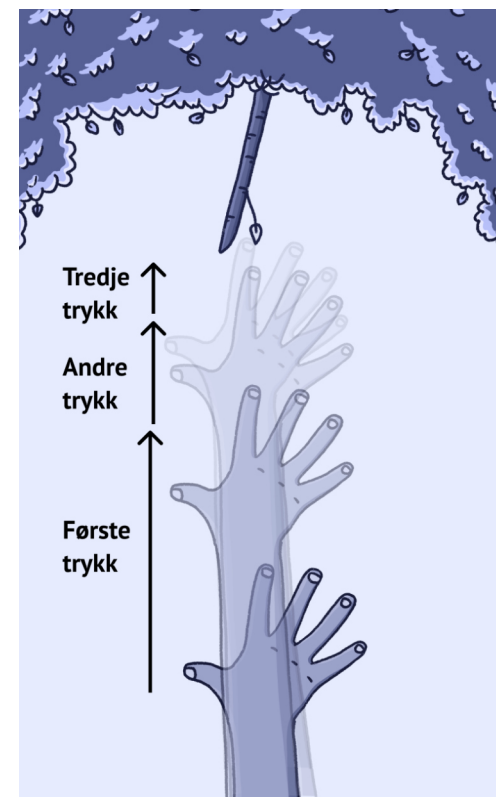
Vi innså også at noen av spillmekanikkene må jobbes litt videre med for å gjøre de mer intuitive. Spillmekanikken "grener i veien" kunne muligens trenge noen animasjoner for å gjøre de mer fristende å trykke på. Interaksjonen i "grip pinnen" må også jobbes videre med. En mulighet

er å gå tilbake til den kontinuerlige og raske trykkingen vi startet med og endre den sånn at det første trykket flytter hånden i stor nok grad til at det synes. Denne feedbacken vil forhåpentligvis gjøre det tydeligere for spilleren at dette er riktig måte å interagere med spillet og at det bare er å fortsette. For hvert trykk etter det flyttes hånden en kortere og kortere distanse for å få følelsen av at man virkelig må ta i og jobbe for å komme frem. Da vil spilleren også forhåpentligvis kjenne på følelsene Noa kjenner på i øyeblikket.

"Puslespill-kampen" trenger nok å jobbes mer med. Den raskeste løsningen vi kommer på nå er å la bildene bli igjen litt på skjermen før man går videre sånn at spilleren får tid til å se på bildene. Men det er ikke sikkert at dette er den riktige veien å gå. Det kan hende at det beste er å ta noen skritt tilbake og prøve på noe nytt.



Bildetekst: Her kunne vi for eksempel introdusert flere hinder Noa må gjennom for å komme til Inga.



Bildetekst: Hånden flyttes først mye, og deretter mindre og mindre for å gi følelsen av at man må jobbe for å komme frem.

Episode 2 fikk overraskende god tilbakemelding. Vi fryktet at den kom til å føles kjedelig ut, spesielt sammenlignet med episode 1, men det ble ikke tilfellet. Brukertestene ga inntrykk for at episoden viser godt frem karakterene, deres personlighet og deres forhold til hverandre. Dialogen tar i tillegg opp et vanskelig og følsomt tema på en naturlig og troverdig måte. Samene vi testet på kunne bekrefte at temaet var svært aktuelt, og at de kunne kjenne seg igjen i det som ble sagt.

Brukertestene avslørte at navigasjonen fremdeles ikke var helt tydelig. Noen var for eksempel usikre på om de skulle scrolle eller trykke for å komme seg videre. Dette gjaldt for både episode 1 og episode 2. En løsning her kan være å ha hjelpende animasjoner som viser spilleren hvordan de skal navigere.



Bildetekst: Her kunne vi lagt inn hjelpeanimasjoner som gjør det lettere for folk å vite hva de skal gjøre.

Som tidligere nevnt, lagde vi to ulike prototyper for å teste to litt ulike retninger. En prototype skulle ha fokus på spillmekanikker i samspill med tegneserieliknende paneler, og den andre skulle ha én spillmekanikk sentrert rundt dialogen.

Brukertestene gjorde det ikke helt tydelig hvilken av retningene man bør gå videre med. Noen av spillerne foretrakk det høye tempoet og den store variasjonen av spillmekanikker i prototype 1. Andre foretrakk å lese nøye gjennom dialogen og bli kjent med karakterene i prototype 2. Alle spillerne følte derimot at episodene komplementerte hverandre godt. Det ble nevnt at overgangen mellom dem kunne blitt gjort bedre, ved for eksempel å ha samme tegnestil. Men det at begge prototypene ble pekt

ut som favoritter, indikerer at man bør jobbe videre med begge og hente ut de elementene som fungerte i hver av de. Løsningen kan være å opprettholde det høye tempoet i prototype 1, men inkorporere mer dialog. Prototype 2 burde holde fokus på dialogen, men kan inkorporere flere spillmekanikker.

EVALUERING AV KONSEPTET

Her ser vi tilbake på kravene vi satt oss i Design briefen og evaluerer det endelige konseptet ut i fra disse. Vi ser også tilbake på differensialen med kategoriene spill, læring og historiefortelling, som vi lagde i innsiktsfasen, og vurderer om spillkonseptet har havnet i den tiltenkte kategorien.

Evaluering basert på kravene fra Design Briefen

Krav nr 1: Spillmekanikkene skal alltid drive historien fremover eller bygge opp karakterene.

Tilbakemelding fra de siste brukertestene indikerer at ikke alle spillmekanikkene fungerer slik som de er tiltenkt. Vi har forsøkt å reflektere Noa sin personlighet i spillmekanikkene. Pinnen han strekker seg etter skal for eksempel gjenspeile det at han er målrettet og dedikert. Puslespillsekvensen skal få frem hans tendens til å ville analysere en situasjon før han handler. Hvorvidt vi har lyktes med dette er utydelig. Ut ifra brukertestene virker det som at noen av spillmekanikkene kommer og går så raskt at de ikke rekker å gi noe spesielt inntrykk til spillerne.

Vi har derimot fått tilbakemelding på at noen av spillmekanikkene har lyktes med å knytte spilleren nærmere karakterene:

“Da jeg måtte finne Inga i trærne, så følte jeg at jeg var Noa. Det var en interessant følelse som jeg ikke har fått fra verken film eller bøker.”

Ut ifra tilbakemeldingene virker det som om prototype 2 i alle fall har lyktes med å oppfylle dette første kravet. Dialogen og spillernes aktive deltagelse i den, styrker deres forståelse av disse to karakterene og forholdet deres.

“Jeg likte at hun ene var veldig sarkastisk og at han andre var usikker. Jeg følte at de komplementerte hverandre godt.”

Dette utsagnet bekrefter at denne spilleren har forstått sentrale deler av Noa og Inga sine personligheter.

Krav nr 2: Til tross for at det er et narrativdrevet spill må det kunne engasjere spillere, selv gjennom korte spilløkter.

Narrativet lykkes med å engasjere spillerne, og de enkle mekanikkene (som å velge svaralternativ) gjør at det er lavterskel å spille. De fleste spillmekanikkene i prototype 1 var enkle å forstå og fullføre for spillerne.

Det viktigste tiltaket vi gjorde på denne fronten var å dele historien opp i episoder. Dette gjør det lett for spilleren å legge spillet fra seg og ta det opp igjen når det selv passer dem.

Det må påpekes at alle vi testet på var fullt fokusert på prototypen og var satt i omgivelser uten forstyrrelser. Det er derfor vanskelig å si med sikkerhet om vi har lyktes med dette kravet, da testene ikke ble gjennomført i “realistiske” omgivelser.

Krav nr 3: Spillmekanikkene må være tilgjengelig for "ikke gamere"

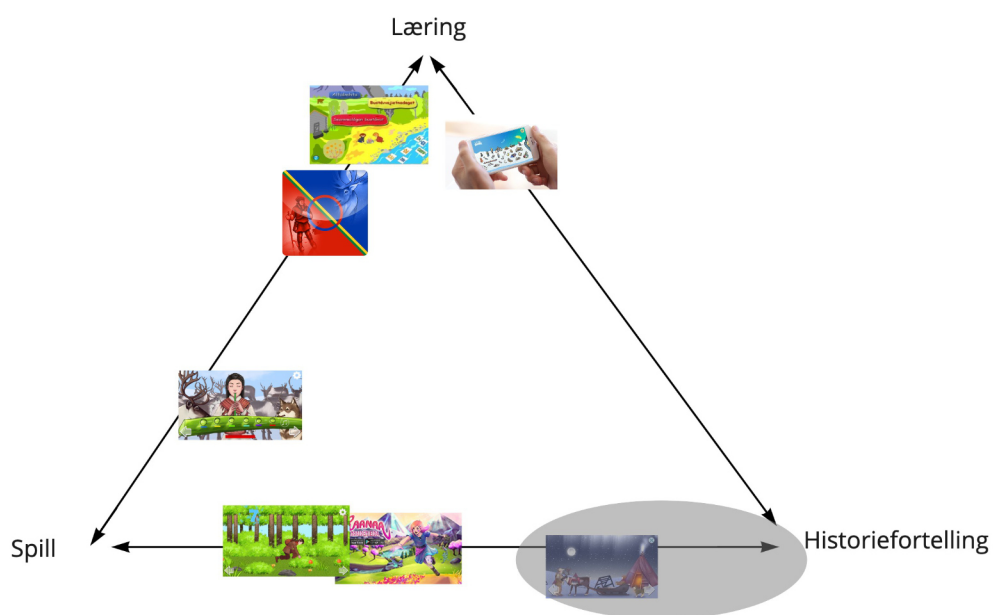
Vi gjorde et forsøk på å designe et spill med en navigasjon som skulle være intuitiv for ikke-gamere. Den vertikale scrollingen skulle imitere den vanligste bruken av mobiltelefoner i dag. Brukertestene avslørte derimot at navigasjonen fremdeles ikke var helt tydelig. Det var uklart for flere av spillerne om de skulle trykke eller scrolle for å komme seg videre.

For å forsøke å oppfylle dette kravet har vi i tillegg passet på at spillmekanikkene i begge episodene ikke krever noen form for opparbeidede ferdigheter. De skal kunne fullføres på første forsøk, uavhengig av hvor flink man er i tradisjonelle videospill. Tilbakemelding fra en brukertest på en ikke-gamer bekrefter at spillet har lyktes med å være underholdende selv for denne gruppen mennesker:

Evaluering basert på analysegrafene

I analysen i innsiktsfasen (s. 41) konstruerte vi et differensial, med den hensikten å illustrere ulike kategorier innenfor representasjon av urfolk i spill. Ellipsen i grått viser det området vi hadde som mål å ligge innenfor: spill som har fokus på historiefortelling, men med spillmekanikker som bygger opp under narrative. Basert på brukertestene og vår egen vurdering er vi komfortable med å plassere spillet vårt innenfor ellipsen.

Vi opplevde at hvis historien blir fortalt på en god måte, hadde det også en pedagogisk effekt ved å la brukere få innblikk i tema de ikke hadde kunnskap om tidligere. Det betyr ikke at vi ønsker å legge oss i kategorien læring, men det viser at historiefortelling i spill kan være en effektiv måte å kaste lys på temaer som kan være vanskelig å formidle gjennom tekst.



ANBEFALINGER OG FORSLAG TIL VIDERE ARBEID

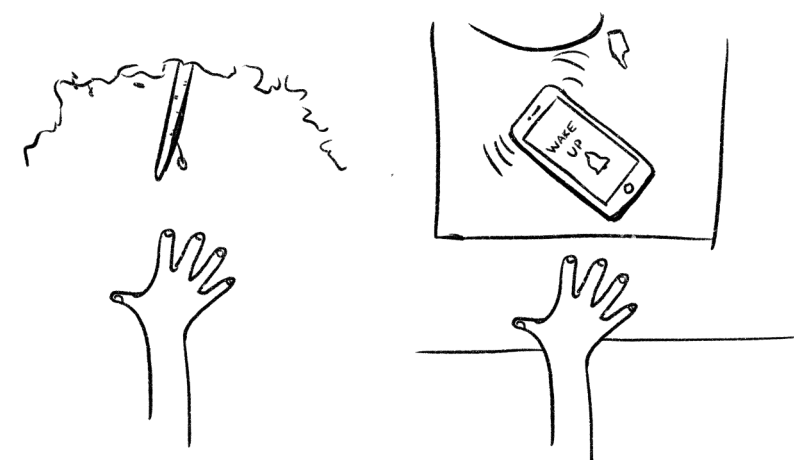
Ut ifra arbeidet som er blitt gjort i prosjektet har vi kommet opp med en rekke anbefalinger og forslag til Umble, selskapet som skal ta spillkonseptet videre.

Gjenbruk spillmekanikker

Spillmekanikkene i seg selv har mulighet til å fortelle noe om en karakters utvikling. Eksempelvis kunne vi gjenbruke "strekke seg etter pinnen"-sekvensen, og gjøre den om til en "strekke seg etter alarmklokken"-sekvens i senere episoder/kapitler. Puslespill-mekanikken i episode 1 som brukes som en kampsekvens kan endres til å bli en matlagingssekvens. Dette vil både bidra til å forsterke narrative og korte ned produksjonstiden siden det er færre spillmekanikker som må produseres fra bunn.

Involvere samer

De beste ideene våre kom fra samtaler med samer. Selv om konturene av historien er definert er det fortsatt essensielt å involvere dem videre i prosessen. Dette kan være så lite som å få dobbeltsjekk om et objekt er plassert i riktig kontekst. Fra vår erfaring, er det de små detaljene som til slutt skaper et rikt narrativ.



Bildetekst: Samme spillmekanikk kan bli brukt i ulike kontekster. Som barn må Noa kjempe for å ta tak i pinnen for å beseire Inga. Som tenåringer er det like utfordrende å strekke seg etter alarmklokken.

Invester i lyd- og musikkproduksjon

For det videre arbeidet med musikk og lyd trengs det noen med faglig ekspertise i feltet. I prototype 2 var lydbildet lite komplekst, og vi kunne slippe unna med å legge til bakgrunnsmusikk. Prototype 1 krevde mer avanserte lyder, noe som var utenfor vår kompetanse. Selv med våre begrensede evner innenfor området, så vi at det hadde potensial til å øke kvaliteten på spillopplevelsen betraktelig. Vi anbefaler derfor Umble å legge av ressurser til å implementere og lage god lyd og musikk.

Introduser flere farger

Vi utforsket to forskjellige tegnestiler i prototypene, og opplevde fordeler og ulemper med begge. Tegnestilen i episode 1 var uttrykksfull og produksjonstiden per bilde var kort. Blant annet fordi vi hadde begrenset fargespekteret betraktelig. Vi opplevde derimot at denne stilen fort ble kjedelig og monoton. På den andre siden har vi episode 2, som hadde et høyt detaljnivå og flere farger. Selv om reaksjonene fra brukertestene var positive, var det vanskelig å rettfærdiggjøre den lange produksjonstiden. Av den grunn, anbefaler vi å gå for en tegnestil med et lavere detaljnivå enn i episode 2, men introdusere flere farger for å skape mer variasjon.

Lag spillbare prototyper

I de tidlige konseptene fikk vi kritikk på måten vi hadde inkorporert samisk kultur. Selv om dette var demotiverende for oss, var det dette som til syvende og sist gjorde at vi kunne bevege oss raskt fremover. Vi opplevde at det ofte er vanskelig å få gode tilbakemeldinger på konsepter alene. Derfor anbefaler vi i utviklingsprosessen av spillet, å prøve å lage spillbare prototyper eller konkrete skisser så raskt som mulig. Dette vil gi folk mulighet til å gi konstruktive og konkrete tilbakemeldinger på både representasjon av samisk kultur og spillopplevelse.

AVSLUTTENDE REFLEKSJONER

Vi legger frem noen siste refleksjoner rundt prosessen vår, og hvorvidt den har fungert for prosjektet vårt. I tillegg ønsker vi å presentere noen siste tanker rundt det å fremme urfolk og deres kultur gjennom spill.

Om prosessen

Det første som er verdt å nevne var den fleksible strukturen til prosessen vår. Vi tilpasset prosessen basert på innsikten vi fikk underveis, i stedet for å holde oss til forhåndsbestemte faser eller metoder. Dette har vi opplevd som befriende og har uten tvil styrket den kreative delen av prosessen. Fleksibiliteten gjorde det dessuten mulig å prioritere tiden vår der behovet var størst. Vi har for eksempel brukt mye tid på å utvikle narrativet ettersom det var noe vi identifiserte som sentralt for å fremme den samiske kulturen.

Som nevnt tidligere, startet idegenereringen kun noen få uker inn i prosjektet. Dette er først og fremst fordi vi var utålmodige og ivrige etter å komme i gang. Planen var aldri å starte så tidlig, siden vi var langt fra ferdige med innsiktsarbeidet. Men denne fremgangsmåten resulterte i nyttige og konkrete tilbakemeldinger, samt verdifull innsikt om samisk kultur. I retrospekt ser vi at vi lærte mye av å kaste oss ut i det og komme med "dårlige ideer". Vi klarte å unngå mange fallgruver når det kom til samiske representasjon takket være denne fremgangsmåten.

Underveis i prosjektet har det vært flere situasjoner der vi har måttet kutte ned på omfanget av produktet. Vi var alltid tidlig ute med å ta slike avgjørelser, og vi unngikk dermed

å sitte igjen med for mye arbeid. Det å kunne være realistisk om hvor mye vi kunne få til har sikret at vi har kunnet sitte igjen med en prototype av høy kvalitet som egner seg godt som proof-of-concept.

Vi har ved flere anledninger nevnt hvor viktig det er å involvere samer underveis. Dette forsøkte vi å gjøre gjennom intervjuer, en asynkron workshop og mange brukertester med samer. Vi spør likevel oss selv om vi har klart å involvere dem i tilstrekkelig grad. Det var ofte de samme samiske kontaktene vi testet på. Vi hadde likt å hatt kontakt med et større utvalg samer, gjerne med ulike holdninger og perspektiv. Det hadde for eksempel vært interessant å snakke med noen av samene som kanskje ville være kritiske til det standpunktet spillet har tatt knyttet til samisk identitet.

Om spill for å fremme urfolk og urkultur

Vi har sett gjennom vårt innsiktsarbeid at nordmenn har svært lite kunnskap om samer og samisk kultur. Å lære om Norges urfolk gjennom spill kan være en god måte å sørge for at de får denne kunnskapen i ung alder. Som vi har sett, øker spill stadig vekk i popularitet, og er spesielt mye brukt hos barn og unge. Spill er derfor en utmerket arena for å kommunisere et viktig budskap til denne gruppen. Vi har sett at det allerede eksisterer en håndfull pedagogiske spill om samer og samisk kultur, men svært få narrativedrevne spill. Gjennom vårt arbeid har vi erfart at denne sjangeren kan være svært effektiv til å vekke empati hos spilleren. Flere av de ikke-samiske som testet spillet ble rørt av historien og kunne til tider kjenne seg igjen i den til tross for de ikke er samiske.

For urfolk selv kan det å se flere produksjoner fra og om deres egen kultur styrke selvfølelse og stolthet. Gjennom intervjuene har vi fått bekreftet hvilken effekt det kan ha på unge å se samiske rollemodeller og samiske aspekter bli løftet frem i media og i offentligheten.

Til slutt spør vi oss selv: Om denne typen spill kan hjelpe med å løfte urfolk og vekke empati for dem, hvilke andre minoriteter kan det ha lignende effekter for? Alle slags minoriteter fra folk med innvandringsbakgrunn til folk i LGBTQ+-miljøet blir utsatt for diskriminering i større eller

mindre grad i samfunnet i dag. Vi mistenker derfor at våre funn har et potensial til å kunne overføres til liknende problemstillinger med andre minoritetsgrupper.

For å konkludere tenker vi at økt kunnskap og empati for urfolk kan være med å redusere mengden hets og diskriminering og styrke folkets selvfølelse og stolthet. Vi anbefaler derfor sterkt å designe og utvikle spill som forteller personlige og reelle historier om urfolk, og oppfordrer i tillegg til å utforske overføringspotensialet til andre minoritetsgrupper.

VEDLEGG



Her har vi lagt ved intervjumaler, skisser og bilder fra workshopen som vi har laget gjennom prosessen.

INTERVJUMAL

Generell info:

- Født/oppvokst i byen eller flyttet til byen?
- Hva slags same? (sør, nord, lule, ume, osv)
- Oppvekst (opplæring i samisk kultur? Tradisjoner? Språk?)
- Har du noen gode minner fra denne oppveksten? (relatert til samiske tradisjoner og verdier)

For dem som har oppdaget det samiske senere i livet:

- Hvordan skjedde dette? Hva "trigga" det?
- Hva gjorde du for å lære om/ finne tilbake til denne kulturen?

For dem som har bodd eller bor i byen

- Hvordan har det vært for deg å være same i byen?
- Hvordan har det vært å opprettholde det samiske når du bor i byen?
- Samiske samlinger? Aktiviteter? Venner?
- Savner du hjemstedet ditt? Vil du tilbake? Hvorfor/ hvorfor ikke?
- Hvordan er det å bo i by vs bo i de områdene?

Om samisk kultur

- Har du noensinne følt på stolthet? Gjerne beskriv en eller flere hendelser som skiller seg
- Hva tenker du om hvordan samer blir representert i media i dag?
- Hvordan bør samisk kultur formidles fremover? Hva bør legges vekt på?

Videreføring av kulturen

- Har du ønsker/ planer om å videreføre det samiske til dine egne barn?
- Hvordan videreføre generelt? eller på andre måter?
- I så fall, hvordan da? Språk? Tradisjoner?

STORYBOARD

Prologue



Landskapet fyker forbi



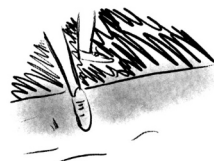
By går gradvis over til bygd.



"Jeg glemmer alltid hvert år hvor lang denne bilturen er... Det blir godt å komme frem."
"Ja det er en lang tur, men det er godt å se at Noa koser seg i baksetet da."



Episode 1



Noahs familie parkerer bilen i oppkjørselen. De er fremme ved hytten som de så mange ganger før har tilbrakt sommeren. Storfamilien er allerede på plass.



De velter ut av hytten som en tsunami for å ønske Noa og foreldrene velkomne.



Mens de voksne utveksler hyggelige ord og vitser blir Noa oppmerksom på en merkelig lyd.



Lyden kommer fra skogen...

miro



Nysgjerrig som han er blir Noa nødt til å utforske.



Noe stirrer på han fra tretoppene..



Ut fra skyggene hopper det ut en skikkelse!

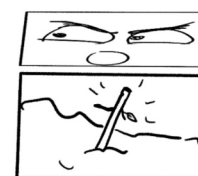


Pusten blir slått ut av han



Noa blir felt i bakken. Han kikker opp og ser at det er Inga. Tremeningen hans.

mi



Noa nekter å overgi seg så raskt. Han kaster et blikk rundt seg og får øye på en pinne.



Han griper tak i den...



...dytter Inga av seg...



....og kommer seg på beina for å utfordre henne.



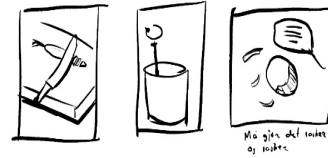
Han innser alt for seint at pinnen han tok fatt i var på størrelsen med en kulepenn.



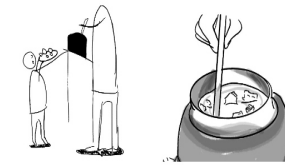
Inga ler høyllytt.



Noah kaster pinnen fra seg og hopper på tremenningen.



Ma gir det i tanken og kikk



Noa og Inga snakker om hva de har gjort det siste året, mens maten ferdigstilles.



"Hei dere to! Maten er straks klar om dere er sultne."



"... hoppet ut av busken! Ulven var stor og stygg men det stoppet ikke meg fra å slå den i nesen!"

"det var et ekkorn Inga"

Episode 2

Stemningen i hytten er rolig og avslappet.



Bildene og kunsten henger på veggen slik som de har gjort i alle år.

Onkel Mattis sitter og snorker i godstolen slik som han pleier på denne tiden av dagen.

Kopper med rykende kaffe står fremme på bordet.



De voksne er godt i gang med å tilberede middagsmåltidet. Noa og Inga hjelper til.

Inga: "Om jeg hadde lyst, kunne jeg lett ha forgiftet deg"

Noa: "ehhmm..."

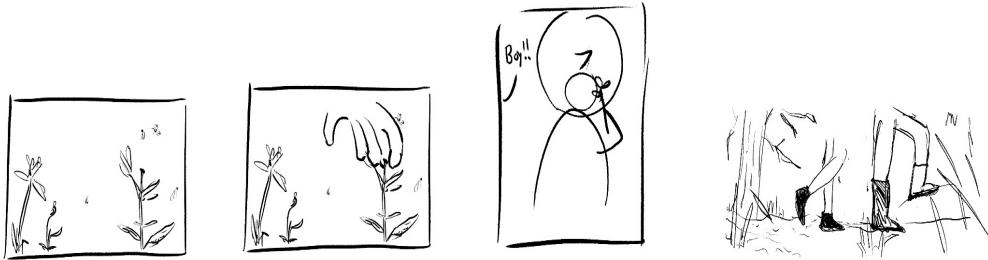
Inga: "Ja det er bare å finne sårne planter hvor bladene har sånn små blå pigger på undersiden. Spiser du de så..... BOOM! Dødt!"

Inga: "... eller var det de med pigger man kunne spise?"

Inga: "Haha, sei! Jeg har skrellet 3 poteter og du har bare to!"

Noa: "Men dine er jo kjempe stygge"

Episode 3



Skogen er fylt av lyder som fuglekvitte og summingen av insekter

"Hei! Ikke spis den der Noa"

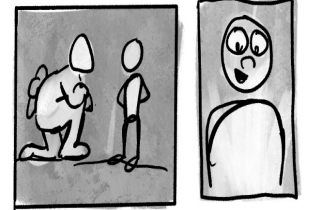
"Jeg må visst lære deg litt om hva som befinner seg her i skogen, gutten min."



ette skuret er et lite verksted!



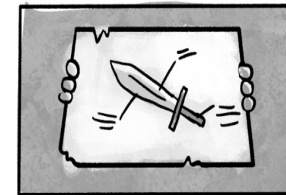
"Hvor var det jeg la det igjen..."



"Det jeg nå skal vise deg er noe jeg tegnet for mange år siden og som jeg håpte at du og jeg kunne fullført sammen"



Noa blir ledet gjennom skogen og frem til det litt sidesliggende skuret av faren.



Skisser på hvordan man lager et lekesverd



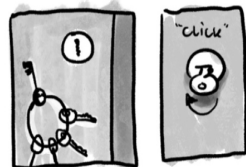
Noa og faren bruker hele dagen på å lage lekesverd. Faren deler øyeblikk fra hvordan det var å vokse opp her.



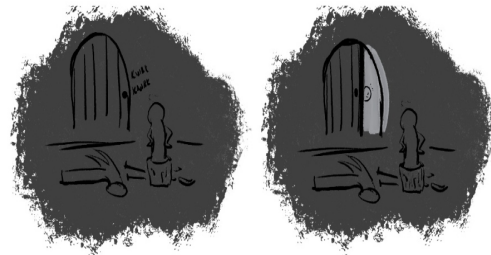
"La meg vise deg... Du må passe på at du holder den sånn her når du utfører bevegelsen..."



Noa kikker skeptisk på det tilsynelatende falleferdige skuret.



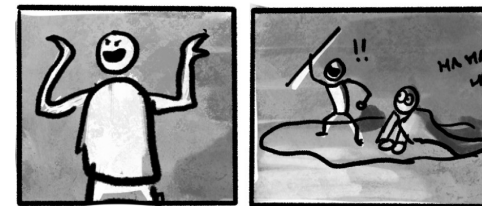
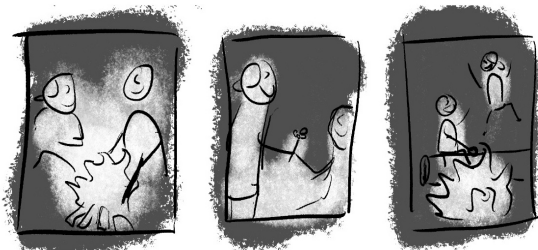
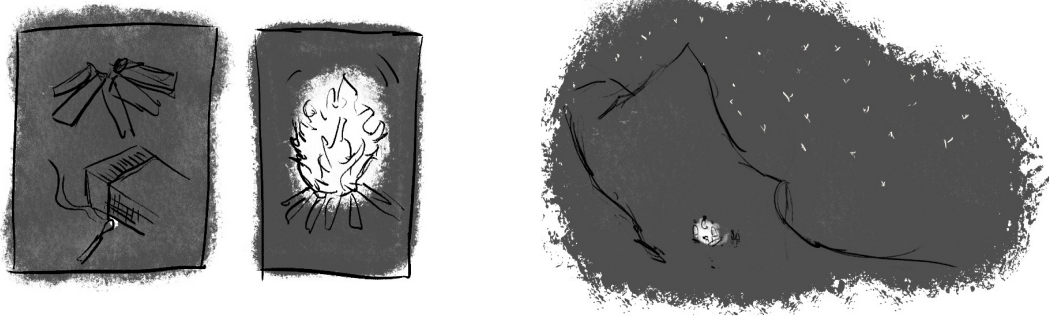
Faren finner frem en haug med halvrustne nøkler og låser opp døren.



"Sånn?"

"Ja, bra!"

Episode 4



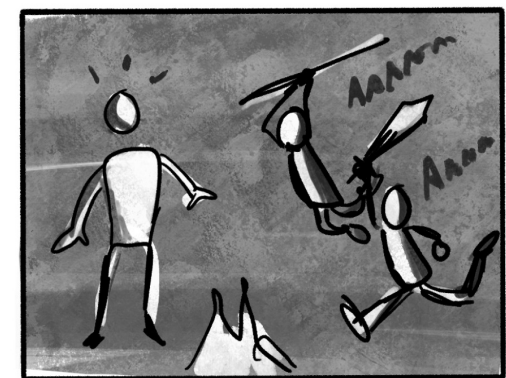
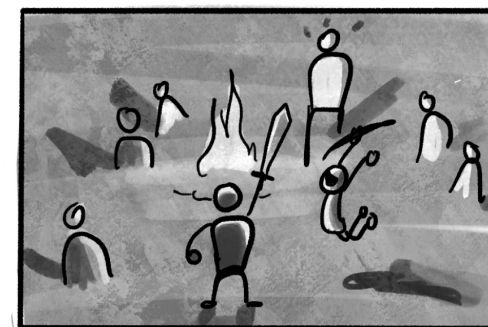
Det er en vellystet og behagelig summing av stemmer og dempet latter rundt bålplassen.

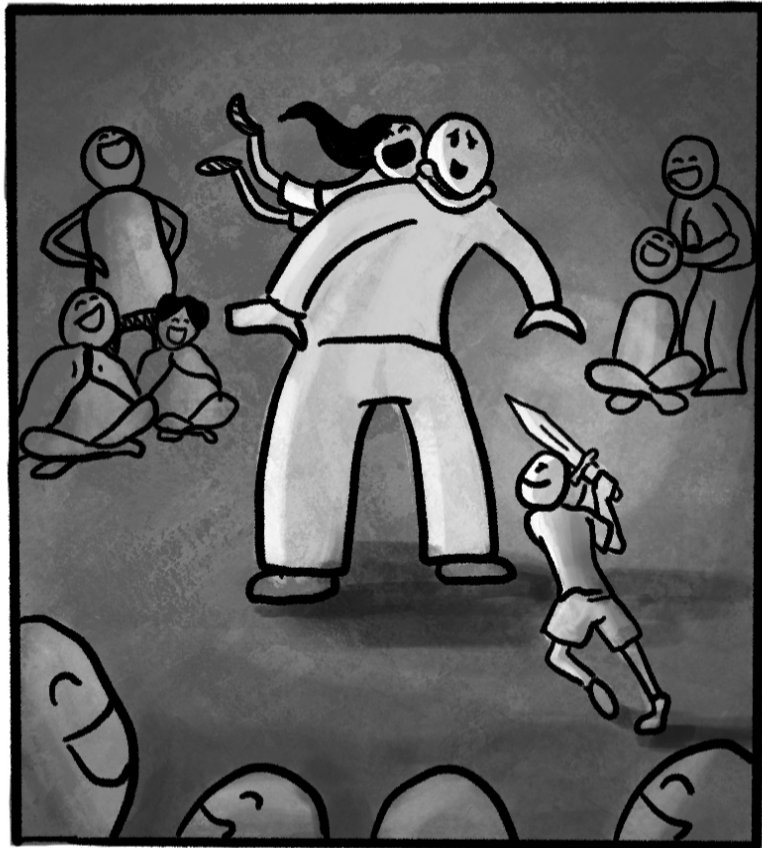
Samtalene dør raskt ut i det Onkel Mattis reiser seg for å kunnngjøre at han nå skal fortelle historien om Stallú og gutten??

Noa fryser i det han hører navnet.



Inga derimot hopper opp og jubler av fryd.

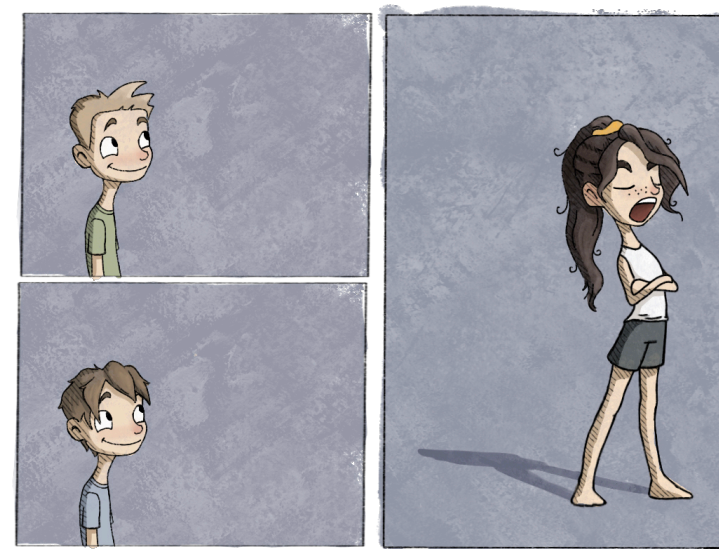
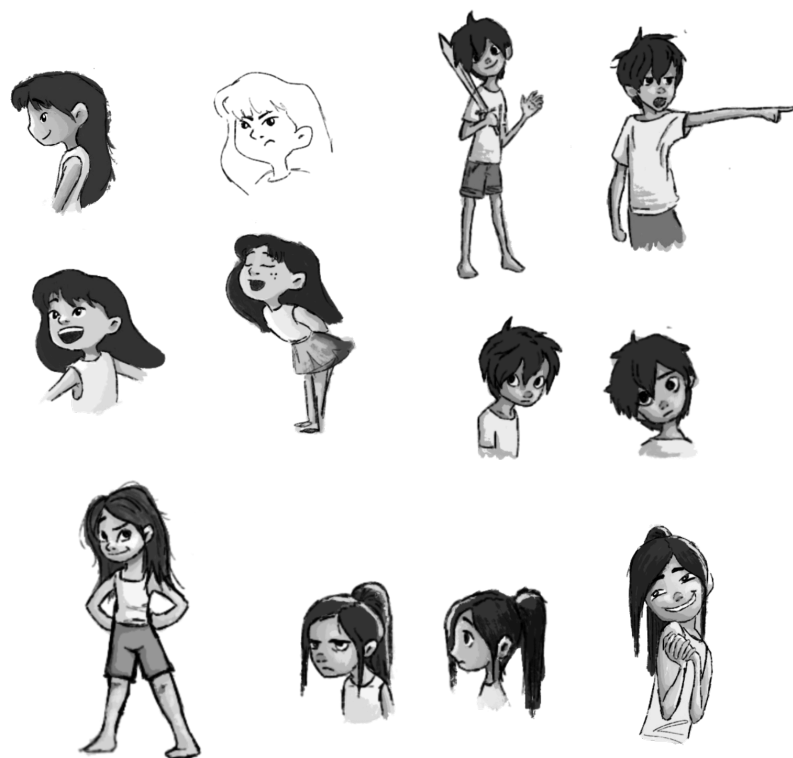
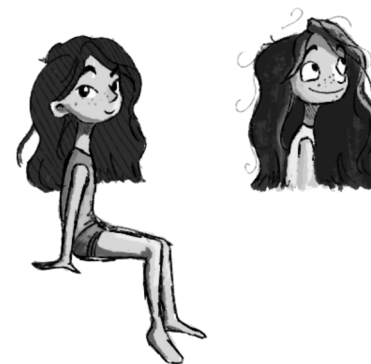


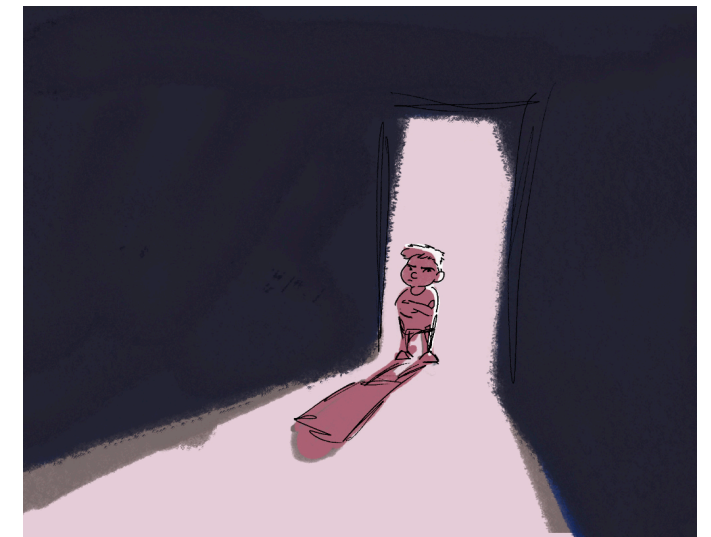
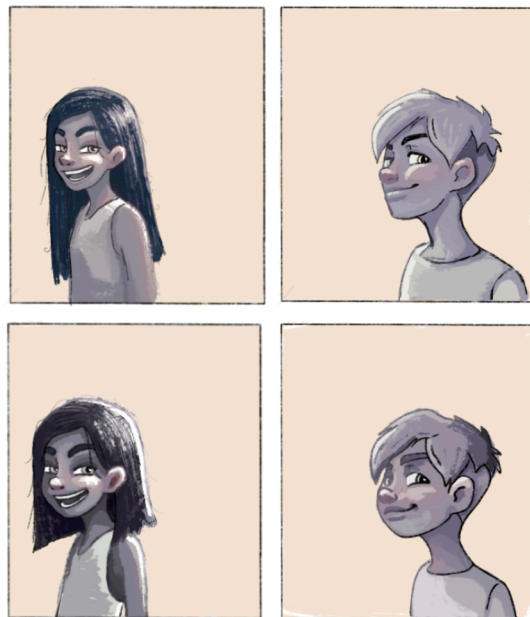


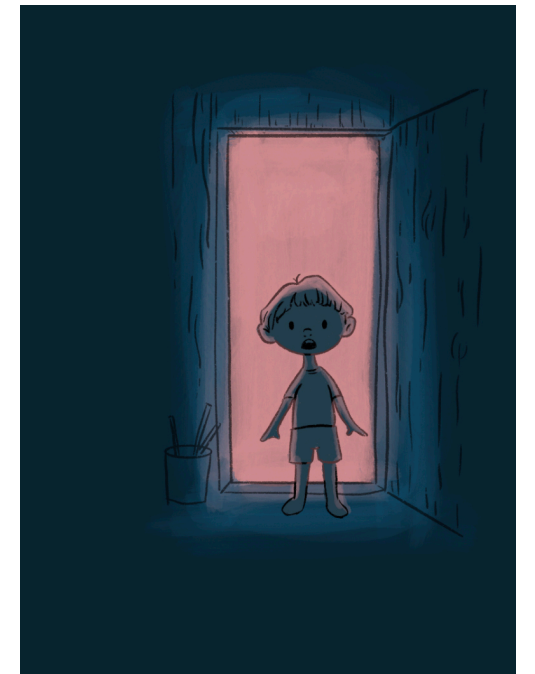
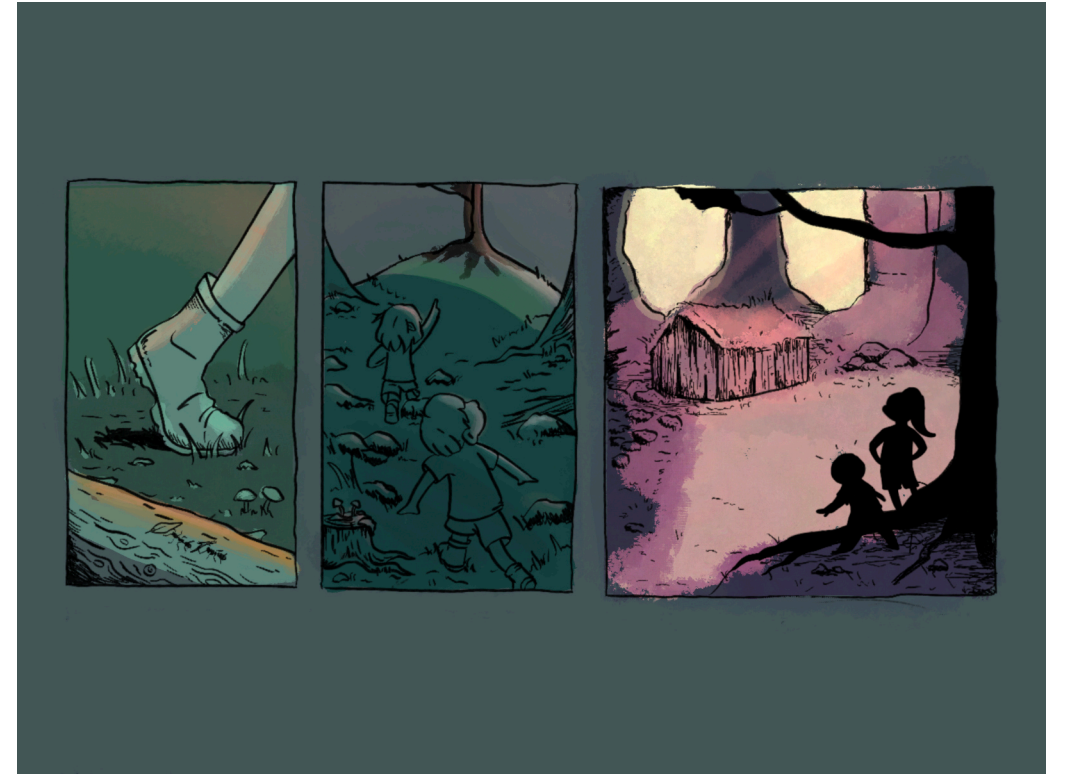
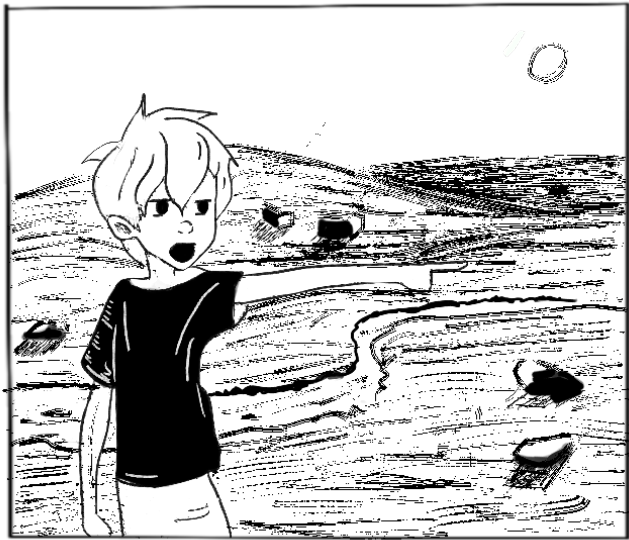
Episode 5 (Flere år senere)

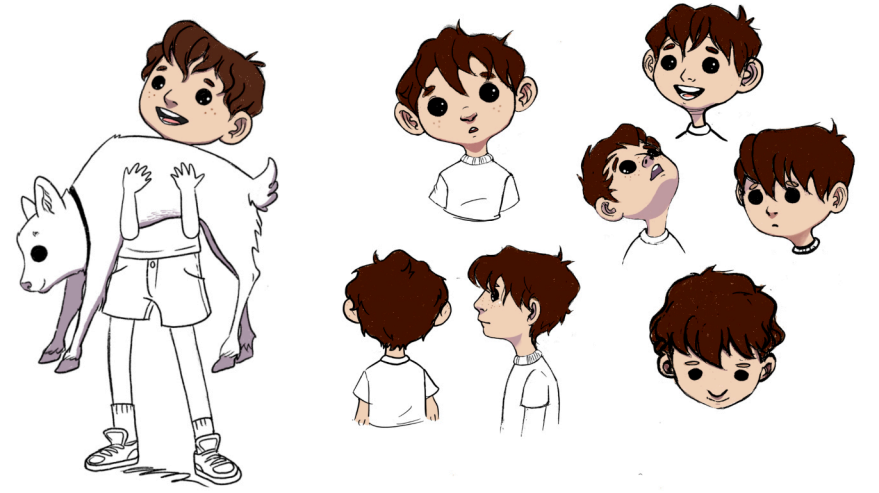
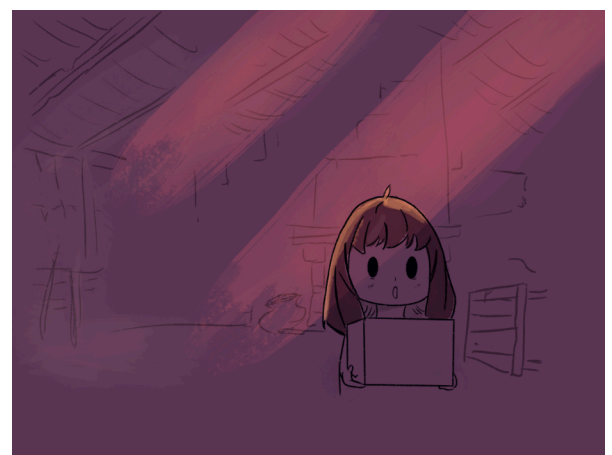
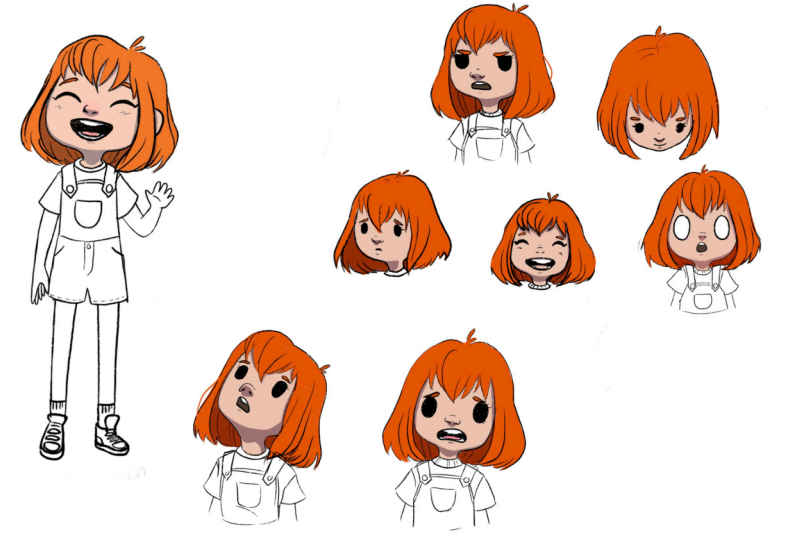
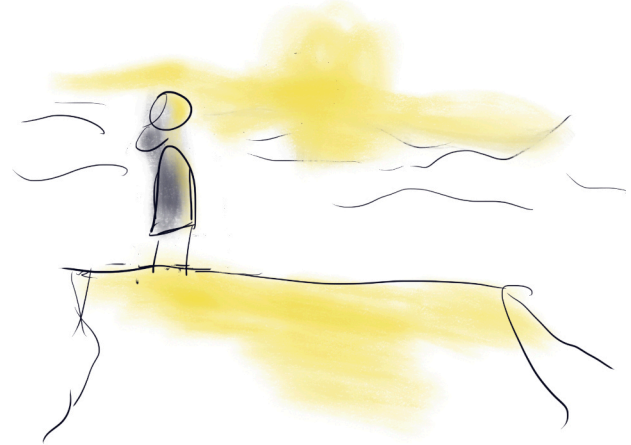
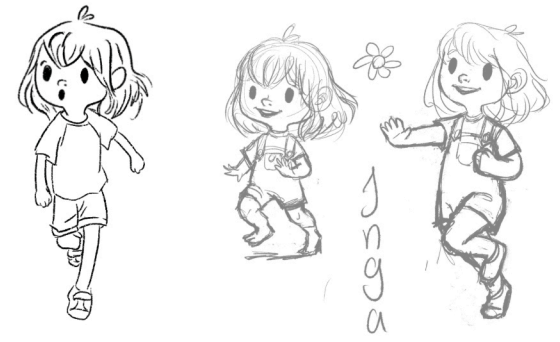


ILLUSTRASJONER









Prøv en pose hvor hun ser nesten litt vekk ut og avslappet ut. Men Hun står litt awkward



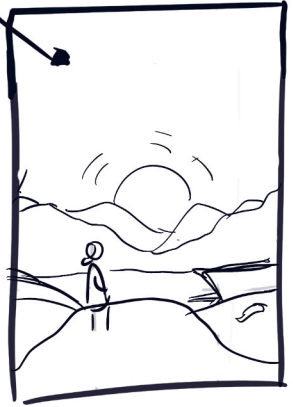
Brak egentlig se & se om i en side?

Litt mørken på siden for å dre blikket mot siden

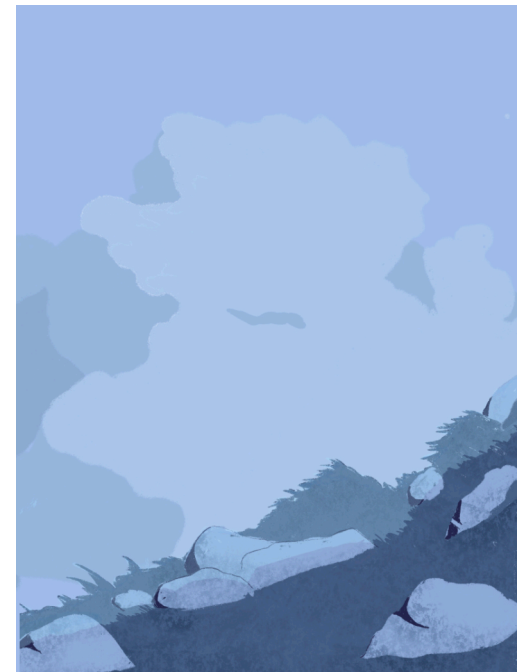


Litt tydelig linjer sånn at det er i samme stil som det første bildet.

Måtte luft på toppen



Tor for mye plass



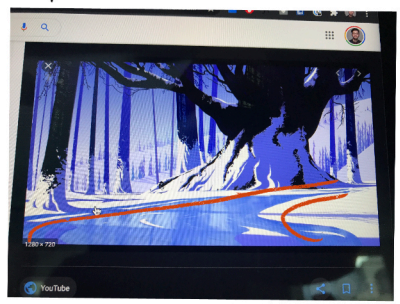
Diep demer



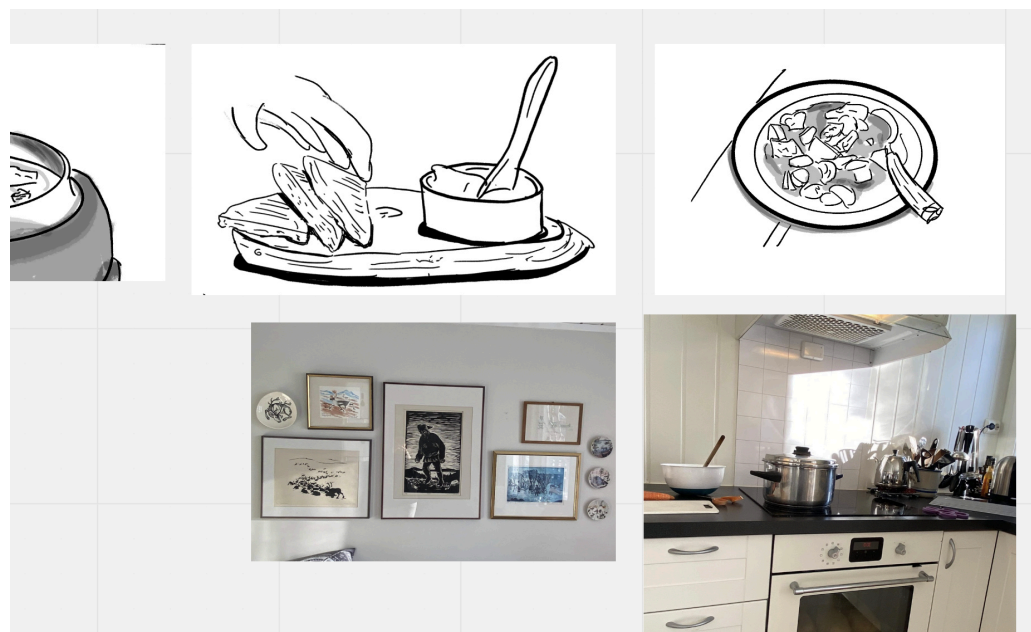
Legg til red highlight

Legg steinene som at de skaper bevegelse mot høyre

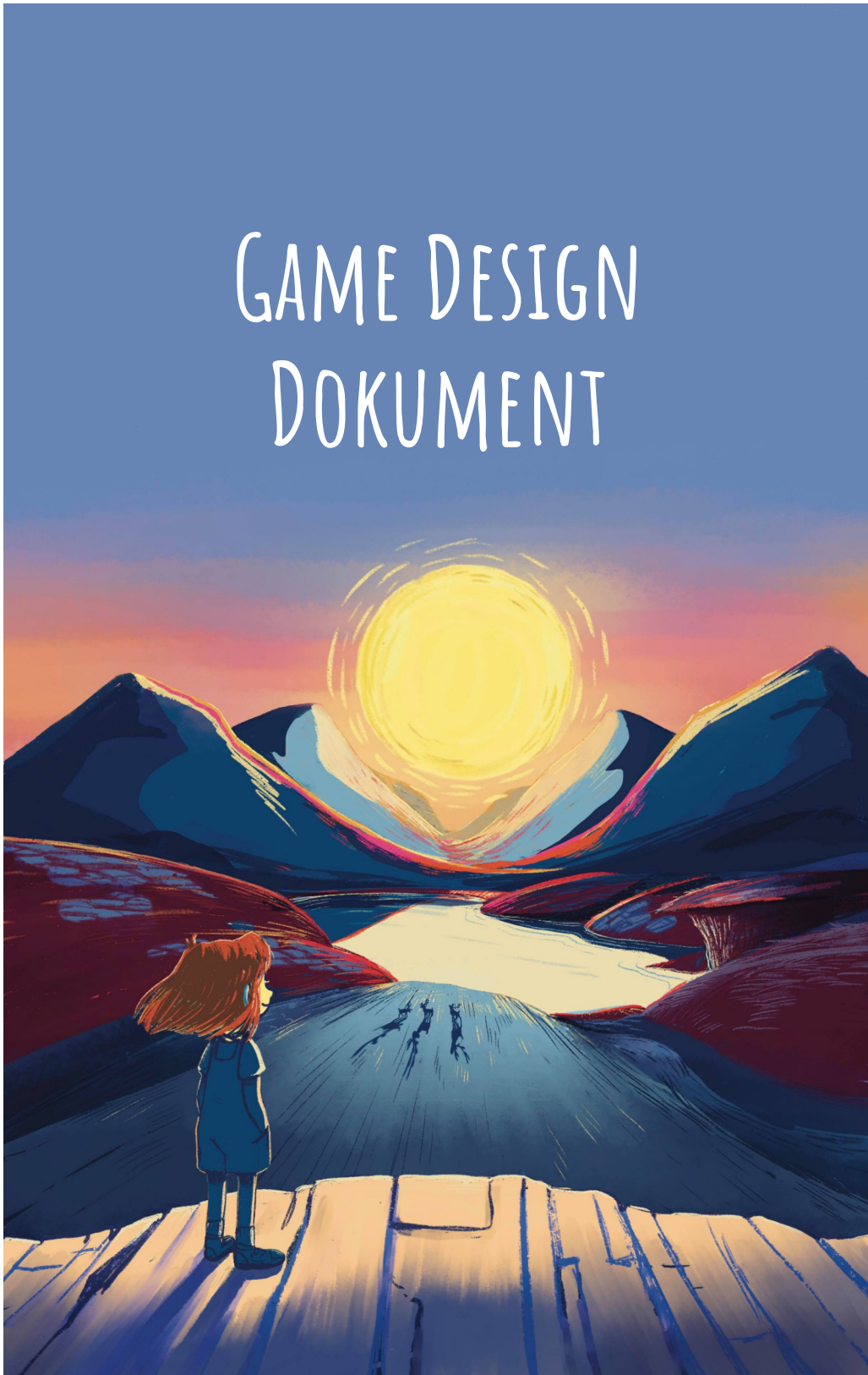
Sånn demer



BILDER FRA ASYNKRON WORKSHOP



GAME DESIGN DOKUMENT



SAMMENDRAG

Midnattsol er et interaktivt drama for mobil som handler om utfordringene med å vokse opp og finne sin identitet. Noa tilbringer barndomssommere sine med tremenningen Inga og sin samiske familie i nord-norge. Etter hvert som Noa blir eldre, drives han stadig lenger vekk fra familien. Først når han blir eldre og møter seg selv i døra, begynner han å skjønne hva familien betyr for ham.

OVERSIKT

TEMA/ SETTING / SJANGER / VARIGHET

- Tema: Coming of age
- Setting: Norge
- Sjanger: Narrativedrevet
- Spillet tar mellom 45 - 60 minutter å fullføre

SPILLETS OPPBYGGING (KORTFATTET)

- En kombinasjon av tegneserie og minispill (småspill)
- Historien forteller tableau av illustrasjoner og dialog. Spilleren scroller seg gjennom spillet på sin egen tid.
- Mindre spillseksjoner implementeres mellom de narrative sekvensene.
- Minispillene bør være varierte for å unngå at det blir monotont for spilleren. De samme spillene bør også dukke opp på senere stadier i spillet med en liten tvist. Dette gjøres for å kommunisere hvordan karakterene har utviklet seg gjennom reisen.
- Minispillene bør alltid gi spillerne en bedre forståelse av karakterene. Karakterene reagerer for eksempel individuelt på ulike oppgaver som å pusse tennene, eller ved å kommentere på forskjellige oppgaver.

- Minst 50% av spillet bør bestå av interaktive minispill for å opprettholde et raskt byttende tempo, som holder spillerne på tærne. Forhåpentligvis vil dette medføre at spilleren ikke mister interessen.
- Overgang fra historiefortelling og spill bør være sømløs.

SPILLETS TILTENKTE PLATTFORMER

- Mobiltelefon (App Store og Google Play) er hovedplattformene i første omgang. Etterhvert vil vi også se på mulighetene for å utvide til Nintendo Switch og Steam.

PROSJEKTETS OMFANG

- Estimert tid for spillutviklingen
 - Hvor lang tid vil det ta å ferdigstille hele spillet: fire måneder
- Teamet
 - Danny Bao Nguyen
 - Interaksjonsdesigner, prosjektleder og art director
 - Aswin Nailliah
 - Teknisk ansvarlig, ansvar for kodebase, optimalisering og lansering
 - Julie Paulsen
 - Tekstforfatter, ansvar for dialog, språk og oversetting (til Engelsk).
 - Marianne Paulsen
 - Illustratør
 - Victoria Welle Fjellbirkeland
 - Interaksjonsdesinger
 - Long Thanh Thai
 - Utvikler
 - Sander Skjegstad
 - Lydtekniker, ansvarlig for musikk og lydeffekter
- Programvarer
 - Unity (Game design)
 - Visual Studio Code (Scripting)
 - Procreate (Illustrasjon)

- Figma (UI elementer)
- Reaper (Lyd)

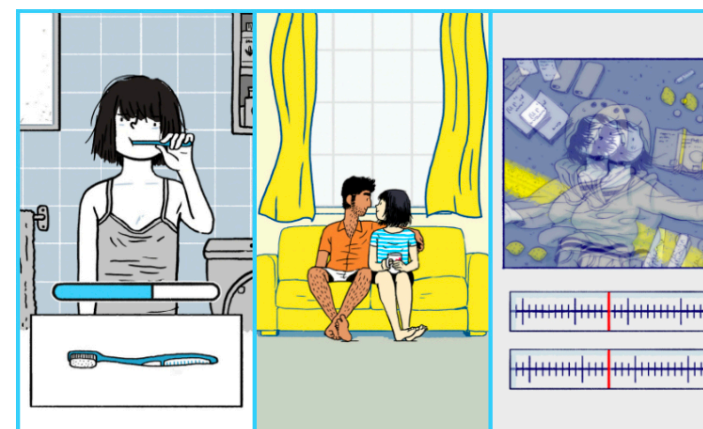
INSPIRASJON (KORTFATTET)

Spillmekanikken vi bruker er inspirert av en rekke gode spill, men særlig tre er verdt å nevne.

- Florence

<https://annapurnaininteractive.com/games/florence>

Florence er et interaktivt drama som utforsker ulike sider ved å være i et forhold. Vi har særlig tatt inspirasjon fra spillets bruk av enkle touch-interaksjoner som får spillerne til å sympatisere med karakterene.



Florence lar spilleren utføre "kjedelige" handlinger, som f.eks å pusse tennene. Dette skaper kobling mellom hva vi gjør (rutine og kjedsomhet), og hvordan Florence (hovedkarakteren) føler.

- Consume Me

https://q_dork.itch.io/consume-me

Consume Me handler om karakterenes forhold til mat og har en mørk humoristisk vri. Prosjektet begynte som en samling prototyper inspirert av skapernes egne tidligere erfaringer med dietter og usunne spisevaner. På samme måte som Florence, bruker Consume Me enkle interaksjoner for å gi liv til karakterene sine. Legg merke til

hvordan spillet konstant overrasker med nye typer interaksjoner. Det gjør at spilleren alltid ser frem til neste interaksjon.

- Night in the Woods

<http://www.nightinthewoods.com/>

NIGHT IN THE WOODS er et adventure-spill basert på utforskning, story og karakterer. Det inneholder en mengde spennende karakterer og massevis av spennende ting å utforske i et livlig univers. Det mest interessante er måten spillet kombinerer dialogbokser og gameplay. Dialogene er ofte korte, men med mye personlighet. Dette vil fungere godt for mobilspill.



Eksempel på hvordan vi kan bruke dialog under spillsekvenser. Legg merke til at de ikke stopper spillet.

Art style

- This One Summer

Vi er inspirert av hvordan de skaper tilstedeværelse i troverdige omgivelser. Hvert panel er fylt med detaljer av objekter som sammen skaper et lite narrativ i seg selv. Mange av tegningene er også veldig enkle, men kommuniserer mange følelser.



- Stand Still. Stay Silent

Vi liker veldig godt hvordan spillskaperne har begrenset seg til én fargepalett for hvert kapittel. Dette gjør at de kan få frem en spesifikk følelse, bare ved bruk av fargene. God kontrast drar blikket mot viktige elementer. Dette vil være nyttig når vi designer på små mobile flater.



Historiefortelling

- God of War

Den siste versjonen av konsollspillet God of War, forteller en fengslende historie om far og sønn. Vi elsker nyansene og den subtile samhandlingen mellom karakterene, som styrker forholdet dem imellom. Det er særlig spilllets evne til å engasjere spillerne i karakterenes liv vi har falt for. Dette er også noe vi etterstreber i vårt spill.

- This One Summer

This One Summer er en tegneserie hvor hele historien går over en sommer. Vi har også valgt å benytte oss av dette formatet. Vi vil basere historien på karakterenes liv i løpet av sommerferien, men over flere år hvor karakterene vokser og utvikler seg i mellomtiden. Vi liker også hvordan dagligdagse samtaler gjøres interessante og engasjerende.

- Lady Bird

Lady Bird er en indie- film som handler om oppvekst. Hovedpersonen er en jente som ønsker mer enn småbylivet, men er ikke helt sikker på *hva*, og *hvordan* hun skal oppnå dette. Historien er sår og ærlig, og unngår stort sett sensjansiering eller klisjører om ungdom og oppvekst. Fortellingen følger ikke noe tradisjonelt filmoppsett eller fremdrift, men fokuserer på øyeblikkene og de unike stemningene. Det er dette vi ønsker å implementere i vårt spill.

NARRATIV OG GAMEPLAY

NARRATIVET

- Noa er en alminnelig gutt som vokser opp i Oslo. Han er en kreativ drømmer som liker å drive med musikk. Noas foreldre er begge samiske, med dette preger ikke Noas identitet i særlig grad.

- Noa og foreldrene tilbringer forøvrig somrene på Sennalandet med sin samiske slekt. Blant disse slektingene er Inga, Noas tremenning. Sommermånedene i nord er fylt med lek og moro. Noa og Inga plukker bær på strå, leker, er oppe til sent på kveld i midnattssolen og nyter friheten som barn flest. Særlig er Inga og Noa glad i å dikte opp skumle historier, og de tilbringer utallige timer rundt bålet hvor de prøver å skremme hverandre med eventyrene sine. For Noa er disse somrene definisjonen på idyll.
- Noa har alltid gledet seg til å reise nordover om somrene, men ettersom årene går og han blir eldre er det andre ting som blir mer spennende. En sommer vil ikke Noa reise med foreldrene til Sennalandet. Han vil heller tilbringe tiden i Oslo med vennene sine der. Noa må likevel bli med, og Inga gleder seg som alltid til å møte ham. Denne sommeren er ikke Noa som før. Han er stadig på telefonen med vennene sine hjemme, og er ikke like opptatt av Inga og resten av familien. Selv når han legger vekk telefonen og blir med på moroa, er han ikke helt til stede.
- De fleste i familien forsøker å være forståelsesfulle og lar Noa gjøre litt som han vil. Inga er forøvrig såret over at Noa er så annerledes og ikke vil være med å finne på ting. Like før han drar hjem, konfronterer hun ham. Noa går i forsvar og de bryter ut i en stor krangel. Når Noa og familien skal reise hjem igjen, skilles de to som uvenner.
- Neste sommer blir ikke Noa med foreldrene når de reiser nordover. Ikke sommeren etter heller. Noa prioriterer sommerjobb og livet i Oslo fremfor familien. Årene går og Noa blir stadig mer engasjert i musikken. Bandet han har med vennene sine, begynner å ta seg opp og de etablerer en fast gruppe følgere. Dette er noe Noa vil satse på.
- Etter hvert som de blir ferdige med videregående, begynner vennene til Noa å se etter andre mål i livet. Bandet oppløses og de fleste flytter utenbys for å studere eller jobbe. Noa er alene, men ønsker likevel å satse på musikken. Han søker på en musikk-skole, men får avslag. Noa tar avslaget svært tungt og han kjenner på en identitetskrise han aldri før har opplevd. Målløs og ensom går han gjennom en tung periode som han ikke vet hvordan han skal komme seg ut av. Tankene begynner igjen å vandre tilbake til de lykkelige barndomssomrene han tilbrakte med Inga og familien i nord. Han kjenner en dragning mot dette trygge stedet han forbinder med

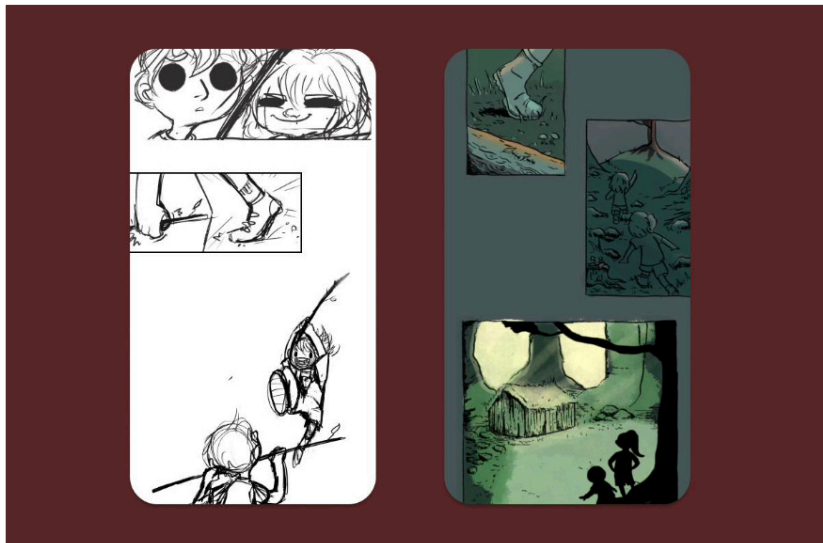
frihet og bekymringsløshet. Likevel er han nervøs for å møte familien igjen. Han har ikke sett dem på mange år og vet ikke hvordan de vil ta ham imot.

- I siste liten bestemmer han seg likevel for å bli med foreldrene til Sennalandet. Når han ankommer igjen etter alle disse årene, er det som å komme hjem. Familien tar ham imot med åpne armer, de stiller ikke spørsmål og de moraliserer ikke. Inga er også der. Hun har forandret seg mye siden sist, men krangelen er for lengst glemt og de to finner hverandre raskt igjen. Noa begynner å kjenne på at brikkene faller på plass, og den tunge tiden og utfordringene som venter ham virker ikke lenger like overveldende og skumle.

SPILLMEKANIKK

- Scrolling

Spilleren navigerer seg gjennom historien ved å scrolle gjennom paneler med bilder og dialog. Panelene kan komme inn fra alle retninger. Spilleren har også mulighet til å scrolle oppover, dersom hun ønsker å lese ting på nytt.



Spilleren scroller for å avsløre nye panel. Det er viktig at spilleren til enhver tid forstår hva som skjer i panelene. Skisser derfor først raskt (som eksempelet til venstre) og vis den til en kollega. Dersom sekvensen leser godt, da kan man vurdere å legge til flere detaljer og farger.

- Mini-spill

Disse interaksjonene vil variere mye. Det er viktig det at interaksjonene er intuitive. Det burde ikke være behov for tekstbokser som forteller spilleren hva hun skal gjøre. Spilleren skal kunne finne ut dette på egenhånd. Det er også viktig at mini-spillene bygger opp under hva karakterene føler. De skal være korte (ikke lenger enn 15 sek å gjennomføre) og overgangene mellom panelsekvensene og mini-spillene burde være så sømløse som mulig.

Det er viktig at vi er raske med å prototype disse. Ikke bruk mye tid på å finpusse. Det viktigste er at vi raskt får de ut til brukere, slik at vi kan få tilbakemeldinger. Bruk ressurser som allerede ligger på nettet for å komme raskt i gang.



Tidligere prototyper av interaksjonene. Den til høyre ber spillere trykke fort på skjermen for å ta tak i pinnen.

- Knapper

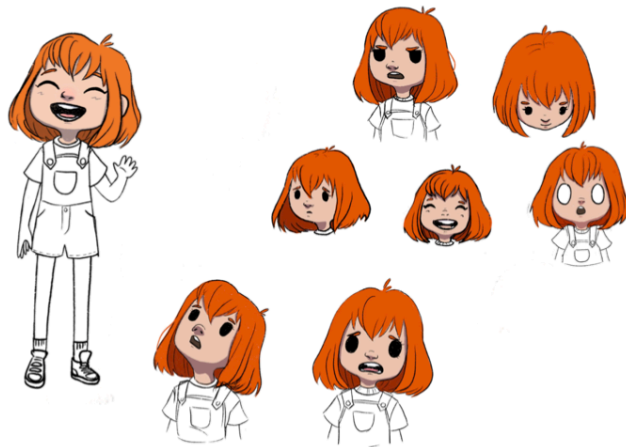
På slutten av hvert kapittel vil det ligge en knapp som tar spilleren til neste kapittel. Vi unngår knapper ellers i spillet.

ESTETIKK

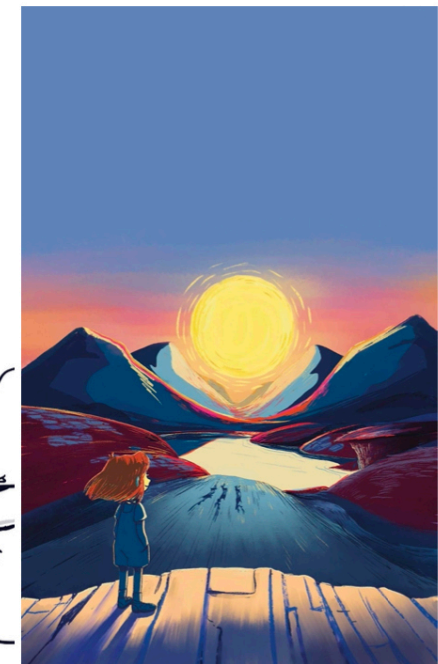
- Kunsten er preget av ekspressive ansiktsuttrykk som skaper morsomme/relaterbare øyeblikk.
- Blått og rødt er hovedfargene vi bruker. Dette for å skape en "konsekvent look" gjennom spillet. I tillegg vil fargene vi bruker være gjenkjennbare elementer for spillet vårt.
- Streken er litt røff rundt kantene, dette gjør at karakterene føles mer sårbare. I tillegg skaper det en interessant tekstur som gjør at spillet føles veldig taktilt.



Karakterskisser for Noa



Karakterskisser for Inga



Fra eksempelskisse til ferdig skisse



Skisse av tegneseriepanel

LYD

Musikken skal reflektere hovedkarakterene i spillet. Begge karakterene (Noa og Inga) burde ha hver sin melodi, representert av hvert sitt instrument. Når f.eks en trist versjon av Noas melodi spilles, vil dette reflektere hvordan han føler seg. I andre scener ønsker vi en nostalgisk stemning. Da er det viktig at musikken reflekterer dette. Spillet vil ha relativt få animasjoner, og det er hovedsakelig lyd som skal kommunisere bevegelse og stemning.

LITTERATURLISTE

- Adams, I. (2012). 6 tips for writing video game dialogue that's actually funny. Hentet fra https://www.gamasutra.com/view/news/176248/6_tips_for_writing_video_game_dialogue_thats_actually_funny.php
- Alexander, L. (2013). Designing better controls for the touchscreen experience. Hentet fra https://www.gamasutra.com/view/news/205434/Designing_better_controls_for_the_touchscreen_experience.php
- Asmi, R.E. (2017). Indigenous Representation in the Media and the Importance of Personal Narrative. Hentet fra <https://scholarworks.umt.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1186&context=utpp>
- Berg-Nordlie, M. (2021) Fornorsking i Store norske leksikon på snl.no. Hentet fra <http://snl.no/fornorsking>
- Berg-Nordlie, M. & Gaski, H. (2021) Samer i Store norske leksikon på snl.no. Hentet fra <https://snl.no/samer>
- Booster Space. (2018). The Changing Face of Game Narratives | Womenize! 2018 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=C-ghnx1ph0>
- C.A. Printup (2019). Oregon Trail to Assassin's Creed: Right and wrong Native American portrayals in video games. Hentet fra <https://indiancountrytoday.com/lifestyle/oregon-trail-to-assassins-creed-right-and-wrong-native-american-portrayals-in-video-games>
- CBC News (2014). What does it take for aboriginal people to make the news?. Hentet fra <https://www.cbc.ca/news/indigenous/what-it-takes-for-aboriginal-people-to-make-the-news-1.2514466>
- Definition of medium | Dictionary.com. (2021). Hentet fra <https://www.dictionary.com/browse/medium>
- Drabløs, Ø. & Carlsen, M.R. (2018). Ella Marie Hætta Isaksen vant Stjerne­kamp. Hentet fra <https://www.nrk.no/kultur/ella-marie-haetta-isaksen-vant-stjerne­kamp-1.14267601>
- Duodji – Store norske leksikon. (2018). Hentet fra <https://snl.no/duodji>
- Ellison, B. (2008). Gamasutra - Defining Dialogue Systems. Hentet fra: https://www.gamasutra.com/view/feature/3719/defining_dialogue_systems.php?print=1
- Finley, T. (2018). Narrative Tactics for Mobile and Social Games: Pocket-Sized Storytelling. 1st ed.
- Fortnite: Battle royale (Mobile version) [Video game]. (2017). Cary, NC: Epic Games.
- Gaup, B. (2013). Joik åpner Disneyfilm. Hentet fra <https://www.nrk.no/sapmi/joik-apner-disneyfilm-1.11241887>
- Ghaderi, H. & NTB (2019). «Frost 2» er Disneys sjette milliardfilm i år. Hentet fra <https://e24.no/naeringsliv/i/jd1arw/frost-2-er-disneys-sjette-milliardfilm-i-aar>
- Hall, E. T. (1976). Beyond culture. New York: Anchor Press/Double day.
- Hansen, K.L. & Skaar, S.W. (2021). Unge Samers Psykiske Helse: En kvalitativ og Kvantitativ Studie av Unge Samers Psykososiale Helse. Hentet fra https://mentalhelseungdom.no/wp-content/uploads/2021/03/Miha_Unge_samers_psykiske_helse_rapport_digital.pdf
- Harley, A. & Moran, K. (2019). Remote Ideation: Synchronous vs. Asynchronous. Hentet fra: <https://www.nngroup.com/articles/synchronous-asynchronous-ideation/>
- Hsia, J.J. (i.d.) Consume Me [Video game]. New York, NY: Hsia, J.J. & Thomson, AP.
- Hætta, K. (2011). Nytt år, nytt navn. Hentet fra https://www.nrk.no/sapmi/nytt-ar_-nytt-navn-1.7450078
- Ijäs, A.J. (2012). Samer i to norske nyhetsmedier: En undersøkelse av saker med samisk hovedfokus i Nordlys og Dagsrevyen i perioden 1970-2000. Hentet fra <https://samas.brage.unit.no/samas-xmlui/handle/11250/2672035?show=full>
- Informa PLC [GDC]. (2017). Storytelling Tools to Boost Your Indie Game's Narrative and Gameplay [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8fXE-E1hjKk>
- Informa PLC [GDC]. (2019). Letting Go: A Florence Postmortem [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MhI03UIT70c>
- Inkluderingsdepartementet, A. (2020). Hvem er urfolk?. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/tema/urfolk-og-minoriteter/samepolitikk/midtpalte/hvem-er-urfolk/id451320/>
- Klei Entertainment. (2015). Don't Starve: Pocket edition (Mobile version) [Video game]. Vancouver, Canada: Klei Entertainment.

Kuhl, J. (2018). Lessons In Storytelling From Pixar. Hentet fra: <https://www.forbes.com/sites/joankuhl/2018/11/12/it-takes-courage-to-share-and-grace-to-listen/?sh=223567509fb8>

LaPensée, E. (2015). Invaders [Video game]. East Lansing, MICH: LaPensée, E., Judd, S.P., & Plenty, T.V.

McCloud, S. (2006). Making comics : storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. New York :Harper.

Minority Inc. (2014). Spirits of Spring. [Video game]. Guadalajara, Mexico: Larva Game Studios

Mountains. (2018). Florence [Video game]. Melbourne, Australia: Mountains.

Naalsund, P.T. (i.d.). Filmstudieark - Kautokeino-opprøret. Hentet fra <https://www.filmweb.no/skolekino/incoming/article1012283.ece>

NDLA. (2021). Fornorskningspolitikken overfor Samene. Hentet fra <https://ndla.no/subject:1:9132d125-4d8f-41a6-b61d-77741662d5a9/topic:4:182163/topic:2:184527/topic:2:184708/resource:1:184732>

Nedland, S. & Knudsen, J.S. (2020). Mari Boine i Store norske leksikon på snl.no. Hentet fra https://snl.no/Mari_Boine

Norsk Bunadleksikon (2021) Den samiske drakten i historiens løp i Store norske leksikon på snl.no. Hentet fra http://snl.no/Den_samiske_drakten_i_historiens_l%C3%B8p

Pulk, R. (2020). Slik ble Ella Marie Hætta Isaksen sangstjerne. Hentet fra <https://www.nrk.no/sapmi/slik-ble-ella-marie-haetta-isaksen-sangstjerne-1.15220540>

Pulk, Å. (2021). Tilskudd til Utvikling av Samisk Språk og Samiske Spill - Sametinget. Hentet fra <https://sametinget.no/aktuelt/tilskudd-til-utvikling-av-samisk-sprak-og-samiske-spill.1677.aspx>

Rasmussen, T. (2019). Stereotypier av samer og andre urfolk i media - Samiske Veivisere. Hentet fra <https://samiskeveivisere.no/article/samer-og-andre-urfolk-i-media/>

Samene - Samiske Veivisere. (2021). Hentet fra <https://samiskeveivisere.no/article/samer-ett-folk-i-fire-land/>

Schackt, J. (2019). kultur i Store norske leksikon på snl.no. Hentet fra <https://snl.no/kultur>

Sivertsen, E. (2009). Samisk Ungdom - Mellom Tradisjon og Modernitet? : Unge Samers Identitet. Hentet fra <https://www.duo.uio.no/handle/10852/24342>

Skybound Entertainment. (2012). The Walking Dead: The Game. [Video game]. San Rafael, CA:

TellTale Games.

Solli, R.F. & Sveinsvoll, M. (2014) Design Av En Interaktiv Løsning For Barnelitteratur På Nettbrett. Hentet fra: <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmliui/handle/11250/241257>

Spill er både kunst, kultur og næring. (2021). Hentet fra <https://www.nfi.no/aktuelt/2018/spill-er-bade-kunst-kultur-og-naering-copy>

Statistisk sentralbyrå (2012). Urbefolkningen i tall - samisk statistikk. Hentet fra <https://www.ssb.no/befolkning/artikler-og-publikasjoner/urbefolkningen-i-tall-samisk-statistikk>

Svendsen, T.O. (2020). Veiviseren i Store norske leksikon på snl.no. Hentet fra <https://snl.no/Veiviseren>

Taito. (1978). Space Invaders [Video game]. Tokyo, Japan: Tomohiro Nishikado

Ustwo. (2014). Monument Valley. [Video game]. London, England: Ustwo.

Verstad, A. (2018). Stjernekamp-dommer: – Råeste i Stjernekampshistorie. Hentet fra https://www.nrk.no/sapmi/stjernekamp-dommer_-_raeste-i-stjernekampshistorie-1.14247540

Verstad, A. (2019). Disney reiste til Sápmi for å få hjelp med storfilm. Hentet fra <https://>

BILDER

Bilder som mangler referanse er våre egne.

s. 24

Ella Marie Hætta Isaksen på scenen i Stjernekamp 2018, bilde hentet fra: <https://www.nrk.no/sapmi/ella-marie-joiket-seg-til-semifinalen-1.14247614>

s. 25

En gruppe unge samer ikledd ulike varianter av den samiske folkedrakten, bilde hentet fra: <https://www.noereh.no/hjem>

s. 25

Et eksempel på samisk håndverk, også kalt duodji, bilde hentet fra: <https://snl.no/duodji>

s. 26

Det kulturelle isberget, bilde hentet fra: <https://globalinternshipscdes.wordpress.com/2019/01/14/cultural-icebergs-and-what-makes-colombia-different/>

s. 35

Bilde av samer med kjørerain på vidda, som ble brukt flere ganger i avisen Nordlys på 90-tallet, hentet fra pdf-dokument av Samer i to norske nyhetsmedier: En undersøkelse av saker med samisk hovedfokus i Nordlys og Dagsrevyen i perioden 1970-2000 av Arne Johansen Ijäs.

s. 36

Sara K. Hætta i i 1946, som leder de første samiske radiosendingene, bildet hentet fra: https://www.nrk.no/sapmi/nytt-ar_-nytt-navn-1.7450078

s. 36

Veiviseren av Nils Gaup fra 1987, bilde hentet fra: https://www.imdb.com/title/tt0093668/?ref_=tt_mv_close

s. 36

Kautokeino-opprøret av Nils Gaup fra 2008, bilde hentet fra: <https://www.imdb.com/title/tt0479937/>

s. 37

Artisten Mari Boine, bilde hentet fra: https://snl.no/Mari_Boine

s. 37

Bandet ISÁK, bildet hentet fra: <https://730.no/videopremiere-fra-isak-det-er-ikke-et-alternativ-a-gi-seg/>

s. 37

Filmlakaten til Disneys Frozen (Frost) fra 2013, bilde hentet fra: <https://www.imdb.com/title/tt2294629/>

s. 37

Filmlakaten til Disneys Frozen 2 (Frost 2) fra 2019, bilde hentet fra: <https://www.imdb.com/title/tt4520988/mediaindex>

s. 41

Space Invaders fra 1978, bilde hentet fra: <https://www.smithsonianmag.com/science-nature/original-space-invaders-icon-1970s-America-180969393/>

s. 41

Invaders av Dr. Elizabeth LaPensée, bilde hentet fra: <http://www.digiart21.org/art/invaders>

s. 43

Fortnite Battle Royal på mobil, hentet fra: <https://www.metabomb.net/fortnite-battle-royale/gameplay-guides/fortnite-battle-royale-mobile-guide-tips-tricks-and-strategy-advice-2>

s. 45

Interessene til facebookbrukere som liker mobilspillet Monument Valley, skjermbilder hentet fra en analyse vi gjorde gjennom nettsiden: <https://www.facebook.com/business/ads>

s. 55

Tidlig moodboard, bilder hentet fra:

<https://www.nordfra.no/john-savio-samisk-kunstpioner/>

https://nkl.snl.no/John_Savio

<https://hok.no/art-channel/i-mote-med-landskapsmaleren-nils-aslak-valkeapaa>

<https://nordligefolk.no/sjosamene/klaer-handverk-og-duodji/>

s. 56

Samer utenfor en lavvo i Norge rundt år 1900, bilde hentet fra: https://en.wikipedia.org/wiki/S%C3%A1mi_people

s. 56

Don't Starve gameplay, bilde hentet fra:

<https://www.quartertothree.com/fp/2016/09/16/qt3-games-podcast-alexandra-holloway-dont-starve-together/>

s. 63

“Basics of storytelling” av professor Mata Haggis, skjermbilde fra youtube-videoen: <https://www.youtube.com/watch?v=8fXE-E1hjKk>

s. 66

Et eksempel på hvordan Pixar bruker storyboards i skapelsen av filmene deres, bilde hentet fra: <https://no.pinterest.com/pin/58807166382455040/>

s. 76

Ulike scener i spillet Florence, egne skjermbilder fra iOS-spillet.

s. 76

Consume me, bilder hentet fra: https://q_dork.itch.io/consume-me

s. 77

Night in the woods, skjermbilder fra iOS-spillet.

s. 79

Florence, skjermbilder fra iOS-spillet.

s. 85

Bilder fra pinterest for inspo fra tegneserier:

<https://no.pinterest.com/pin/23855073005897808/>

<https://no.pinterest.com/pin/394557617351146591/>

<https://no.pinterest.com/pin/322288917087049161/>

s. 88

Instastory navigasjon, bilde hentet fra: <https://www.marcomalliance.com/4-tips-for-instagram-stories-to-help-grow-your-business/>

s. 88

NRK scrollbar nyhetsartikler, skjermbilde på mobilversjonen av artikkelen: <https://www.nrk.no/norge/xl/til-topps-fra-bunnen-av-slik-gikk-det-med-gatebarna-1.15365729>

s. 91

Diverse bilder som ble lagt inn i moodboard for illustrasjonsstil. Hentet fra:

<https://no.pinterest.com/pin/292030357095105631/>

<https://no.pinterest.com/pin/359936195226016598/>

<https://no.pinterest.com/pin/595530750725591703/>

<https://no.pinterest.com/pin/11540542786879851/>

<https://no.pinterest.com/pin/722124121501497979/>

https://no.pinterest.com/pin/AWJpWmCuX4tt4FiuGVU_3Hz6VPBnXFz8neUlcRw-sE0gj7cLLGfmsuw/

<https://no.pinterest.com/pin/102808803982899252/>

<https://no.pinterest.com/pin/162974080242977719/>

<https://no.pinterest.com/pin/339318153180262870/>

s. 98

Parallax-effekten, bildet hentet fra: <https://in.pinterest.com/pin/344103227748904338/>

s. 112

The walking dead av Telltale games, bilde hentet fra: <https://www.techradar.com/au/news/games-have-learned-from-films-but-can-films-learn-from-games>

s. 116

Naturlandskap i Nord-Norge, to av dem er private bilder mottatt av et av intervjuobjektene. Det siste (den med stolen) er hentet fra: <https://inkatur.blog/2018/08/08/stillaveien-sennalandet/>

s. 118

Naturlandskap i Nord-Norge, private bilder mottatt av et av intervjuobjektene.

s. 121

ELIZA av Joseph Weizenbaum, bilde hentet fra:

<https://aseelghaza.weebly.com/ch-18-artificial-intelligence-retrospects/joseph-weizenbaum>

s. 121

Fiktive karakterer som vi har brukt som inspirasjon, hentet fra:

<https://no.pinterest.com/pin/702561610604837364/>

<https://no.pinterest.com/pin/69031806777388233/>

<https://no.pinterest.com/pin/33565959696135246/>

<https://no.pinterest.com/pin/56083957846875890/>

<https://no.pinterest.com/pin/292100725815632018/>

<https://no.pinterest.com/pin/21462535716052720/>

<https://no.pinterest.com/pin/129197083046626765/>

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

576812664762176881/

<https://no.pinterest.com/pin/477029785532294273/>

<https://no.pinterest.com/pin/18999629663885709/>

<https://no.pinterest.com/pin/483011128765639224/>

<https://no.pinterest.com/pin/48343395989210312/>

<https://no.pinterest.com/pin/79094537179180068/>

