Konceptualizacija, dizajn i izrada strateške igre s kartama

Božić, Petar

Undergraduate thesis / Završni rad

2016

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:122:554008

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Repository / Repozitorij:

University North Digital Repository

Sveučilište
Sjever

Završni rad br. 24/MED/2016

Konceptualizacija, dizajn i izrada strateške igre s kartama

Petar Božić, 0024/2012

Koprivnica, rujan 2016. godine

Sveučilište
Sjever

Odjel za medijski dizajn

Završni rad br. 24/MED/2016

Konceptualizacija, dizajn i izrada strateške igre s kartama

Student

Petar Božić, 0024/2012

Mentor

Winton Afrić, doc. Dr. sc.

Koprivnica, rujan 2016. godine

Sažetak

Teorijski dio rada obrađuje povijest i nastanak strateških igara s kartama. Opisane su razne relevantne i popularne igre te kako i na koji način one djeluju i izgledaju. Prilikom opisa i konceptualizacije strateške igre s kartama, izneseni su svi procesi i elementi potrebni da se napravi jedna takva igra. Iznesena su razmišljanja i problematika koju susrećemo prilikom stvaranja igre te kako i na koji način odgovoriti na mnoge izazove stvaranja takve igre. Igri se pristupa kao skupu različitih elemenata koji kodiranjem tvore razne strukturalne i procesualne kodove. Opisano je kako međusobno povezani sustavi djeluju jedni na druge te na kraju rezultiraju kao procesualna, ponovljiva, stohastična aktivnost.

Praktični dio rada bavi se samom izradom igre i svim njenim elementima. Izrada takve igre zahtjeva dubinsko razumijevanje kodiranja i gramatike takvih sustava općenito, a temelj pronalazi u već prokušanim sličnim sustavima. Detaljno su izneseni i opisani svi elementi igre te je opisan način i tijek igre uz navedena i postojeća pravila. Prikazan je krajnji produkt dizajna karata i ilustracija, sa aspekta kodiranja semiotičkih elemenata u strukturu kao i stvaranja vizualnog identiteta igre kombinacijom skice ručnog crteža, koji je zatim prenesen u kompjuterski program.

Ključne riječi: kod, sustav, diskurs, karte, igra, struktura, proces, ilustracija

Sadržaj

1 Uvod 3
2 Obrada zadatka 4
2.1 Što su strateške igre sa kartama i zašto pišem o njima? 4
2.2 Povijest strateških igara s kartama 5
2.3 Kartaške igre općenito 7
2.4 Struktura i Proces 9
2.4.1 Magic: The Gathering 10
2.4.2 Heartstone 11
2.4.3 Car Wars 13
2.4.4 Munchkin 14
2.5 Istraživanje i odluke 15
2.5.1 Aetherium Wars 16
3 Praktični dio 18
3.1 Carnage strateška kartaška igra 18
3.1.1 Boje 19
3.2 Tijek igre 20
3.3 Anatomija karata 22
3.3.1 Ime karte 22
3.3.2 Ilustracija 24
3.3.3 Radnja karte 24
3.3.4 Vrsta karte 24
3.4 Dizajn, ilustracija i vizualni identitet 26
3.4.1 Završne promjene i tisak 32
4 Zaključak 33
5 Literatura 34

1. Uvod

U svom završnom radu pisati ću o procesu nastanka strateške igre s kartama te svim elementima koju su pratile sam proces izrade i razmišljanja te kako kombinacijom skupova elemenata u određenom nizu kodiramo i tvorimo sustav. Rad se sastoji od dva glavna poglavlja koji obuhvaćaju praktični i teorijski dio.

Prvo poglavlje obuhvaća određene stavove i mišljenja prema igrama i njihovom trenutnom stanju na tržištu. Pritom je napravljena usporedba najpopularnijih i sustavno najkompleksnijih igara tretirajući kako njihove najinteresantnije tako i one manje interesantne dijelova pojedinih igra. Obrađene su ključne značajke npr. kakav je vizualni identitet koje igre kako se ona igra (strukturalni kod) i koji je cilj igre te kako ga ostvariti (procesualni kod). Opisana je i kratka povijest kartaških igra te njihov uspon i uspjeh danas u društvu i zajednici. Rad obuhvaća kako fizičke tako i digitalne igre s obzirom da se radi o jednom tipu igara koji egzistira na dva različita medija, često i simultano iznositi ću mišljenja i ideje cijelog procesa te zašto i kako stojim iza kojih odluka te kako sam napravio prvu verziju igre od koje sam u potpunosti odustao. Pokušati ću dati i odgovore na pitanje koja su me mučila prilikom dizajniranja kako igre tako kreacije i cijelog identiteta i ilustracija.

Drugi dio rada se sastoji od detaljnog opisa svakog elementa igre i njegovog sustavnog i semiotičkog odnosa prema ostalim elementima i gramatici igre. Semiotika je u procesu kreacije strateške igre sa kartama iznimno važna jer se komunikacija i temelj strukturalnog koda koji omogućava procesualni kod temelji upravo na znakovima. U tom smislu pozvao bih se na definiciju Johansenna i Larsena: „U najširem smislu riječi, semiotika obuhvaća sve oblike tvorbe i razmjene značenja na temelju pojava kodiranih kao znakovi. Međutim, mi kanimo suziti definiciju naglašavajući da je semiotička kompetencija povezana sa svjesnim ili nesvjesnim, na znaku temeljenim i intencijom određenim radnjama.“ [1]

Također ću se pozabaviti pitanjem kako kodovi utječu na stvaranje određene društvene aktivnosti poput društvene odnosno kolekcionarske kartaške igre išto je sve potrebno da bi jedna igra uopće nastala i naposljetku bila funkcionalna.

2. Obrada zadatka

U ovom poglavlju pričati ću o nekim aktualnim igrama i trenutnom stanju na tržištu strateških igara sa kartama. Osvrnut ću se na razne dijelove i strukturu igra, od njihovog vizualnog izgleda do same strukture igre i njenih pravila. Usporedno sa analizom svih elemenata pokušati ću dati i neko svoje kritičko mišljenje o svemu i zašto sam se odlučio baš za takvu temu i takvu igru kakva je sada. Proći ću kroz ne tako davnu povijest i nekoliko meni interesantnih strateških igara s kartama i u kratko opisati proces oko donošenja pojedinih odluka na temelju moga znanja i iskustva vezanih za samu temu.

2.1. Što su strateške igre sa kartama i zašto pišem o njima?

Od malih nogu sam bio fasciniram računalnim igrama i njihovim razvojem. Kako sam odrastao nogu uz nogu sa razvojem tehnologije i industrije video igara, nikad mi nisu bile strane. Štoviše odrastao sam igrajući računalne igre te sam ih tako odlučio u potpunosti prigrliti. Sjećam se svoje prve konzole koju sam dobio za Božić i koju čuvam do dan danas, te od tog dana nisam prestao igrati. Oduvijek sam razmišljao o mogućim varijacijama u igrama koje sam igrao te propitkivao zašto je baš tako nešto odabrano. Zašto je sjekira jača od mača ili zašto je nešto crveno a ne plavo. Najveće dileme su dolazile baš u tim razmišljanjima i odlukama što ću odabrati igrajući igru. Iako se taj odabir razlikovao od igre do igre, uvijek sam naginjao više onim nelinearnim igrama gdje je svaka moja odluka imala nekakvu posljedicu. Upravo ovaj element strateškog razmišljanja, potezi i posljedice izuzetno su značajni za strateške igre poput šaha ili strateških igara s kartama. Ove igre sa kartama prisutne su u digitalnom obliku kao video igre te kao igre sa papirnatim, fizičkim kartama. Smatram da industrija video igara kao takva ima jako veliki utjecaj na društvo te ju se ne bi smjelo zanemariti. Igre su postale socijalni fenomen koji raste iz dana u dan te se ne zaustavlja, niti se planira zaustaviti.

Tri promjene u materijalnoj kulturi u proteklih 30 godina objašnjavaju od kuda tolika popularnost i znanstveni interes u fantazijskim igrama. Prva je pojava novih žanrova poput igara igranja uloga, kolekcionarskih igri i raznih virtualnih kompjuterskih igara, čije tržište iz dana u dan raste u proteklih desetak godina. Druga promjena je napredak u informacijskim i komunikacijskim tehnologijama koje su omogućile proširenje oglašavanje o igrama i poticanje samih zajednica u i oko virtualnih svjetova. Treća promjena je rast fantazijskih igara koje su podržane od strane popularnih televizijskih programa i filmova koji se također temelje na imaginarnim izmišljenim svjetovima kao što su Harry Potter, Ratovi zvijezda, Gospodar prstenova i drugi. Ukratko, ono za što se nekada smatralo da pripada određenoj subkulturi, danas postaje sve

manje i manje subkultura. Razlog tome je što se svi ti mediji djeluju jedni na druge i međusobno se dijalektički oblikuju. [2]

Kako je moje iskustvo s igrama raslo, tako se razvijalo i moje mišljenje o cijeloj industriji i računalnim igrama. Iz dana u dan budila se sve veća i veća želja da pokušam nešto napraviti i sam. Toliko sam bio involviran u računalne igre da sam imao osjećaj kao da su dio mene. No ta me spoznaja naučila kako je to vrlo teška i zahtjevna industrija gdje rade stotine ljudi na jednoj igri, napraviti nešto takvo mi je bilo nedostižno. Što zbog raznih resursa, što zbog znanja. No sada, pred kraj moga studiranja stekao sam određena znanja i iskustva, koja su mi omogućila da napravim svoju igru. Iako je činjenica da je jedan čovjek premalen da napravi računalnu igru, srećom postoje drugačije opcije koje su individualcu daleko dostupnije. Kolekcionarsku kartašku igru sam odabrao upravo iz razloga jer mi za nju nisu potrebna različita specifična znanja i vještine koje tipično posjeduje veliki interdisciplinarni tim, već ju mogu napraviti sam kao dizajner i zaljubljenik u igre. Moj proizvod će bit koliko igra toliko i dizajn, a moći ću u potpunosti sve napraviti sam.

2.2. Povijest strateških igara s kartama

Prije nego zaronimo u povijesni pregled strateških igara s kartama treba definirati kako sam se i zašto odlučio upravo za ovaj termin a ne neki drugi poput kolekcionarske igre s kartama, igre sa kartama za mijenjanje i slično. Globalno gledano većina ovakvih igara proizvodi se za šire svjetsko tržište i kao takve su nam dostupne na engleskom jeziku. Postoji dva glavna naziva koji se naizmjenično koriste za jedne te iste igre i nekoliko pod naziva ili varijanti Ti nazivi su Collectable Card Game i Trading Card Game a podvrste uključuju, Living Card Game, Digital Card Game, Deck building Game, i slično. Svaki od ovih naziva upućuje na neku ključnu odliku određene igre, bila to činjenica da se karte mogu sakupljati, mijenjati, da igre „žive“ i na neki način se šire (putem ekspanzija) ili da u njima igrači sami izgrađuju svoje špilove karata koji imaju određene procesualne ciljeve. Naime da bi igra bila kolekcionarska igra sa kartama mora se sastojati od niza jedinstvenih karata namijenjenih za igru, prema posebno definiranim pravilima koja zahtijevaju strateško razmišljanje. Karte se dakako ujedno mogu sakupljati i mijenjati među igračima-sakupljačima ne bi li se sakupile sve željene karte. Igra se najčešće započinje kupnjom početničkog špila koji se sastoji od određenog broja karata dovoljnog da bi se igra mogla zaigrati, no većini igrača to nije dovoljno. Tajna se krije iza riječi kolekcionarska. Karakteristika kolekcionarskih igra sa kartama je da postoje stotine ako ne i tisuće različitih karata unutar pojedinih igara, koje se dijele prema određenim vrijednostima. U početničkom špilu dobit ćete uglavnom karte manje vrijednosti, dok ćete dobit svega nekoliko karata veće vrijednosti, a ona najvrijednije neće te ni

vidjeti. Tu vas igra tjera da počnete kupovati manje pakete karata kako bi nadogradili svoj špil te potencijalno pronašli željenu/vrijednu kartu. Sve karte se ne mogu steći samo jednom kupnjom, što znači da sakupljač mora i/ili može potrošiti velike količine novaca ne bi li došao do željene karte iako i tada postoji mogućnost da neće dobiti to što je tražio. Rezultat vrijednosti je taj, da ćete vjerojatno pronaći nekoliko istih karata manje vrijednosti, koje će u rezultanti skupljati prašinu u nekoj staroj kutiji od cipela na vašem ormaru, ne bi li dobili samo jednu željenu kartu veće vrijednosti. Na taj način igra može natjerati igrače da potroše tisuće i tisuće kuna, ne bi li došli do željenih karata. Iz toga razloga često možemo čuti, da se kolekcionarska igra sa kartama zove i u potpunosti drugačije. Naime radi se o naizmjeničnoj terminologiji koja se koristi zbog marketinških strategija i raznih autorskih prava ne bi li se igra predstavila na određen način, no zapravo se radi o jednoj te istoj stvari. Termin kojim ja nazivam ove kartaške igre skovan je po principu onog što je u mom radu za njih najvažnije a to je upravo ovaj strateški element. Donošenje odluka koje imaju posljedice u samom toku igre. Igra koju radim je tako i dalje kolekcionarska, igra gdje se karte mogu mijenjati i igra koja ima druge značajke ali je na prvom mjestu strateška igra sa kartama. S ovim na umu pogledajmo povijesni pregled i razvoj različitih kartaških igara.

Iako povijest upućuje na to da kolekcionarske kartaške igre postoje već stoljećima, prva igra koja bi se mogla kategorizirati kao kolekcionarska igra sa kartama bila je The Base Ball Card Game. Igru je dizajnirala američka kompanija pod imenom Allegheny Cars Company još davne 1904. godine, kada je i bila registrirana, 5. travnja. Sastojala se od 112 jedinstvenih karata koje su predstavljale ondašnje američke nacionalne bejzbol igrače. Vjeruje se da je samo jedan jedini prototip igre proizveden te da igra nikada nije doživjela službenu proizvodnju i prodaju. Taj isti prototip prodan je na dražbi 2000. godine, gdje se svaka karta prodavala zasebno. Danas nakon nešto više od stotinu godina kako je prototip proizveden, igra nije ništa više nego kolekcionarski predmet.

Magic je izdan 1993. godine od strane kompanije pod imenom Wizrds of the Coast, koja je licencirala igru od svog kreatora, Richard Garfielda. Prema Garfieldu, to je prva kolekcionarska igra sa kartama (Garfield 1995). Igra je razvijena prema premisi da špil karata predstavlja mentalni repertoar ili čarobnjaka koji se bori protiv drugog čarobnjaka za vrhovnu vlast u izmišljenom svijetu koji se zove Dominia. [3]

Kroz povijest koncept kolekcionarskih igara sa kartama zapravo je bio vrlo nedefiniran i nedorečen, moglo bi se reći da nije ni postojao. Igra koje je to zauvijek promijenila i zadala jasne standarde, bila je Magic: The Gathering. Igru je osmislio američki sveučilišni profesor Richard Channing Garfield 1991. godine. U to doba Richard je radio na svojoj doktorskoj radnji ne bi li

postao sveučilišni profesor, a svoje slobodno vrijeme posvetio je dizajniranju društvenih igra. RoboRally je bilo ime igre na kojoj je radio kada je po prvi puta upoznao osnivača Wizards-a, Peter Adkisona. Peter se bavio izdavanjem društvenih igara zbog čega je i Richard stupio u kontakt ne bi li razgovarali o izdavanju i proizvodnji njegove igre. Peteru se jako svidjela igra, no smatrao je da njegova kompanija, čije je središte bilo u njegovom podrumu, nema dovoljno resursa i da nije sprema na takav pothvat. No Peter je odmah predložio da je u potrazi za prijenosnom društvenom igrom koja bi se mogla igrati na velikim konvencijama igara. Richarda je zainteresirala ta ideja te se ubrzo vratio Peteru sa kartaškom igrom koju je nazvao Magic. On je prepoznao veliki potencijal u igri te je odmah odlučio proizvesti ju zajedno sa njime. Richard je neprekidno radio na igri dvije godine, testirajući ju sa raznim dobrovoljcima prije nego je službeno proizvedena i puštena u prodaju, 5. kolovoza 1993. godine. U fazi testiranja igra se i dalje zvala samo Magic no kada je došao trenutak da se igra zaštiti kao intelektualno vlasništvo naišli su na problem jer je ime bilo preopćenito. Odvjetnik je zatim predložio da promjene ime, što se i dogodilo. Mana Clash je bilo novo ime igre, no igrači su je iz navike i dalje zvali Magic, što je dovelo do konačne odluke da se staro ime vrati. Riječi Magic dodan je The Gathering što je potom omogućilo da se igra zaštiti kao intelektualno vlasništvo. Prva tri izdanja igre pod imenom Alpha, Beta i Unlimited rasprodali su se u rekordnom roku u otprilike 45 milijuna primjeraka. Nitko nije očekivao takav uspjeh igre uključujući Petera i Richarda. Magich The Gathering danas ima preko 20 milijuna aktivnih igrača te broji nešto više od 15 tisuća jedinstvenih karata.

2.3. Kartaške igre općenito

Kao što smo vidjeli iz povijesti, kolekcionarska igra sa kartama je vrsta kartaške igre gdje pojedinac kupi početnički špil karata koji je odmah spreman za igru, iako većinu drugih karata treba još sakupiti. Taj koncept igre je nešto zastupljeniji i popularniji u svijetu, jer proizvođačima potencijalno znači veću zaradu i profit, no kao i sve drugo, on ima svoje prednosti i mane. Dok sa druge strane postoji koncept kartaške igre koji je isti ali opet drugačiji, živuća kartaška igra. Radi se o potpuno istoj strateškoj kartaškoj igri, no za razliku od kolekcionarske kartaške igre ovdje igrač odmah dobi sve karte u startu, koje igra nudi. Živuća kartaška igra je poslovni model distribucije kartaške igre koji direktno utječe na samu igru. Radi se o dinamično-fiksnoj distribuciji karata koji se odmiče od standardnog modela drugih kolekcionarskih kartaških igri. Prilikom kupnje igre, igrač dobiva sve karte uključene u igru. Takav model distribucije i dalje omogućava razna proširenja i brzo rastući dinamičan svijet pri koje ne uskraćuje dijelove igre krajnjem korisniku. Bazičan set kao takav, dovoljan je da se igra odigra u potpunosti bez osjećaja da se nešto propušta, no ukoliko pojedinac odluči proširiti igru sa ekspanzijom, moći će to napraviti po prihvatljivim cijenama.

Iako je trend u gaming industriji da se sve digitalizira i pretvori u digitalnu aplikaciju-igru, društvene igre i dalje žive te su poprilično aktivne u svijetu. Kao inspiraciju za svoju igru odlučio sam se primarno za dvije digitalne igre: Heartstone i Magic: The Gathering, i dvije društvene igre: Munchkin i Car Wars. Neke od ovih igra trenutno su najpopularnije na svijetu dok su ove druge nešto manje zastupljene i popularne. Neke prate model kolekcionarskih a neke živućih kartaških igri, no sve u svemu njih sam odabrao kao meni najinteresantnije i najzanimljivije igre kojima sam između ostalog bio i jako inspiriran.

Svaka od ovih igara stavlja igrača u posebnu ulogu u nekom imaginarnom, fantastičnom svijetu i dio inspiracije, temelja kodiranja pravila i uspostave strategije igre upravo proizlazi iz ove uloge. Imaginarni svjetovi u igrama igranja uloga su kulturalni sistemi. Oni su fino utkani svjetovi magije i vjerovanja. Imaju društvenu strukturu, norme, vrijednosti i veliki broj kulturalnih predmeta, koji iako nisu fizički stvarni su stvarni onim koji sudjeluju u njemu, odnosno samim likovima koji nastanjuju taj svijet. Po svom opsegu se razlikuju od mnogo kulturalnih sistema, ali u samoj ozbiljnosti u kojoj su kreirani, oni se ne razlikuju puno od mnoštvo drugih mikro-kulturalnih sistema. [5]

Pripadati svijetu igre znači pripadati takvom kulturalnom sistemu. Gledano na njihovu gramatiku i strukturu, a posebno po pitanju tvorbe znaka kao komunikacijskog temelja ovog tipa igara, ove igre se naslanjaju na igre igranja uloga. Dok se igre igranja uloga mogu vidjeti kao jedinstvena društvena aktivnost, one zapravo nisu ni po čemu posebne. Svi ljudi igraju uloge; mi djelujemo, definiramo i pregovaramo kroz mnoštvo društvenih uloga, koje iako budu često smislene i dosljedno strukturirane, se znatno razlikuju od osobe do osobe. Ljudi igraju uloge koje imaju značajnu ulogu u definiranju sebe samih; baš kao što aktivno i fluidno kreiramo uloge koje igramo, te se iste uloge definiraju i strukturiraju u raznim društvenim, kulturalnim i vremenskim okvirima njihova značenja. [4] Upravo procesi definiranja socijalnih obrazaca koje nasljeđujemo iz određenih uloga i procesualne odluke u „ponašanju“ temelj su za diferencijaciju i definiranje strateških elemenata u svim ovim igrama. U Magic: The Gatheringu ovo se može vidjeti ako se zapitamo što razlikuje crvenog čarobnjaka od plavog ili crnog? Strukturalni elementi koji su sadržani na kartama zapravo su odraz uloge a procesualne mogućnosti formiraju ne više socijalne ali svakako strateške obrasce ponašanja.

Postavlja se također i pitanje vezano uz pripadanje socijalnim ulogama igara: „što je to toliko moćno u svijetu igara da se stalno vraćamo i provodimo toliko vremena uronjeni u svijet igre?“ Smatram da se radi o spoju osjećaja pripadnosti i načina komunikacije koji proživljavamo na svakodnevnoj bazi igranja ovih specifičnih uloga i pripadanja njihovim svjetovima temeljeno na njihovoj neobavezujućoj opuštenoj aktivnosti. Igre pružaju poseban oblik zabave i aktivnosti koji

ne može zamijeniti ili okusiti kroz niti jedan drugi medij ili neku drugu aktivnost. Igre zauzimaju jedno posebno mjesto u našoj kulturi i svijetu koje nije dovoljno istraženo. Dug je put do utjelovljenja svijesti o kartaškim igrama u jeziku da sleng kartaška igra ne podrazumijeva samo poker, belu, bridge i slično, a termin strateške igre podrazumijeva samo šah. To su danas „samo" posebno osmišljene igre koje karakterizira kontinuum raznih elemenata u moru sličnih isto tako posebnih igara

2.4. Struktura i Proces

Kod je pravilo za konvertiranje neke informacije u neki drugi pojavni oblik, koji ne mora biti istog tipa. U našem slučaju kodiramo strukturu i pravila strateške kartaške igre. Kodiranje nam omogućuje komunikaciju pod uvjetom da komunikatori posjeduju iste kodne sustave, tj. poznaju pravila igre. Kodiranje oblikuje i prilagođava poruku da bi ona postala podobna za komuniciranje medijem. Kod je istovremeno onaj koji određuje medij i onaj koji je od strane medija određen. Prilikom igranja igre koristit ćemo se raznim komunikacijskim vještinama, simbolima i pravilima igre. Kada formuliramo neku ideju definiramo relevantna svojstva sadržaja koji komuniciramo. Taj sadržaj može biti kompleksniji i određen s dvije ili više osobina (boja karte, vrsta karte, itd.). Kod je ono što čini da su osobine elemenata relevantne, pomoću tih osobina svaki pojedini element dobiva specifičan identitet, pa ga se može odvojiti od drugih elemenata. Kombinacijama elemenata vlada kod. Prema Jorgen Dines Johansenu i Svend Erik Larsenu, kodove dijelimo na dvije vrste: strukturalne kodove i procesualne kodove. Kodovi koji spajaju skup elemenata u dobro definiran sustav nazivamo strukturalnim kodovima. Strukturalni kod igre su sva pravila igre, opća pravila i ona sadržana na pojedinim kartama. Svi elementi igre zajedno sa igračima i pravilima, na prvoj razini čine jedan takav sustav. Na drugoj razini nalazi se kod koji spaja dva ili više takva sustava (strategija i cilj igre). Procesualni kod podrazumijeva strateško razmišljanje u procesu igre koji dovodi do željenog ishoda, pobjede. Kada pričamo o strateškoj kartaškoj igri, pričamo o određenom diskursu. To je tijelo koje povezuje imaginarni svijet igre sa samom strategijom igranja. Diskurs je termin koji opisuje pisanu i govornu komunikaciju i njezino denotativno značenje. Kako bi uspješno komunicirali kodovima, moramo razumijevati, odnosno biti upoznati sa kodovima i pravilima, u našem slučaju moramo dobro poznavati pravila i strukturu igre, kako bi ju uspješno mogli odigrati. Diskurs postavlja model kodiranja i dekodiranja, on određuje kod. Diskurs igre podrazumijeva poseban rječnik i terminologiju kojom ostajemo uronjeni i u dijalektički univerzum igre.

2.4.1. Magic: The Gathering

Prva kolekcionarska igra sa kartama i začetnik jedne nove ere. Magic: The Gathering je kartaška igra napravljena 1993. godine koju je osmislio Richard Garfield. Igra koja se igra u dvoje ili više igrača ovisno o formatu igre. Odvija se u zamišljenom fantazijskom svijetu gdje se sukobljavaju čarobnjaci zvani: Planeswalkers. Oni se bore pomoću raznih magija, artefakta i čudovišta koji tvore špil od minimalno 60 karata. Iako je Magic: The Gathering počeo kao fizička igra, danas ju možemo pronaći i u digitalnom obliku, kao računalnu igru. Igra je već aktivna više od 20 godina i broji nevjerojatnih 15000 različitih karata. Svaki igrač počinje igru sa 20 života te je cilj igre što prije spustiti život protivnika na nulu. Magije i napadi čudovišta zahtijevaju određenu količinu, određenog tipa resursa odnosno mane. Igra sadrži 5 različitih resursa koji su usko vezani za strategiju igre. Resursi su bijeli, plavi, crni, crveni i zeleni. Svaki od njih predstavlja određeni karakter vezan uz strategiju. Tako na primjeri crni resurs predstavlja smrt i trulež, koji je vezan za strategiju pobjede bez obzira na cijenu, te će crne karte škoditi i nama, ne bi li došli čim prije do pobjede. Upravo ovdje se vidi strukturiranje koda i kulturalno – procesualna uloga koja se definira kroz samu ulogu koju igrač preuzima u imaginarnom svijetu igre. S obzirom na broj godina igre, pravila su se često mijenjala te su se uvodili novi načini igre. Vrlo zanimljivo i karakteristično za ovu igru je da postoji nekoliko načina da se odigraju partije sa kompletno drugačijim pravilima i samim pristupom igri. Najčešći i bazičan format pod imenom: konstruiran, možemo odigrati na 4 različita načina, vrlo impresivno. Takve stvari značajno pridodaju kvaliteti i dinamičnosti igri. Sa istim špilom karata odigrati nekoliko različitih igra je odlična stvar za nekog tko želi dobiti maksimalnu vrijednost za svoj novac. Vrlo karakteristična stvar sa kojom se ne mogu pohvaliti mnoge igre. Meni osobno najzanimljivija stvar su ilustracije koje krase karte. Radi se o konceptualnom crtežu. To je vrsta ilustracije koja prikazuje određenu ideju (mjesto, radnju, karakter…) prije nego ona postane finalan proizvod. Najčešće korišten takav pristup ilustraciji je u filmskoj industriji i industriji video igara. S obzirom da se ovdje radi o kartama i da je ilustracija taj finalan proizvod, možemo doživjeti odmah prvobitnu ideju prenesenu iz glave na papir. Što se tiče dizajna samih karata, ne mogu reći da sam oduševljen. Bitne informacije su stisnute i jedva vidljive dok veliki dio karata često znaju zauzimati neki komentari nevezani za sama pravila igre. Tako možemo naići na kartu koja ima toliko puno teksta da će i osoba sa dobrim vidimo morati zastati i naprezati oči. No sve u svemu Magic: The Gathering je vrlo složena i kompleksna igra koju ni danas nakon 20 godina niti jedna igra nije uspjela skinuti sa trona. Osobno smatram da je možda previše kompleksna na momente te kao takva dosta neprivlačna novim igračima jer ipak treba naučiti sva pravila i donekle biti upoznat sa svih 15000 karata. To mi je bila jedna od vodilja

za moju igru, da ona ne smije biti toliko kompleksna da potencijalni igrač brzo odustane kada shvati da proces učenja igre nije brz i jednostavan.



Slika 2.1 Prikaz karte igre: Magic: The Gathering

2.4.2. Heartstone

Heartstone je kolekcionarska kartaška igra razvijen od strane kompanije pod imenom Blizzard. Trenutno jedna od najmoćnijih i najbogatijih kompanija u svijetu po pitanju računalnih igara. Igra je službeno izdana 2014. godine. S obzirom na mali broj godina igra broji mnoge nagrade i uspjehe. Trenutno ju igra više od 50 milijuna ljudi, što je trenutno najigranija igra na svijetu tog tipa. Igra se sastoji od nešto više od 1000 karata. Bazira se na imaginarnom svijetu Warcraft-a te njenim likovima i pričama. Hearstone je kartaška igra gdje se dvoje igrača nadmeću sa svojim konstruiranim špilovima od 30 karata. Svaki igrač posjeduje heroja od 30 snage te je cilj uništiti protivnika prije nego on uništi nas. Igra se sastoji od raznih karata napada i obrane putem kojih nastojimo pobijediti. Da bi se karta odigrala moramo potrošiti kristale s manom. Njih dobivamo svaki potez za jedan više od prethodnog sve dok ne dođemo do granice od 10. Iako se mana svaki potez obnovi indirektno sama, možemo ju obnoviti i mi sami. Kao i svaka kartaška igra i ova se bazira na sreći, štoviše rekao bi možda malo i previše na sreći s obzirom na koncept koji se zasniva primarno na strategiji. Igra je pod velikim utjecajem takozvanog generatora slučajnih brojeva tako da po meni strategija pada u drugi plan, dok igrom vladaju nasumične brojke. Što to znači? Velika većina karata u igri sadrži neke vrijednosti koje nisu točno definirane već se kreču u rasponu od

nekoliko brojeva pa kada iskoristimo kartu ona možemo napraviti nešto u rasponu od 1 do 4, gdje 1 potencijalno znači da smo izgubili a 4 da smo pobijedili. Iako je bitna i strategija koja može pridonijet našoj pobjedi, put kojim se kreće igra mi se ne sviđa. Stvar koja mi se najviše ne sviđa je ta da se igra sastoji od nešto više od 1000 karata, od kojih mi na početku ne dobijemo niti stotinjak. Gdje su onda ostale? Druge karte možemo dobiti kao nagradu igrajući igru (to bi potencijalno trajalo stotinama sati), ili ih možemo kupiti pravim novcem. Kada složimo naš špil sa ponuđenim kartama, krećemo u virtualnu borbu, protiv nama jednakih protivnika, barem tako igra kaže. No to poprilično često i ne bude uvijek tako, pa nas sa druge strane ekrana dočeka netko tko je potrošio pozamašnu svotu kuna ili dolara na karte te nas pobjedi da nismo ni svjesni toga što se desilo. Preko ove igre shvatio sam da moja igra mora sadržavati sve karte, odnosno da sve one moraju biti dostupne igraču istoga trena. Iako je filozofija kolekcionarskih kartaških igri da mogućnost igranje igre nije uskraćeno, po meni je ona definitivno narušena. Osjećaj da ne možete dobiti željenu kartu jako može narušiti iskustvo igranja igre. Što se tiče samog dizajna karata, on je vrlo jednostavan i krajnje funkcionalan. Vrijednost karte kao i njen napad i obrana, najistaknutiji elementi su same karte. Što je vrlo bitno za samu funkcionalnost i jednostavnost igre. Ime karte kao i tekst je centriran te jednostavan za pročitat, te karte ne pate od pretjeranih informacija ili neurednosti. Ilustracije su karakteristične i vrlo prepoznatljive od strane same kompanije koja ih radi.



Slika 2.2 Prikaz karte igre: Heartstone

2.4.3. Car Wars

Car Wars je živuća kartaška igra koju je izmislio Steve Jackson kasnih 90' prošlog stoljeća. Igra je smještena u ne tako dalekoj budućnosti gdje je borba automobila postala sport u areni. Igrači se međusobno napadaju sa oklopnim vozilima nastojeći uništiti oklop ili gume tuđih vozila ne bi li ih u potpunosti onesposobili za bitku. Zadnji igrač koji ostane u areni je pobjednik. Igra se sastoji od vozila i raznih karata napada i obrane kojima se međusobno natječu s ciljem izbacivanja protivnika. Kada se uništi oklop vozila, napadi su usmjereni u samog vozača kojeg se nastoji uništiti. Igra je koncipirana na nekoliko partija gdje igrači nastoje sakupiti što više bodova i postati pobjednici igre a ne samo partije. Jednostavna za naučiti i odigrati, osjećaj koji sam odmah htio prebaciti u svoju igru.

Što se tiče samog dizajna, igra izgleda dobro. Vozila nisu toliko futuristička, kao ni oružja i napadi. Za razliku od Munchkina, Car Wars ne pati od neurednosti karata i razbacanog dizajna, štoviše ima nekoliko zanimljivih rješenja. Valja spomenuti kako su vrijednosti napada vizualizirane kao točke ulaznih rupa metaka te su smještene u gornji desni kut karte, te kada se karte naslanjaju jednu na drugu, možemo jednostavno izbrojati koliko smo štete nanijeli pojedinoj strani vozila. Vozila se sastoje od prednje, stražnje i bočnih strana kojima dodajemo još gume, kao točku slabosti. Ilustracije su jednostavne i linijski uredne i precizne, štoviše simetrične sa puno šarenih boja i vizualnih efekata raznih napada i obrana. Igra kao takva me odmah zaintrigirala i natjerala da ju odigram i isprobam.



Slika 2.3 Prikaz karte igre Card Wars

2.4.4. Munchkin

Munchkin igra je živuća kartaška igra stvorena 2001. godine od strane Steve Jacksona kao vodećeg dizajnera i John Kovalica kao glavnog ilustratora. Igra je smještena u izmišljenom vremenu gdje se na humoristočan način ismijavaju igrama igranja uloga. Prije svega važno je napomenuti da je igra nešto starijeg datuma te da nije digitalizirana, za razliku od većine sličnih igara, te ju kao takvu možemo smatrati i društvenom igrom. Cilj igre je doseći najveći level u odnosu na vaše suigrače, koristeći se pritom svim sredstvima igre ne bi li sebi i drugima olakšali ili zakompliciralі put do pobjede. Svaki igrač počinje kao igrač sa razinom 1 koji nastoji doći do razine 10, uglavnom ubijajući razna čudovišta. Ali to nije jedini način za podizanje razine. Igra je koncipirana tako da igrači slobodno djeluju na radnje u igri, čak i za vrijeme tuđih poteza, što ju čini vrlo dinamičnom i jako kompetitivnom. Zbog takve prirode igre i raznih karata koje mijenjanju pravila, igrači su motivirani da koriste nepoštene taktike na račun drugih ili čak sebe, ne bi li si ugodili i olakšali put do pobjede.

U duhu igre i njenih pravila, kreće se i sam dizajn igre. Dizajn i ilustracije, osmišljene su i napravljene na vrlo jednostavan i šaljiv način. John Kovalic je napravio sve ilustracije unutar igre, koje na šaljivi i jedinstven način dodaju igri još jednu dimenziju. Ilustracije su vrlo jednostavnog karaktera, pomalo nalik dječjem crtežu, linijske riješene sa svega nekoliko boja i često iskrivljenom perspektivom. Ilustracije veselo dočaravaju sam naziv i radnju karata, kod kojih se najviše osjeti humor i način na koji se igra izruguje igrama igranja uloga i njenim trendovima.

Iako je dizajn igre dobro osmišljen i vizualno lijepo napravljen, imam nekoliko zamjerki na sam dizajn karte. Tretman teksta dosta je loš i nekvalitetan, ne znam ima li to veze sa ostatkom igre i njenim humorom, ali nikako mi se nije svidio. On se na sve moguće načine lomi oko ilustracije te nikada nema svoje konstantno mjesto, što je pomalo besmisleno jer istu informaciju tražimo na različitim mjestima ili mjestima gdje se prije nalazila neka druga informacija. Mislim da se to moglo malo unificirati i bolje riješiti, jer su pojedine kartice teksta razlomljene u desetak redova gdje možemo naći da pojedini redovi sadrže samo po jednu riječ. No sve u svemu osim toga, nekih drugih zamjerki nema. Igra je vrlo zabavna i kreativna.



Slika 2.4 Prikaz karte igre Munchkin

2.5. Istraživanje i odluke

Sa dolaskom novih tehnologija, i jačanjem interneta iz dana u dan, na tržištu videoigara dolazi do zasićenja u svim mogućim žanrovima i stilovima. Pa tako temu fantazije, kao najpopularniju, možemo pronaći skoro u svakoj kolekcionarskoj kartaškoj igri: Magic: The Gathering, Heartstone, Shadow Era, Warhammer: Invasion, Munchkins i još mnogim drugima. Istina je da su to neke od najpopularnijih i najatraktivnijih kartaških igra trenutno na tržištu, kako u fizičkom tako i u digitalnom izdanju, što je ujedno razlog zašto i jesu te teme. Odmah iza teme fantazije moglo bi se svrstati mehanički svijet raznih robota, umjetne inteligencije, i kojekakvih futurističkih letjelica svemirske i napredne tehnologije. Takve teme nisu bez razloga najpopularniji i najomiljenije kako među mlađom, tako i starijom publikom. Zatim nakon njih možemo svrstati sve ostale teme. Strani i nedostižni, veliki ili mali, izmišljeni svjetovi bez granica, stvoreni su za maštanje. Zbog toga su najmanje popularne teme, one nama najstvarnije. Nešto što možemo vidjeti i doživjeti u svojoj svakidašnjoj okolici, tržištu neće biti interesantno. Publika treba bijeg od stvarnosti u nešto imaginarno i nezamislivo. Ljudi žele putovati kroz vrijeme i snalazit se u nekim nepredvidivim i nerealnim situacijama, i to je ono što igrača drži zainteresiranim da odigra neku igru. Iako je i meni osobno draža ona strana sa vilenjacima i orcima, odlučio sam ipak svoju igru smjestiti u futurističko-svemirsko okruženje. Osjećao sam određenu dozu zasićenja prema svijetu mašte i htio sam napraviti mali odmak od svega. Proučavanje tržišta i trenutnih događanja došao sam do zaključka da nisam jedini sa tim zasićenjem. Ako napravim još jednu igru koja nalikuje svakoj

drugoj na tržištu, ljudima neće biti vizualno atraktivna i zanimljiva, štoviše mogla bi im biti odbojna. Tako sam odmah preskočio taj svijet kao onaj najpopularniji i došao u onaj mehanički, nešto manje popularan, no i dalje dovoljno atraktivan i zanimljiv. Ukoliko napravimo nešto kvalitetno i dobro, a na tržištu već postoji nešto slično, velike su šanse da će se naš proizvod jednostavno stopiti sa drugima te tako postati neprimjetan. Smatram da igra mora, prije svega, biti vizualno interesantna i atraktivna, u protivnom potencijalni igrač joj neće ni dati priliku da ju zaigra, iako bi mu se sam mehanizam i pravila igre mogla svidjeti. Igra mora zaintrigirati moguću publiku i predstaviti nešto što ne viđamo svaki dan u svijetu filmova i igara. Prelistao sam razne knjige o koncept artu popularnih filmova i igara i shvatio da se svemirska borbena vozila ne viđaju često. Barem ne ona kakva sam ja zamislio. Više nalik onima našim, svakidašnjim. Zamislite da vaše svakidašnje prijevozno sredstvo umjesto prednjih kotača dobije dva borbena topa, a da umjesto goriva koristi česticu koja ispunjava svemir i uz sve to da može poletjeti a opet bit svakidašnje vozilo koje se u grubo ne razlikuje znatno od automobila. Zvuči dosta zanimljivo, zar ne? Proučavajući situaciju stvari su se počele same sklapati te su tako iz njih proizlazili odgovori na moja pitanja kako bi to sve trebalo izgledati.

2.5.1. Aetherium Wars

Sudeći prema drevnoj i srednjevjekovnoj znanosti, aether je bila božja čestica, često poznata kao i peti element. Čestica koja je ispunjavala vanzemaljsku sferu i stajala iza, tada mnogih objašnjenja prirodnih fenomena. Smatralo se da njeno bivanje u zraku omogućuje svjetlu da se giba tj. putuje te da sila gravitacije djeluje zbog njene egzistencije. Aether je zapravo bio savršeno elastičan medij, koji nije imao gustoću. Kasnije je dokazano da ipak takva čestica ne postoji, no sva ta istraživanja ipak nisu bila bezazlena jer je iz njih proizašlo moderno objašnjenje gravitacione sile. No bilo kako bilo, istina ili ne, priča je i sve što mi treba poslije svega. Čestica aether se ispostavila kao odlično objašnjenje za moju ideju, ipak pričamo o izmišljenom svijetu igara. Uz još malo mašte začinio sam ju karakteristikom posjedovanja svih ostalih primarnih elemenata: vatra, voda, led i zrak, te kao takva za mene je bila i više nego dovoljno objašnjenje, što je izvor energije tih vozila. Koncentrirani aether u obliku kristala neograničen je izvor energije koji pokreće moja vozila. Toliko je snažan da vozila mogu putovati velikim brzinama i pretvarati njegovu energiju u razne oblike napada kroz modificirana oružja koja posjeduju mogućnost njegova korištenja.

Tako je to trebalo izgledati. Ideja i smjer razmišljanja su mi se doista svidjeli i smatrao sam da sam izmislio nešto unikatno i zanimljivo. Prateći ideju o dizajnu razvijao sam i samu igru i njen mehanizam. Sve je djelovalo dosta kompleksno i napredno. Igra se kretala u jednom zanimljivom

strateškom smjeru kojeg još nisam vidio do tad. Radilo se različitim zonama putem kojih su se igrale karte te ovisno o njima karte su različito djelovale i donosile različite resurse. Taj mehanizam dodao je igri skroz novu i zanimljivu razinu strategije gdje više nije bilo primarno samo odigrati kartu, nego kako ju odigrati. No što sam više razvijao svoju ideju i koncept to sam s vremenom postao sve nezadovoljniji. Imao sam neki osjećaj da sam se počeo ponavljati i raditi nešto što smo već vidjeli samo u drugoj formi. Igre koje su me inspirirale su me odvele u smjeru gdje sam se osjećao kao još jedan proizvod na traci. Nekako nisam vjerovao instinktu te sam i dalje radio što sam i započeo po istom planu. Nakon što sam složio sustav i napisao cijelu listu karata, faktor zadovoljstva je bio neočekivano velik i mislio sam da idem pravim putem. Zatim se desilo nešto u potpunosti neočekivano, zadovoljstvo je brzo splasnulo. Poslije nekoliko odigranih partija došao sam do zaključka da se moja igra ne diferencira od većine popularnih kartaških igri na tržištu. Jedina razlika je bila u tome što stavljanje karte u određenu zonu donosi određene resurse. Igra mi je djelovala preozbiljna i na momente kompleksna, a nije davala osjećaj da se napravilo nešto novo i zanimljivo, na prvom mjestu jednostavno i zabavno. Tog momenta shvatio sam da bi bilo najbolje da se napravi u potpunosti nova igra, skroz ispočetka. Trebao sam nešto lakše i jednostavnije. Nešto što uključuje više od 2 čovjeka u igru, a potrebno znanje da se odigra partija svesti na minimum. Igra nakon svega mora biti brza zabavna i dinamična. Društvo se mijenja iz generacije u generaciju, pa se tako i teži nekim novim iskustvima i pravilima. Proučavajući sebe i svoje društvo, okolinu u kojoj živim i brz način života, shvatio sam da svi teže jednostavnim i brzim stvarima. Ljudi nemaju vremena učiti kako se zabavljati, oni se odmah žele zabavljati, a ja im to moram omogućiti. To su mi bile glavne vodilje misleći o svojoj novoj igri i njenim pravilima. Okrenuo sam se u jednom potpuno drugačijem smjeru, igre za koje sam smatrao da su odlične, zapravo su bile jedna veliko razočaranja, tuga i ljutnja. Prisjećao sam se momenata dok sam ih igrao i osjećaji sreće, veselja i zadovoljstva nikad nisu bili na prvom mjestu. Bilo je bezbroj pitanja i propitkivanja, kako i zašto? To me navelo do zaključka da ne želim drugima priuštiti isto što su i meni te iste igre.

No kako sva ova istraživanja i ideje ne bi bile bačene u vjetar, oko nekih odluka sam ostao dosljedan. Igra će biti i dalje u budućnosti sa vozilima kao glavnim akterima, ali će se i oni pojednostaviti. Vizualni jezik biti će jednostavan baš kao i sama igra. Sve razine kompleksnosti koje potencijalno guše igru i čine ju težom i sporijom, moraju biti zamijenjene ili izbačene.

3. Praktični dio

Praktični dio opisuje samu igru i njena pravila te sve elemente od kojih se ona sastoji. Pokušao sam analizirati svaki segment igre te objasniti sam tijek igre i njena pravila. Osim same igre i njenih pravila i izgleda, valja spomenuti nešto i o samoj konstrukciji igre. Kartaška igra, koliko god se činila velikom i kompleksnom, nije ništa drugo nego semiotički konstrukt, znanost o znakovima. Semiotika operira kodovima na dvjema istodobno djelatnim, različitim razinama (strukturalnoj i procesnoj), a to je upravo ono što kartaška igra jest.

Pravila koja određuju izbor i kombinaciju elemenata nazivamo kodovima. Budući da svi kodovi nisu semiotički pertinenti, opća bi definicija koda bila preopširna za neposrednu primjenu u semiotici. Ona nam ipak može poslužiti kao polazište u razmatranju semiotike. [6]

3.1. Carnage strateška kartaška igra

Carnage je strateška kartaška igra, predviđena za 2 do 3 igrača. Igra se bazira, kako na sreći tako i strategiji sa kojom možete ubrzati ili usporiti svoju pobjedu ili poraz. Carnage je smješten u izmišljenom futurističkom svijetu gdje se igrači nadmeću sa tehnološki naprednim borbenim vozilima. Igra se sastoji od 3 borbena vozila i sveukupno 105 karata obrane i napada, od kojih su 42 jedinstvene, a cilj igre je svesti protivničko vozila sa 10 na 0 snage.

Dok pričamo o samim elementima igre možemo reći da pričamo o strukturalnim kodovima gdje spajamo skupove elemenata u dobro definiran, ali ne i nužno, zatvoren sustav. To su sustavi koji tvore svaki element igre. Činjenica je da elementi mogu biti kodirani na više načina, natkodirani, što je slučaj s većinom pojava kako u životu tako i u igri. U strukturalne kodove igre spada sustav pravila za igranje igre koja uključuju pravila povlačenja i igranja karata, redoslijed akcija u potezu, redoslijed poteza, elemente od kojih je strukturiran pojedini tip karte ali i same znakove i pravila koja se nalaze na svakoj individualnoj karti.

Ti elementi mogu biti kompleksniji i određeni s dvije ili više osobina. Primjerice, mogu imati i boju i oblik (ravan, valovit, otvoren, zatvoren, itd.); može ih karakterizirati nekoliko istodobno postojećih boja; ili nekoliko oblika. Te osobine ne stvara kod jer ih on u biti podrazumijeva. Ono što kod stvara jest njihova relevantnost ili pertinentnost. To nam omogućuje da biramo među različitim osobinama tako da neke postaju relevantne dok druge nisu. Pomoću pertinentnih osobina dani element dobiva specifični identitet pa ga se onda može odvojiti od drugih elemenata. U nekim slučajevima to relevantno razlikovno obilježje može biti boja; u drugima može biti oblik. Iako su boja i oblik nazočni u svim slučajevima, moguće je da svojstva oblika nekog elementa nisu

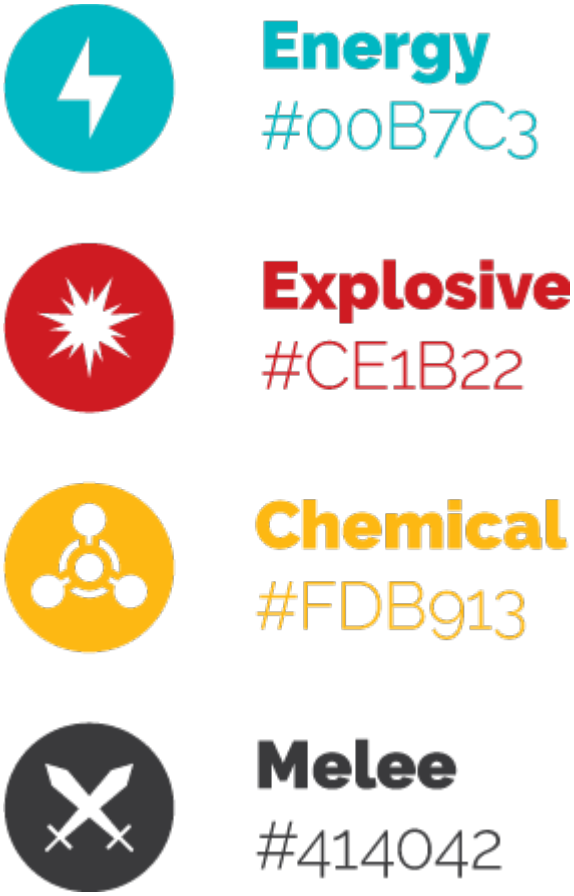
relevantna njegovu općem identitetu. To znači da relevantnost izabranih obilježja (to jest, identitet elementa) ovisi o kontekstu u kojem se nalazi element. Kombinacijama različitih elemenata koji se tu nalaze vlada kod. Štoviše, ti će elementi često imati različite osobine koje mogu postati relevantne u različitim pravilom određenim kontekstima, a da nisu nužno istodobno relevantni. Činjenica da elementi mogu biti kodirani na više načina poznata je kao natkodiranje. [7]

3.1.1. Boje

Karte u igri razlikujemo prema 3 primarne, odnosno 4 boje. Boja je na taj način jedno od obilježja same karte i komunicira nam dio njezinih odlika. Konkretno razlika u bojama nam komunicira da u slučaju boje (crvena, plava i žuta) moramo imati određeni resurs kako bi ju iskoristili dok neutralnu, sivu (ne) boju uvijek možemo koristiti, ukoliko igra ne kaže drugačije.

- Crvena (eksplozija)
- Plava (energija)
- Žuta (kemikalija)
- Siva (bliska borba)

Svaki igrač započinje igru birajući jedno vozilo koje sa sobom nosi mogućnost korištenja karata određene boje. Što znači da ukoliko smo odabrali energy (energetsko) vozilo plave boje, moći ćemo koristiti napade plave boje sve do kraja igre zajedno sa sivom bojom, koja je prema pravilima dopuštena za korištenje neovisno o vozilu. Primarna svrha boja je da naprave određenu restrikciju u pokušaju napada, kao i restrikciju u samoj strategiji kojom ćemo doći do pobjede, kao što možemo vidjeti iz primjera da igru započinjemo tako da možemo samo koristiti dvije boje dok druge dvije ne možemo. Ovo je zapravo dobar način da se ostavi prostor za određenu strategiju i odluke gdje možemo koristiti različite karte ne bi li povećali te mogućnost ili ih odveli u nekom drugom smjeru. Saturacija boje deskriptivno upotpunjuje sam naziv elementa. Plava kao hladna boja stoji iza energijske vrste oružja. Crvena sugerira na toplinu i eksplozivnost. Žuta boja kao nešto iznimno vruće, te siva kao hladna i oštra boja oružja.



Slika 3.1 Osnovne boje igre

3.2. Tijek igre

Sa svim strukturalnim elementima koje možemo podijeliti o određene međusobno povezane skupove dobivamo sustav igre. Baratanje ovim pravilima kroz proces odlučivanja koju kartu kada i na koji način igrati tvori procesualni kod igre. Procesualni kod definirati će pravila poput – u kojoj situaciji je „ispravno“ odigrati određenu kartu da bi se došlo do pobjede. Procesualni kodovi također definiraju posebnu vrijednost svake pojedine karte u odnosu na druge karte s obzirom na njihovu mogućnost da nam osiguraju pobjedu. Procesualni se kodovi (tako) mogu shvatiti kao prijevod iz jedne u drugu strukturu. [8] Možemo zaključiti da se krajnja vrijednost karte definira upravo njezinom ulogom u procesu igre.

Hijerarhija vrijednosti karata ovisna je o svim raspoloživim kartama i strategijama u svakom danom trenutku igre. Ovo znači da se zadatak procesualnih kodova sastoji u uspostavi hijerarhije elemenata koji se biraju iz dviju već ustanovljenih struktura. To znači da za vrijeme igre, elementi mogu promijeniti mjesto unutar hijerarhije. [9]

Prije nego igra počne, igrači odabiru boju vozila te hoće li igrati prvi ili drugi. Igrač koji igra prvi dobiva jednu kartu manje. Ukoliko se igrači ne mogu dogovoriti oko ovih stvari, mogu baciti novčić ili na neki drugi način nasumično to odabrati. Igra sadrži jedan centralni špil karata iz kojega svi igrači povlače karte. Špil treba dobro promiješati te podijeliti početničke karte. Igrač koji je prvi na redu povlači 5 karata a svi sljedeći igrači nakon njega povlače 6 karate. Na taj način se izjednačava prednost igrača koji igra prvi, sa ostalim igračima u igri. Sada kada smo na redu, prvo i obavezno povlačimo novu kartu. Nakon toga slobodno možemo odigrati bilo koju i posebnu kartu ili kartu opreme i to ne samo jednu već više njih, ali napasti protivnika smijemo samo jedanput. Ukoliko ne želimo ništa odigrati ili jednostavno ne možemo ništa odigrati, možemo odbaciti jednu kartu i povući novu, te naš potez momentalno završava. To je specifičan mehanizam igre kojim se nastoji ubrzati igru i dovesti igrača u povoljniju situaciju u igri. Ukoliko igrač u ruci nema povoljne karte za odigrati a prilikom povlačenja nije dobio očekivanu kartu, ovaj mehanizam mu daje još jednu priliku kako bi potencijalno bio u mogućnosti idući potez sigurno odigrati neku kartu. Za vrijeme našeg poteza, protivnik smije i može, ali i ne mora odgovoriti na svaku našu akciju. Što znači da svaki napad potencijalno može obraniti te isto tako svaku našu odigranu special kartu može uništiti ili poništiti. Kad smo odigrali sve što smo htjeli i mogli, ili čak samo odbacili kartu i povukli novu, naš protivnik dolazi na potez. Protivnik povlači kartu te prolazi istu sekvencu mogućih akcija koju smo i mi prošli, i tako u krug sve dok ne ostane samo jedno pobjedničko vozilo u igri.

1. Kodovi podrazumijevaju postojanje dvaju ili više već strukturalnih skupova elemenata uslijed čega kodovi ustanovljuju pravila koja omogućuju izbor jednog ili više tih elemenata I njihovo kombiniranje u neku cjelinu.

2. Kodovi stvaraju značenjsku cjelinu u kojoj su odabrani elementi postavljeni u hijerarhiju. Na taj način cjelina može referirati na nešto drugo osim na sebe samu, kao što je slučaj s igrom koja referira na društvena iskustva, pobjedu ili poraz, ćudoredne, estetske I psihološke vrijednosti.

3. Kodovi se prenose prikladnim medijem izražavanja I komunikacijskim kanalima. Mogu postojati različiti mediji koji rade istodobno: igra se može igrati riječima kao I gestama, ali svaki kod u svakom mediju funkcioniraj drugačije. Zbog toga semiotički kodovi nisu nikada čisto formalni nego moraju djelomice ovisiti o pretpostavljenim elementima i osebujnim značajkama medija izražavanja.

4. Kodovi ovise o sporazumu njegovih korisnika. Ako svi sudionici u igri ne poštuju njezina pravila, neće ga biti, što može posljedovati nezanemarivim brojem lingvističkih i tjelesnih reakcija. Kodovi pretpostavljaju, ali mogu i proturječit zajedničkoj kulturalnoj pozadini koja funkcionira kao njihov okvir.

5. Kodovi obavljaju razaznatljivu društvenu ili komunikativnu funkciju čak ako u nama izazivaju dvojbu. [10]

3.3. Anatomija karata

Svaka karta predstavlja sustav elemenata koji tvore semiotički konstrukt. Izjavu svega što ta karta predstavlja i omogućava u samoj igri. Ovaj sustav se sastoji od bitnih elemenata definiranim prema pravilima igre, koji moraju biti jasno predstavljeni, ne bi li igra bila praktična i funkcionalna. Ti elementi su:

- Ime karte (naming)
- Ilustracija karte (illustration)
- Radnja karte (text box)
- Vrsta karte (card type)
- Boja karte (color type)

3.3.1. Ime karte

Prvi i ujedno najbitniji element koji razlikuje jedno kartu od druge je njeno ime. Ime se sastoji od nekoliko jednostavnih riječi koje služe kako bi pobudile maštu o samoj karti i njenoj mogućoj funkciji u igri. Iako djeluje bezazleno, ime karte vrlo je bitno jer će svaki sudionik igre znati o tome što stoji iza karte i koje je njeno djelovanje te kako će moći odgovoriti na moguće interakcije između pojedinih karata. Ime je tu kako bi se olakšala komunikacija i sama igra između sudionika, te izbjegao nepotreban gubitak vremena na bezuspješnu komunikaciju prilikom opisa neimenovanih karata. Ime karte dio je strukturalnog koda igre i direktan je predstavnik diskursa igre. Iz imena se iščitava povezanost koda igre se dijegetičkim univerzumom igre. U našem primjeru s obzirom da se radi o borbenim futurističkim vozilima, imena karata sadrže razne energije i oružja, kako ona prava tako i ona izmišljena i nepostojeća. Svako ime izabrano je u kombinaciji sa bojom karte i ostalim elementima poput jačine vrijednosti napada ili obrane na način da uspostavlja i održava specifičan diskurs igre s obzirom na dijegetički univerzum. Iz imena karata mi tako učimo o svijetu igre i preko njih se uranjamo u dijegetički univerzum igre.

- Lethal Manticore (Smrtonosna Mantikora)
- Windshield Smasher (Razbijač Vjetrobrana)
- Velocity Charger (Punjač Brzine)

- Machine Gun (Mitraljez)
- Sniper Rifle (Snajper)
- Missile Launcher (Bacač raketa)
- Thin Explosive Armor (Tanak Eksplozivni Oklop)
- Mid Explosive Armor (Srednji Eksplozivni Oklop)
- Heavy Explosive Armor (Teški Eksplozivni Oklop)
- Plasma Blaster (Pucač Plazme)
- Gauss Rifle (Gauss Puška)
- Railgun (Elektromagnetska Puška)
- Thin Energy Armor (Tanak Eneregetski Oklop)
- Mid Energy Armor (Srednji Energetski Oklop)
- Heavy Energy Armor (Teški Energetski Oklop)
- Toxic Hammer (Otrovni Čekić)
- Superacid Bomb (Superkiselinska Bomba)
- Hydrochloric Spray (Sprej solne kiseline)
- Thin Chemical Armor (Tanak Kemijski Armor)
- Mid Chemical Armor (Srednji Kemijski Oklop)
- Heavy Chemical Armor (Težak Kemijski Oklop)
- Bulletproof Web (Mreža Otporna na Metke)
- Incendiary Ammo (Zapaljiva Municija)
- NulliFire (Poništivač)
- Energy Cells (Energijske Čelije)
- Magnetic Field (Magnetsko Polje)
- EMP Bomb (Elektromagnetska Bomba)
- Disruptive Protector (Zaštita Ometanja)
- Corrosive Toxin (Korozivni Otrov)
- Chemical Equilibrium (Kemijska Ravnoteža)
- Deathbringer (Nosilac Smrti)
- Stamper (Nabijač)
- Diamond Drill (Dijamantska Bušilica)
- Ramming (Probijač)
- Virus (Virus)
- Magnetic Gun (Magnetska Puška)
- Mirror Force (Snaga Ogledala)
- Fusion Cannon (Fuzijski Top)

- Hypnotic (Hipnotičan)
- Power Engine (Energetski Motor)
- Rule Breaker (Lomitelj Pravila)
- Hyperdrive (Hiper pogon)
- Atmoic Generator (Atomski Generator)
- Rotary Converter (Rotirajući pretvarač)

3.3.2. Ilustracija

Ilustracija na karti služi kako bi se jedna od druge distancirala na prvi pogled, s obzirom da zauzima najveću površinu karte. Ilustracija je element koji će korisnik prvi uočiti kada stupi u interakciju sa kartom. Ilustracija osim što služi da diferencira karte jedne od drugih, ujedno i vizualno opisuje radnju te karte, što znači da će ilustracija na karti biti usko vezana uz njeno ime i njenu radnju unutar igre. Ilustracija je vizualno objedinjenje imena i funkcije karte i služi da bi se na atraktivan način komuniciralo o specifičnoj strukturi karte. Ilustracijom se uspostavlja identitet karte u širem sustavu vizualnog identiteta igre i u kombinaciji sa tekstualnim medijem kao i drugim znakovima i simbolima na karti ilustracija nas multimedijalno uvlači u svijet igre. Npr.: ako karta u nazivu sadrži riječi poput vatra i top, možete očekivati da će ilustracija na karti vjerojatno sadržavati nekakav top koji ispucava vatru.

3.3.3. Radnja karte

Označava strukturalni kod specifičan za određenu kartu. U osnovi to je tekst, odnosno pravilo koji nam govori što karta zapravo radi. Svaka karta u igri ima samo jednu sebi svojstvenu radnju koju možemo ili ne moramo iskoristit za vrijeme svog poteza ili poteza našeg protivnika. Radnja karte može bit trenutna ili trajna. Razlika između radnji je da pojedine karte možemo iskoristiti samo jedanput, dok druge traju sve dok ih se ne uništi ili zamjeni.

3.3.4. Vrsta karte

Ovaj element nam govori o kojoj vrsti karte se radi. Igra se sastoji od karata naših heroja odnosno vozila, i igraćih karata.

Svi elementi zajedno čine i definiraju kartu. Bez nekog od tih elemenata, karta bi bila u potpunosti neiskoristiva ili „oštećena“ te kao takva bi polovično i otežano komunicirala svoju radnju i ulogu u igri. Svi elementi na karti su rezultat igre i njenih pravila. Niti jedan od elemenata

nije stavljen na kartu nasumično te isto tako niti jedan element sa karte nije suvišan i nebitan ili u potpunosti izostavljen.

Igraće karte osim po boji dijelimo na 3 različite kategorije, gdje se jedna od kategorija dijeli na dodatne dvije (pod kategorije). Ova podjela predstavlja još jedan od elemenata strukturalnog koda igre. Svaka vrsta karte imaju svoju ulogu u igri te ona služi kako bi napadali i branili se, ili potencijalno mijenjali pravila i poteze u igri. Kategorije su sljedeće:

- Karta Oružje
- Karta Oklopa
- Posebna Karta
    - Brza Karta
    - Karta Opreme

3.3.4.1. Karte oružja

Karte oružja isključivo služe kako bi napadali protivnika. Svaka karta nosi svoju vrijednost (1, 2 ili 3) te je određena jednom od 4 boje. Igra sadrži sveukupno 48 karata za napad što iznosi približno 46% sveukupnih karata. Napadati možemo samo sa kartama u boji našeg vozila i sivom bojom, ukoliko ne iskoristimo neku drugu kartu koja nam to omogućuje ili iznimno mijenja pravilo. Karte napada smijemo koristiti samo jedanput po potezu, ukoliko ne iskoristimo neku drugu kartu koja mijenja pravilo (ovo pravilo element je strukturalnog koda osnovnih pravila za igranje igre).

3.3.4.2. Karte oklopa

Karte oklopa služe kako bi se branili od napada karata oružja. Vrijednosti karata oklopa su iste kao i vrijednosti napada (1, 2 i 3) no njihov broj je znatno manji, 9 sveukupno. Karte oklopa koristimo za vrijeme protivničkog poteza kada nas on odluči napasti te smo dužni poštovati boju napada te paziti da vrijednost oklopa bude podjednak ili veći od vrijednosti napada. Što znači da možemo koristiti oklop vrijednosti 2 za kartu napada od 1 ili 2, ali ne i od 3. (opet jedan od elemenata strukturalnog koda osnovnih pravila igre). Ukoliko napad i obrana imaju istu vrijednost možemo reći da je puni potencijal karte iskorišten no ako je oklop veći, tada razlika ostaje neiskorištena. Jedina iznimka u korištenju oklopa je ta da svaka boja oklopa može braniti sivu boju napada. Igra sadrži sveukupno 9 karata oklopa što iznosi približno 8% sveukupnih karata u igri.

3.3.4.3. Posebne karte

Posebne karte su karte različitih efekata. One sadrže posebne elemente strukturalnog koda koji djeluju na skup osnovnih pravila igre. Sa njima se tako možemo i braniti i napadati ali i mijenjati pravila i uništavati druge karte. Igra sadrži sveukupno 48 posebnih karata što je jednako broju karata napada, i iznosi 46% sveukupnog dijela karata. Posebne karte još dijelimo na dvije kategorije: brze karte i karte opreme. Razlika između tih karata je ta da su brze karte jednokratne te ih uglavnom možemo koristiti i za vrijeme protivničkog poteza, dok su karte opreme permanentne. Što znači da kada ju iskoristimo za vrijeme svog poteza, dobivamo trajnu korist sve dok ta ista karta ne bude zamijenjena ili uništena, maknuta iz igre. Količina brzih karata koje možemo koristiti po potezu je neograničena ali smijemo imati samo dvije aktivne karte opreme (struktura osnovnih pravila igre).

3.3.4.4. Karte vozila

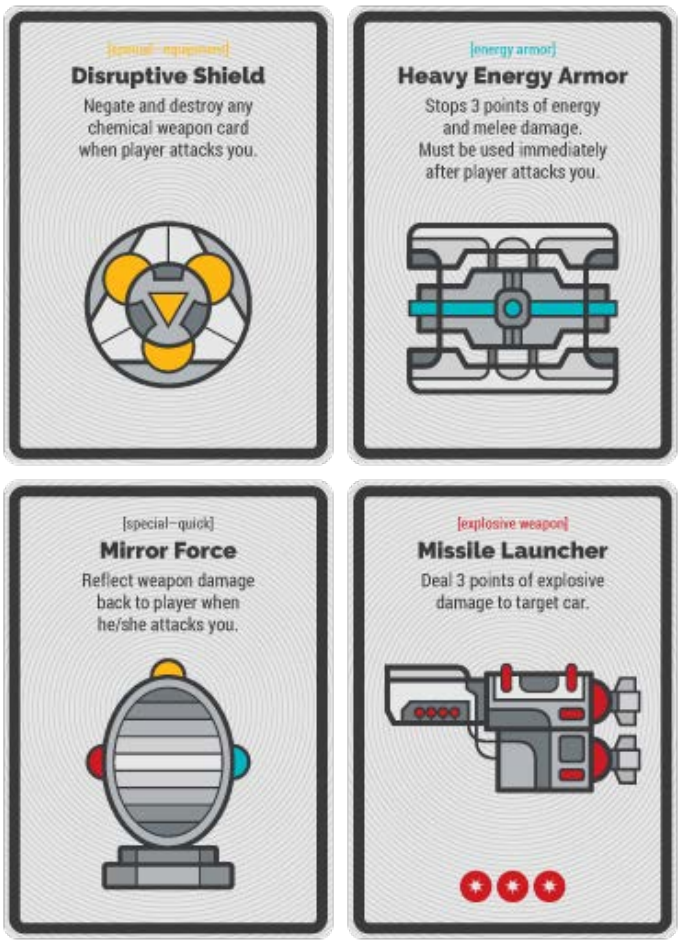
Karte vozila predstavljaju naše heroje sa kojima se borimo. Svakom vozilu pripada određena boja (crvena, plava ili žuta), siva neutralna boja vozila ne postoji. Prema tim bojama smijemo koristiti i pripadajuće napade. Svako vozilo ima 10 snage i cilj igre je spustiti protivničku snagu na 0 a pritom paziti na svoju, kako ne bismo izgubili.

3.4. Dizajn, ilustracija i vizualni identitet

Klasična podjela dizajna je ona na grafički i produkt dizajn. Grafički dizajn bavi se uglavnom vizualnim komunikacijama dok se produkt dizajn bavi oblikovanjem i primjenom svakodnevnih objekata u svrhu njihove adaptacije ljudima i njihovim potrebama. No u suvremenom doba razvojem tehnologija i društva, dizajn bi mogli podijeliti na više manjih fragmenata, od kojih se svaki na svoj način posebno prilagođava djelatnosti u kojoj djeluje.

Prema teoretičaru i povjesničaru dizajna, Feđi Vukiću, definicija dizajna glasi: Dizajn je interdisciplinarna djelatnost koja povezuje društvene, humanističke i tehničke znanost s kreativno-umjetničkom sastavnicom. Dizajn (engl.design) se prakticira i promovira kao djelatnost koja je posrednik između korisnika i predmeta te između pojedinca i zajednice, a ujedno i kao spoznajna tehnika u odnosu korisnika i predmeta. U kontekstu suvremenih društava koja funkcioniraju u sklopu ideje masovne proizvodnje i potrošnje te globalne razmjene kapitala i rada, dizajn bi se najlakše mogao definirati kao intelektualna i kreativna interdisciplinarna djelatnost koja funkcionira unutar društva koje ima potrebu materijalizirati mitove kako bi u sklopu kulturalnog

sustava poticala posredovanje identiteta pojedinca u zajednici ali i identifikaciju pojedinca sa zajednicom. [11] Mogli bi reći da je dizajn jedna živa interdisciplinarna djelatnost koja se prilagođava i vremenu, prostoru i mediju u kojem boravi. Tako se dizajn prilagođava samim kartama i cijeloj igri. Iako su mnoge stvari definirane industrijom poput dimenzije karata, posebnu je pažnju trebalo posvetiti još mnogim detaljima u samoj igri i dizajnu. Svaki od elemenata što igre što samih karata, trebalo je pomno osmisliti i dizajnirati.



Slika 3.2 Prednja strana karte



Slika 3.3 Stražnja strana karte

Adobe illustrator je kompjuterski program za obradu vektorske grafike. Proizvela ga je kompanija Adobe Systems davne 1987. godine. isključivo za Macintosh računala, iako ga danas možemo pronaći i na Windows operativnom sistemu. Do danas Illustrator je doživio već 17 generacija, posljednja je Creative Cloud. Illustrator je jedan vrlo moćan program uz pomoć kojega sam u potpunosti napravio svoju igru. Sve ilustracije napravljene su pomoću vektorske grafike i svaki tekst napisan je pomoću njega. Vektorska grafika je računalna grafika koja putem točaka i linija predstavlja sliku. Radi se o poligonima koji su smješteni u koordinatnom sustavu sa precizno definiranom pozicijom i smjerom kretanja. Oni još mogu sadržati vrijednosti poput debljine, boje, zaobljenosti i drugih. Vektorska grafika se pojavila prvi put sredinom prošlog stoljeća te se koristi vrlo aktivno i dana danas u raznim industrijama.

Sada sa razrađenom idejom, sve to treba pretvoriti u privlačan i promišljen vizualan jezik. Smatram da većina popularnih kartaških igra pati od pretjeranog dizajna. Nema potrebe da se korisniku pružaju informacije u većim količinama nego što je potrebno te da se te iste informacije

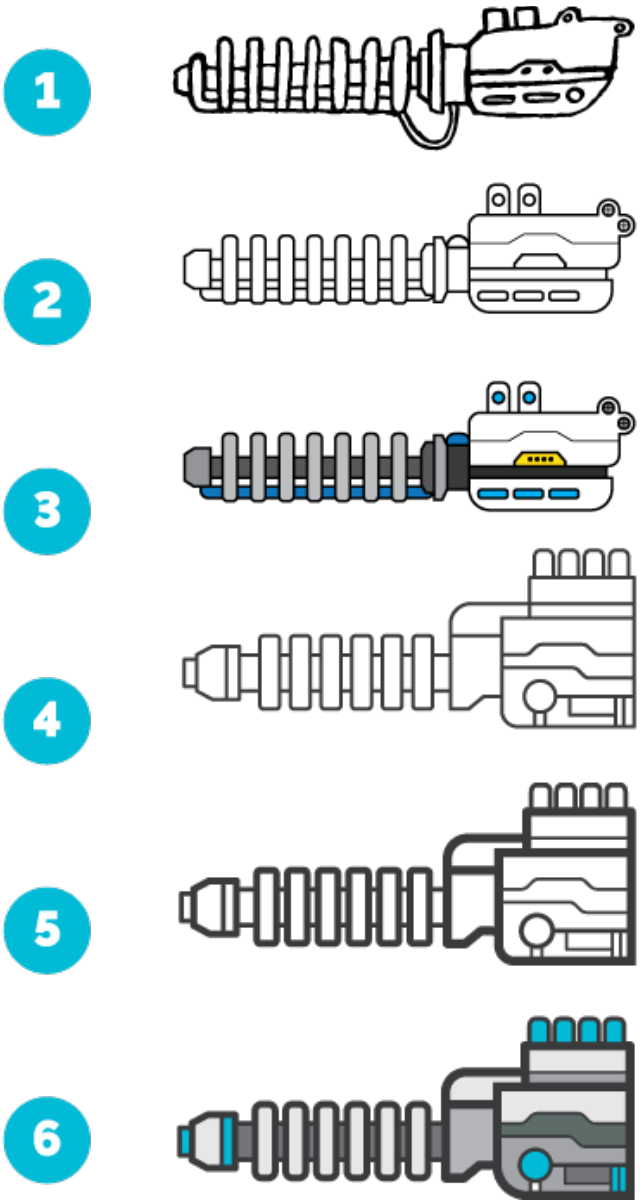
uveličava i naglašava nekoliko puta. Moj cilj bio je stvoriti jedan, pomalo unificirani dizajn karata, koji će se znatno razlikovati od ostalih igra, a i samim time biti prepoznatljiva. Kada se guraju trendovi i kad se vizualni jezik počne kopirati i prenositi s jedne igre na drugu, dobije se jedan veliki šum jako sličnih, gotovo pa istih proizvoda. Ukoliko karta pripada jednoj vrsti, zar nije dovoljno to jednom spomenuti. Razumijem i da puno češće iza dizajna stoji novac i marketing nego sam dizajn, ali uvijek postoji način da se ugodi svima čak i kada postoji industrija i publika koja pritišće. Ja na sreću nisam imao nikakve uvjete i prisilnu uporabu nečega kako bi se ostvario neki profitabilan cilj. Dobar i kvalitetan dizajn bi trebao puno više komunicirati i oku biti privlačniji od pretjerivanja, u želji da se sve uveliča ne bi li se proizvod istaknuo i prodao. Manje je više, rekao je američki dizajner Viktor Papanek.

Jedno od ključnih područja koje trebamo detaljno definirati i jedan od aspekata koji će u procesu kreacije biti vitalan jest upravo vizualni identitet virtualne realnosti. Vizualni identitet prvenstveno je značajan sa komunikacijskog aspekta unutar RPG-a jer se upravo velika količina informacija unutar dijegeznog okvira RPG-a prenosi vizualno. Svaki aspekt vizualnog identiteta se u pravilu ne definira proizvoljno već kao produkt povezanosti među elementima sustava. Tako nam je da bi počeli umjetnički proces konceptualizacije i dizajna svakog vizualnog aspekta svakog elementa potrebno čim više informacija o svim aspektima virtualne stvarnosti. Upravo će se logika samog sustava, njegova vjerodostojnost i zbiljnost iz vizualnog identiteta morati moći iščitati i zbog toga je centralno da se preko informacija koje primamo vizualno dešifrira logika „iza“ sustava i da svaki element svojim vizualnim karakterom bude upravo predodžba konkretnog elementa zbilje. [12]

Ilustracije su vrlo jednostavnog karaktera linijski riješene. Linije su napravljene od nekoliko različitih debljina. Izradu ilustracija sam započeo sa crtežom na papiru koji sam zatim skenirao i prebacio u program gdje sam ilustraciju prebacio u vektorsku grafiku. Sve ilustracije su u tonovima sive boje, sa dodatkom 3 glavne boje igre. Koristio sam 2 različite tipografije, jednu za ime karte i naslove, drugu za tekući tekst. Korištene su u 3 veličine prema hijerarhiji važnosti, naslov, radnja pa tip karte. Dominantnost sive boje ukazuje na metal i hladne borbene strojeve, automobile. Boje korištene u ilustracija se usko vežu uz sam karakter elemenata koja koriste borbena vozila. Pa tako energijskih vozila karakterizira plava boja koju često povezujemo na električnom energijom, grmljavinom i sličnim prirodnim elementima. Svaki element u igri ima svoj određeni simbol koji sadrži značenje samog elementa.

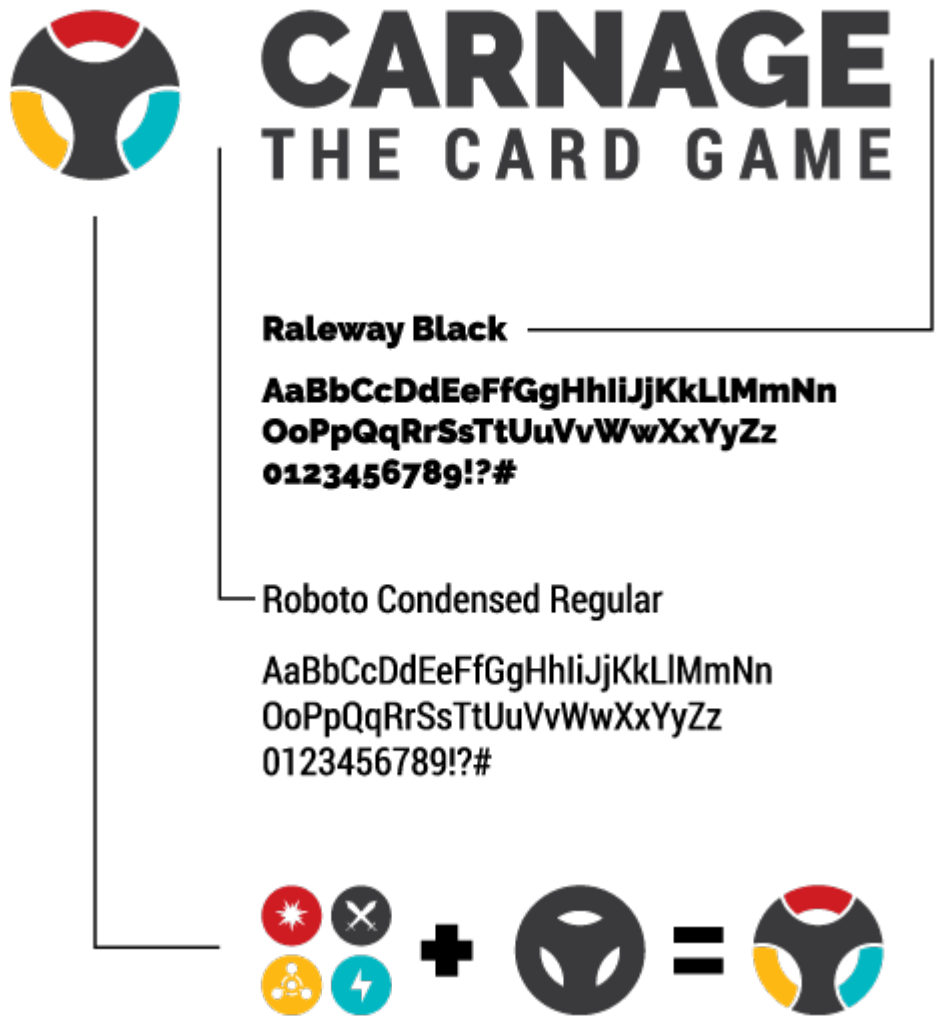
Metode istraživanja za analizu vizualnih estetskih odnosa moraju uzeti u obzir i subjektivnu i objektivnu percepciju. Prije nego što može biti iznesena bilokakva korisna interpretacija, treba imati čvrsto slaganje oko toga, da su u slici prisutne stvarne, vidljive i konkretne pojave oko kojih će se višestruki promatrači složiti. [13]

Iako se radi o izmišljen i konceptualnim vozilima i oružjima, sve ilustracije su bazirane na već postojećim objektima. Svaka ilustracija posjeduje određenu bazu predmeta o kojem se govori no ono je na svoj način pomalo modificirano vremenu i prostoru u kojem se igra odvija. Ilustracije su napravljene vrlo karakteristično i nose u sebi jedan određeni stil i pristup rješavanju problema.



Slika 3.4 Proces izrade ilustracije

Vizualni identitet igre zamišljen je kao upravljač vozila. Upravljač karakterizira glavni predmet putem kojeg se kontrolira vozilom a samim time i vodi borbu. On u sebi sadrži sve boje igre koje dodatno naglašuje kontrolu elemenata unutar igre. Upravljač je stiliziran u obliku kružnice koja se reže središnjim dijelom upravljača na još tri manja dijela koja sadrže boje igre. Način dijeljenja upravljača kružnim načinom dodatno sugerira na oblik i poziciju elemenata igre. Tipografija je sans-serifno pismo vrlo modernog i jednostavnog karaktera koji se uklapa u futurističko okruženje mjesta i radnje igre. Prilikom slaganja samih karata vodio sam računa o čitljivosti informacija na kartama i njihovom međusobnom odnosu.



Slika 3.5 Vizualni identitet

3.4.1. Završne promjene i tisak

Valja napomenuti i sam proces fizičke izrade igre koji je doveo do sitnih promjene u dizajnu. Zbog raznih tehničkih nemogućnosti bio sam prisiljen sitno korigirati dizajn svoje igre kako bi on na kraju izgledao kvalitetnije i bolje. U samome procesu tiskanja i rezanja karata, dešavali su se sitni pomaci i nepravilnosti, koji su imali veliki utjecaj na sam vizualni izgled karata. Iz tog razloga morao sam povećati rub kartica sa prednje strana te ga u potpunosti maknuti sa stražnje strane.



Slika 3.6 Prikaz karte nakon tiskanja

4. Zaključak

Strateška kartaška igra može djelovati kao vrlo kompleksna i napredna multimedija, što u pravilu i jest, no uzmemo li u obzir njenu najmanju strukturu, ona nije ništa više nego mnoštvo dobro povezanih kodova. Ti kodovi čine dobro povezani i strukturirani sustav, strukturalnog koda. Jedan takav sustav nije dovoljan da bi se ostvarila aktivnost poput strateške kartaške igre, već moraju uzajamno djelovati dva ili više. Oni moraju biti dobro definirani i vrlo smisleni ne bi li sustav funkcionirao u cijelosti. Procesualnim kodom spajamo te elemente i strateški nastojim doći do cilja igre, tj. pobjede. Posljedica kombinacije tih elemenata više skupova dovodi do neovisnog fenomena strateške kartaške igre jer se cjelina pretvorila u društvenu aktivnost koju je moguće ponoviti. Za taj fenomen ponajviše je zaslužan diskurs koji određuje kod i definira način komunikacije koji se događa pri takvoj aktivnosti. On nam omogućuje da kodiramo i dekodiramo kodove unutar igre i pravilno dešifriramo svaki element.

Smatram da je izrada kartaške igre bila vrlo kompleksna i iscrpljujuća misija, gdje je trebalo odgovoriti na mnoštvo pitanja i biti dobro upoznat sa tom industrijom. Proučavanje i igranjem raznih drugih igara kroz sve svoje godine, stekao sam dojam i iskustvo koje mi je bilo potrebno da napravim ovakvo nešto. Svaka igra mi je pomogla u definiranju pojedinih elemenata, odnosno pokazala koji elementi su bili više a koji manje dobri. Igranjem drugih igra naučio sam i prepoznao sustave te kako oni funkcioniraju što je bilo krucijalno u stvaranju mog vlastitog sustava.

Kada pričamo o strateškim kartaškim igrama, ne misleći na one tradicionalne, igre postoje tek svega 20ak godina. Iz dana u dan sve se snažnije razvijaju kroz različita područja, kako nove tako i one stare tehnologije. Trebalo bi posvetiti puno veću pažnju njihovom razvoju i utjecaju na kulturu i društvo. Koliko god nam se činilo strano igranje igre možemo jednostavno svesti na svakodnevni život, gdje svi igramo određene uloge i snosimo posljedice i rezultate za svaku našu odluku.

Smatram da je moja igra na kvalitetan način upotpunila prazninu koja se događa u svijetu strateških kartaških igara. Sve je veći broj ili vrlo kompleksnih ili vrlo jednostavnih igara, gdje je teško pronaći igru između te dvije krajnosti. Moja igra kao takva, brza, lagana i dinamična, ima veliki potencijali za nadogradnju, bez da se narušene njene glavne karakteristike i strateške elemente.

U Koprivnici: 07.10.2016.

5. Literatura

1. Jorgen Dines Johansen, Svend Erik Larsen, Uvod u semiotiku, str 18-19
2. J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks and W. Keith Winkler, Gaming as culture, McFarland & Company, 2006., str 1-2
3. J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks and W. Keith Winkler, Gaming as culture, McFarland & Company, 2006., str 79
4. Gary Alan Fine, Shared fantasy, The University of Chicago, 1983. str 123.
5. J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks and W. Keith Winkler, Gaming as culture, McFarland & Company, 2006., str 33
6. Jorgen Dines Johansen, Svend Erik Larsen, Uvod u semiotiku, str 15
7. Jorgen Dines Johansen, Svend Erik Larsen, Uvod u semiotiku, str 15-16
8. Jorgen Dines Johansen, Svend Erik Larsen, Uvod u semiotiku, str 21
9. Jorgen Dines Johansen, Svend Erik Larsen, Uvod u semiotiku, str 21
10. Jorgen Dines Johansen, Svend Erik Larsen, Uvod u semiotiku, str 23-24
11. F. Vukić, Teorija i povijest dizajna, GoldenMarketing, Zagreb, 2012.
12. Winton Afrić, Vladimir Šimović, Marin Milković, Smisao (RPG) sustava igranja virtualnih uloga, Medijsko Sveučilište, Koprivnica 2013, str 113
13. Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media, Kenneth L. Smith, Sandra Moriarty, Keith Kenny, Gretchen Barbatsis, Routledge, 2011, str 23

Popis slika

1. Slika 2.1. Prikaz karte igre: Magic: The Gathering, autorska fotografija
2. Slika 2.2. Prikaz karte igre: Heartstone, autorska fotografija
3. Slika 2.3. Prikaz karte igre: Carwars, autorska fotografija
4. Slika 2.4. Prikaz karte igre: Munchkins, autorska fotografija
5. Slika 3.1. Osnovne boje igre, autorska fotografija
6. Slika 3.2. Prednja strana karte, autorska fotografija
7. Slika 3.3. Stražnja strana karte, autorska fotografija
8. Slika 3.4. Proces izrade ilustracije, autorska fotografija
9. Slika 3.5. Vizualni identitet, autorska fotografija
10. Slika 3.6. Prikaz karte nakon tiskanja, autorska fotografija

Prilozi

1. Karte igre
2. Dizajn kutije
3. Pravila