

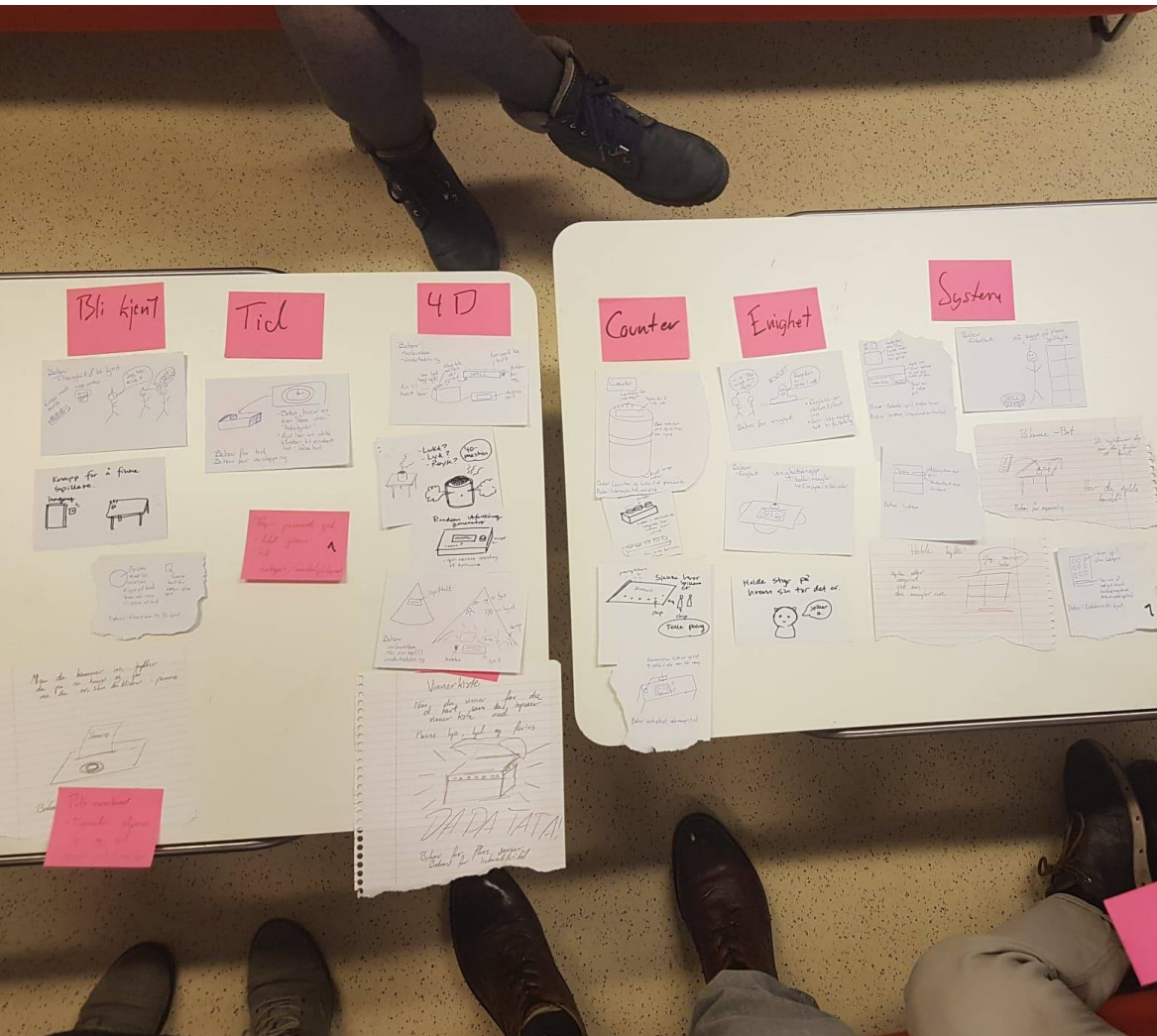


---

# HCS

- Det handler ikke om å fly, men å falle, med stil
-

# Analyse og brainstorming



---

# Tema: Brettspill

Hvem?

- De som har brettspill som hobby

Situasjon?

- Mens spillet pågår
-

---

# Tema: Brettspill

## Behov:

- Opplive tilhørighet med andre
  - Behov for underholdning
  - Behov for avslappning
  - Behov for system og enkelhet
-

---

# Tema: Brettspill

## Behov:

- Oppleve tilhørighet med andre
- Behov for underholdning
- Behov for avslappning
- Behov for system og enkelhet

## Ønsker:

- Spill som er spennende selv om man har spilt de mange ganger
  - Noe som holder styr på poeng og/eller elementer i spillet
  - Eliminere juks i spillet
  - Spill som tar i bruk lys og lyd for å lage stemning
-

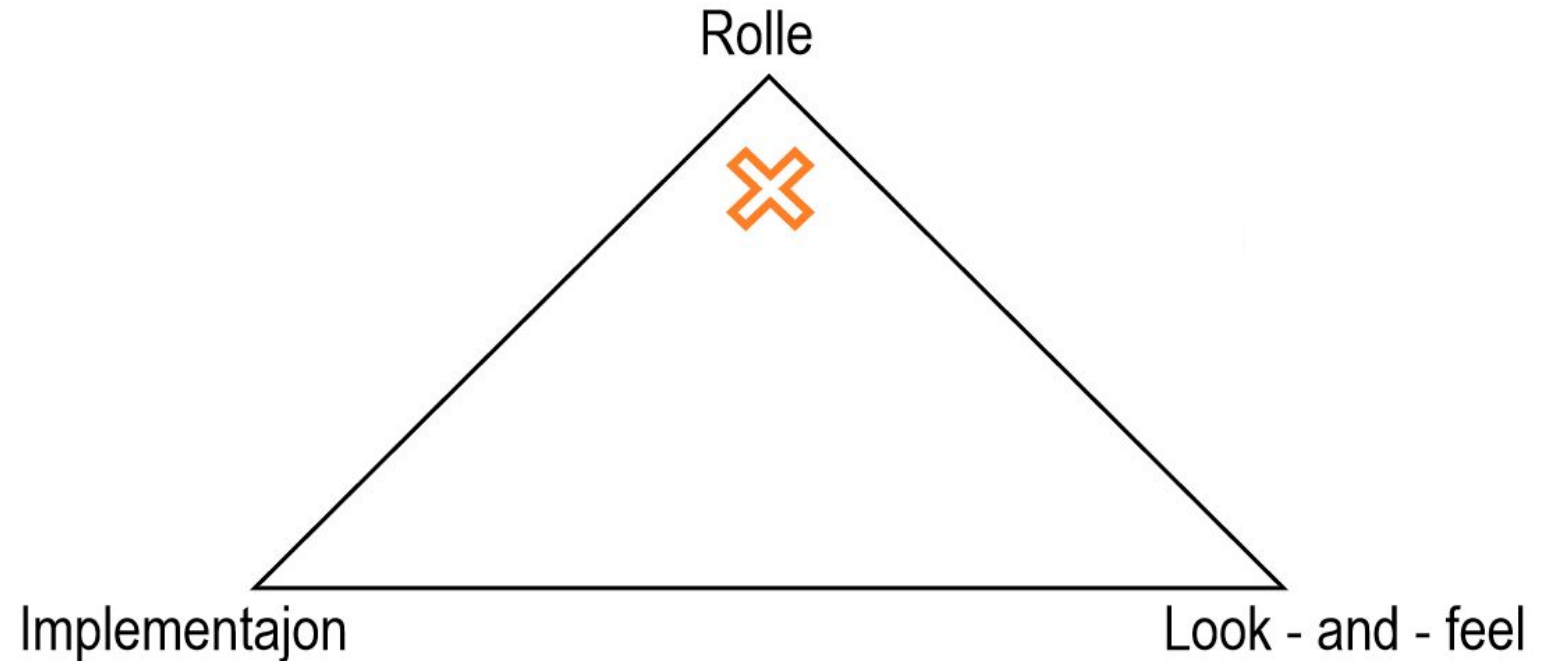
---

*“Hvordan tilrettelegge for  
flow under brettspill?”*

---

# Konsept: Flow / enkelhet

- Konsept / visjon
- Form-konsept



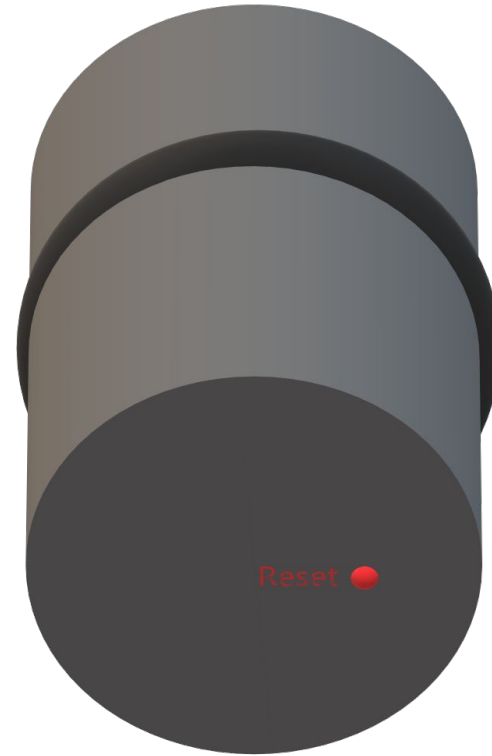
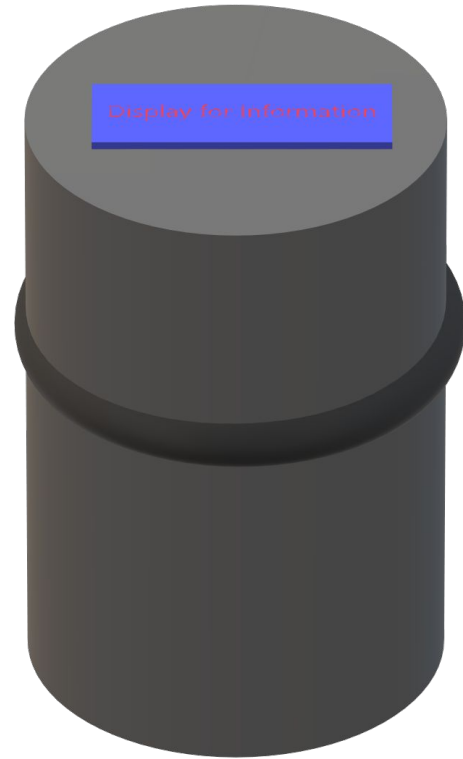
---

# Prototyper

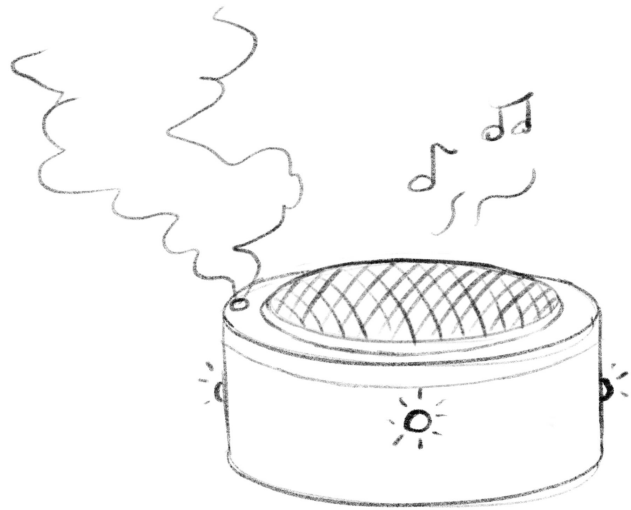
---



# Prototype - poengteller



# Prototype - "4D" opplevelse



A long, straight asphalt road stretches from the foreground into the distance, leading towards a bright sunset. The sun is a glowing orb on the horizon, casting a warm, golden light across the sky and the landscape. The sky is filled with soft, wispy clouds in shades of orange and yellow. On either side of the road are rolling green hills, some with wire fences. The overall mood is peaceful and hopeful, suggesting a journey or a path forward.

**Veien videre**