

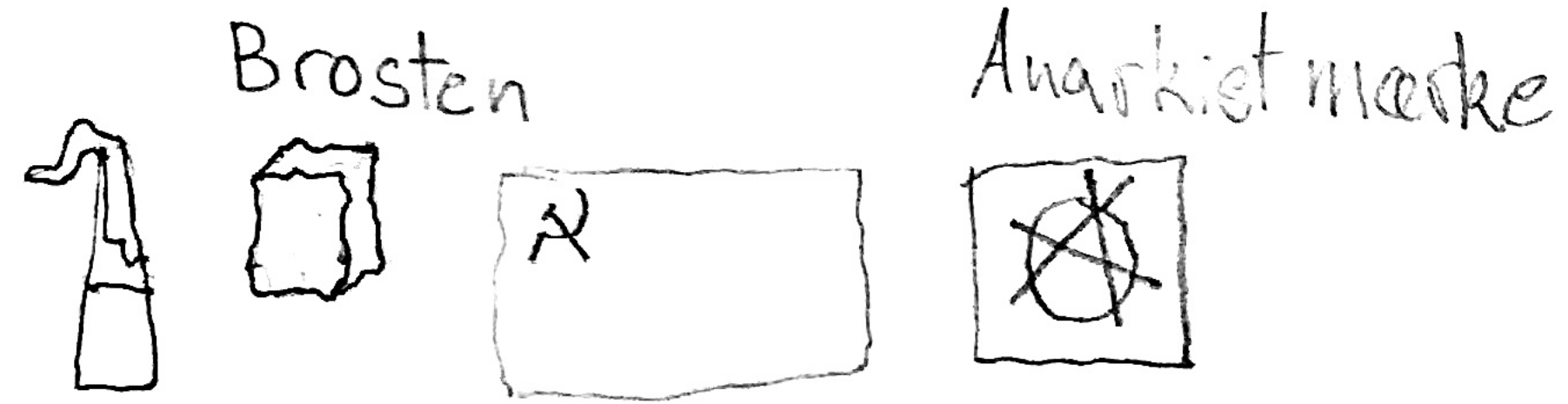
Jeg havde ingen anelse om hvad jeg kunne tænke mig at lave et spil us af da der tilfældigvis landede en artikel om de gule veste på min face book og jeg lod mig inspirere demonstrationer, oprør og deres sammenstød med politiet

Jeg skabte så et hurtigt mind map med mine associationer med demonstrationer og oprør. Det lagde sig ud nogle faste områder som jeg kalder ideologi, idiogrammer, æstetisk identitet, og magtbeføjelser.

Det er de ting har valgt at fokusere på i mit design.

ANARKISTEN

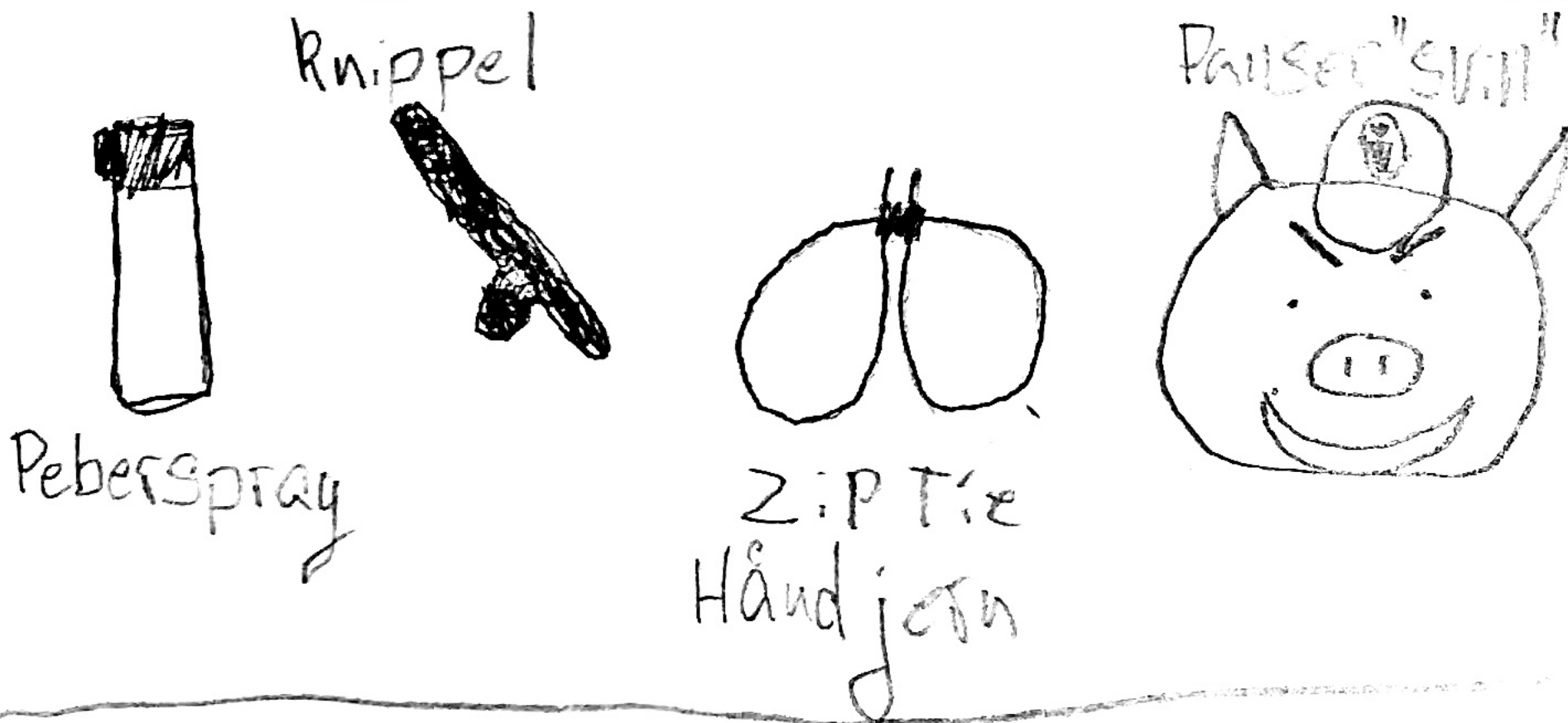
af Lars Lembke



Få point

Molotov cocktail

Kommunist fane



Mist point

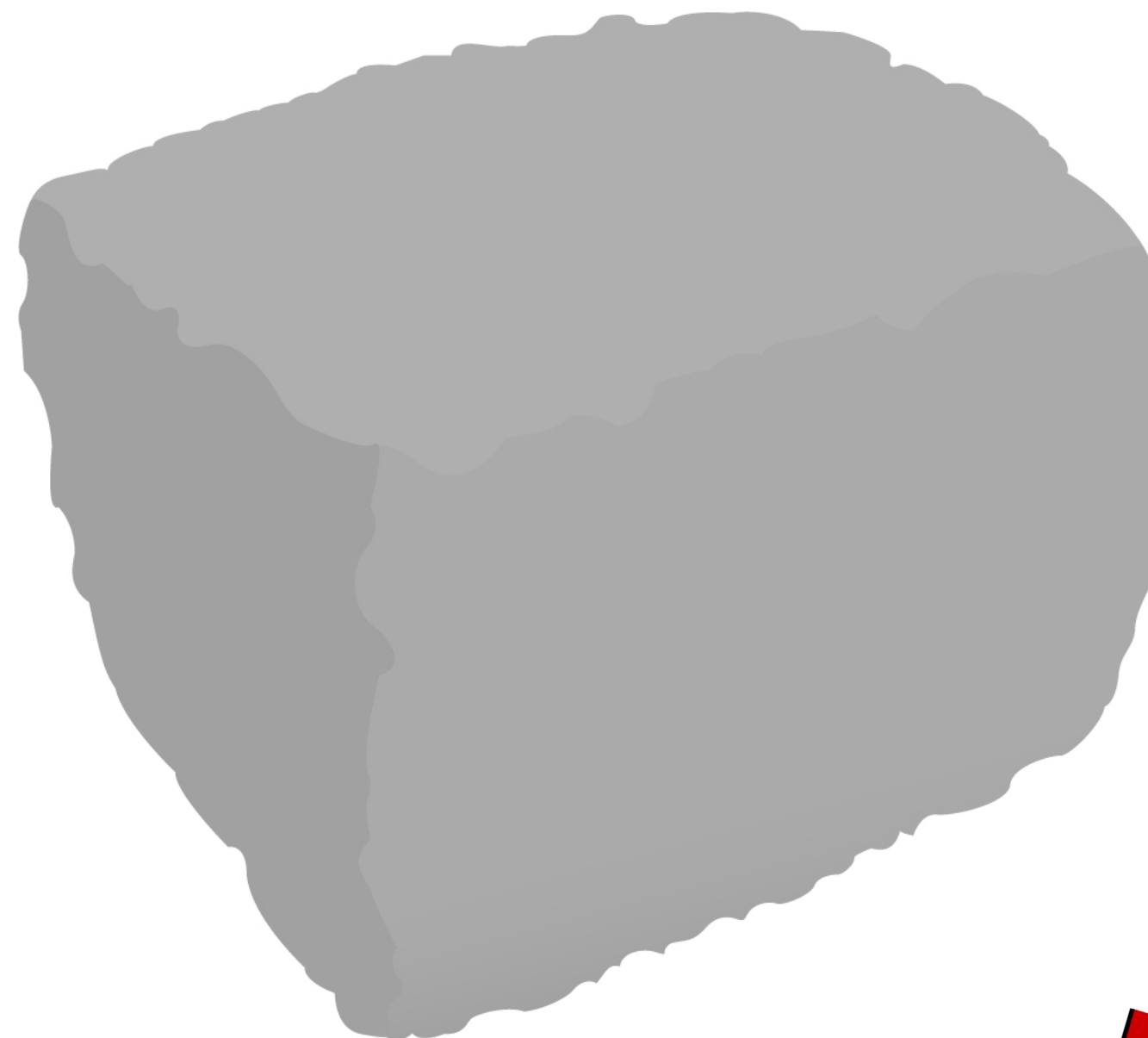
Jeg valgte nogle "symboler" som jeg mener har et specifikt forhold til demonstration og i oprør i næsten alles hjerner

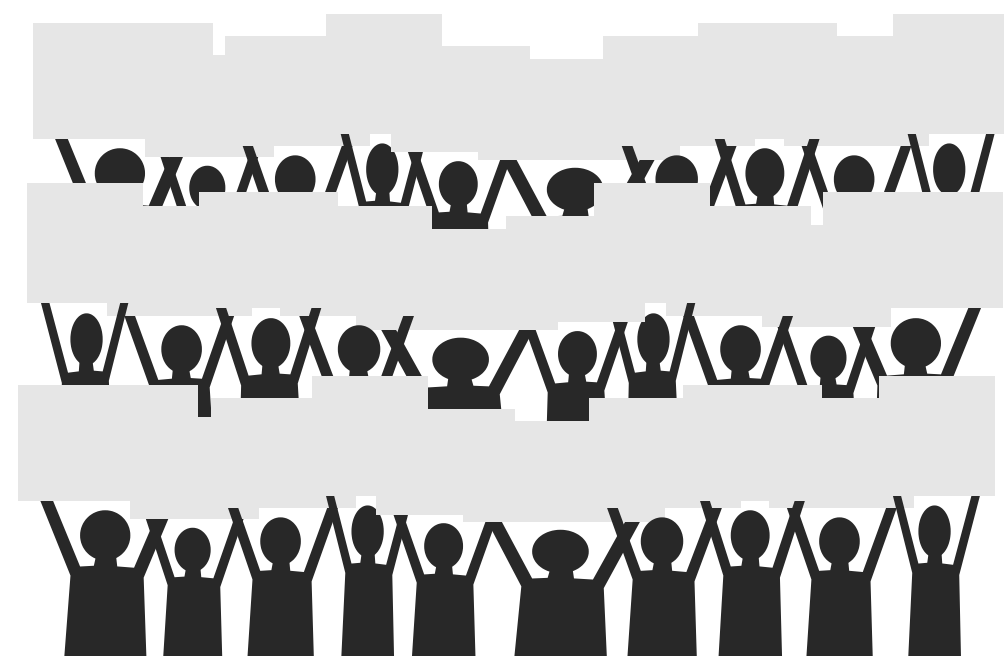
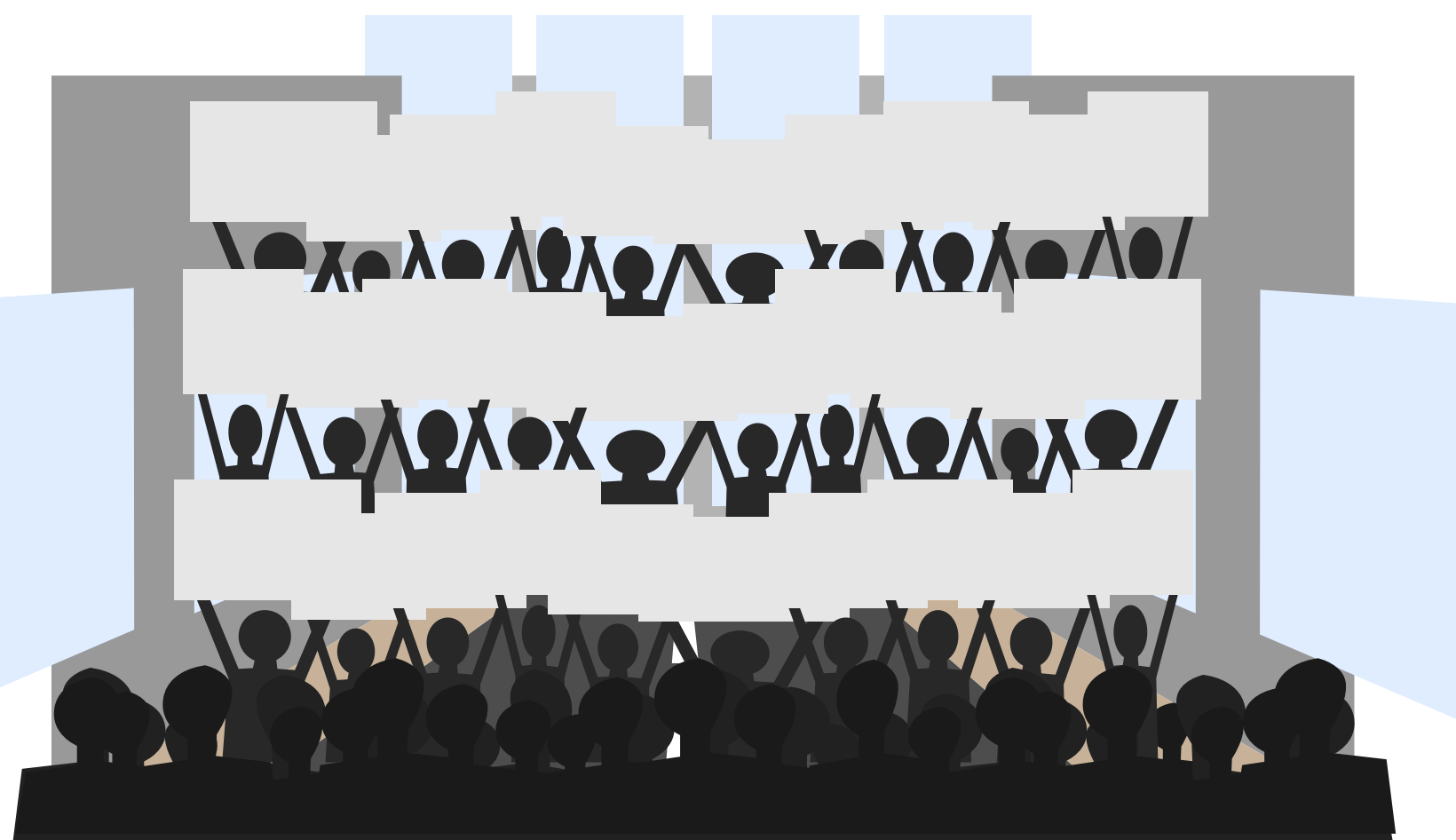
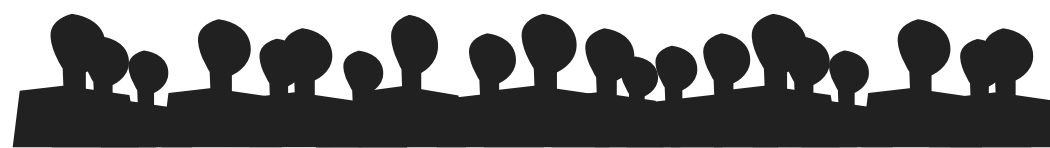
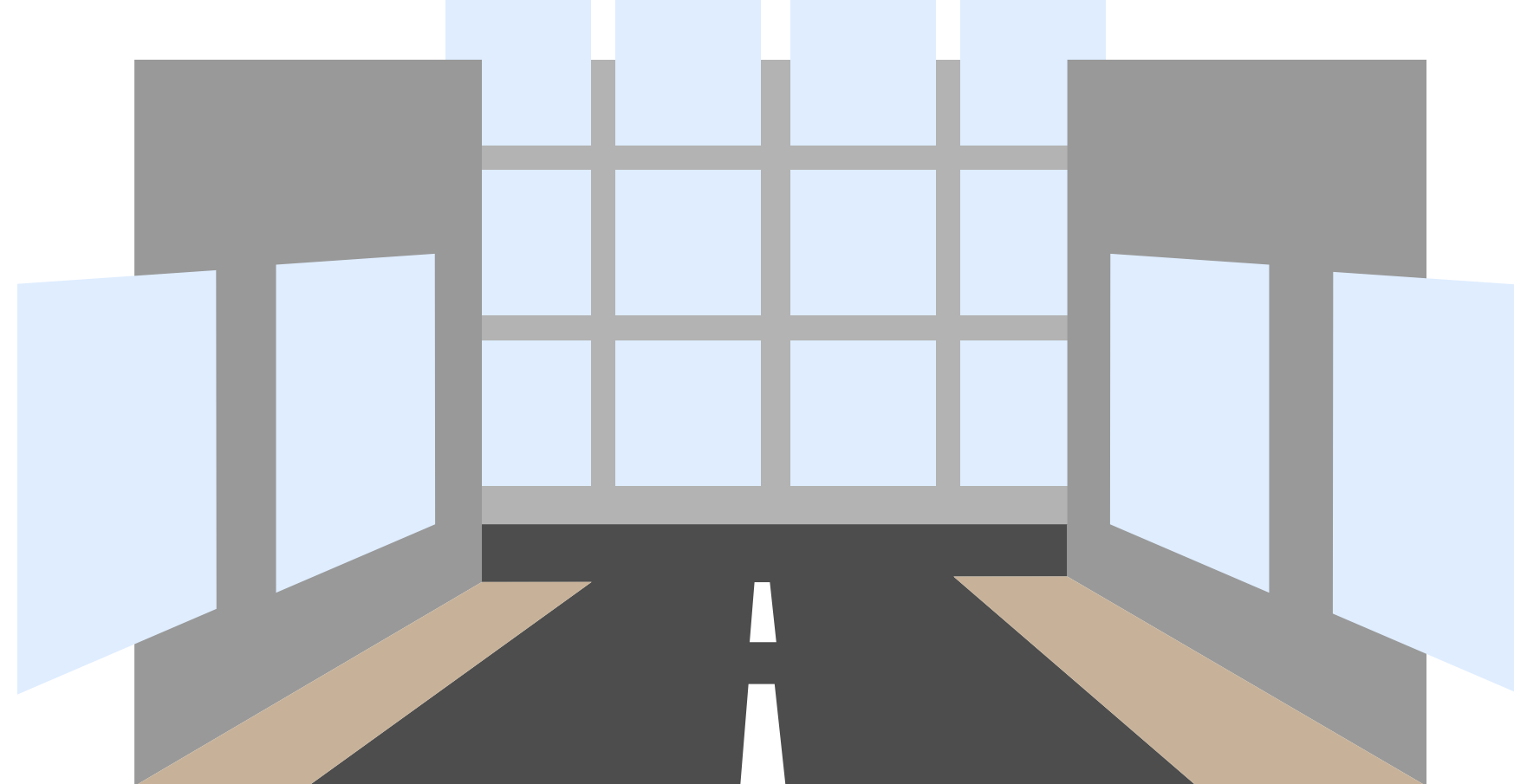


For at kunne skabe mine figure var jeg nød til at finde referencer online til at kunne følge efter for at skabe formerne af de ting man skal interagere med i spillet.

Vector

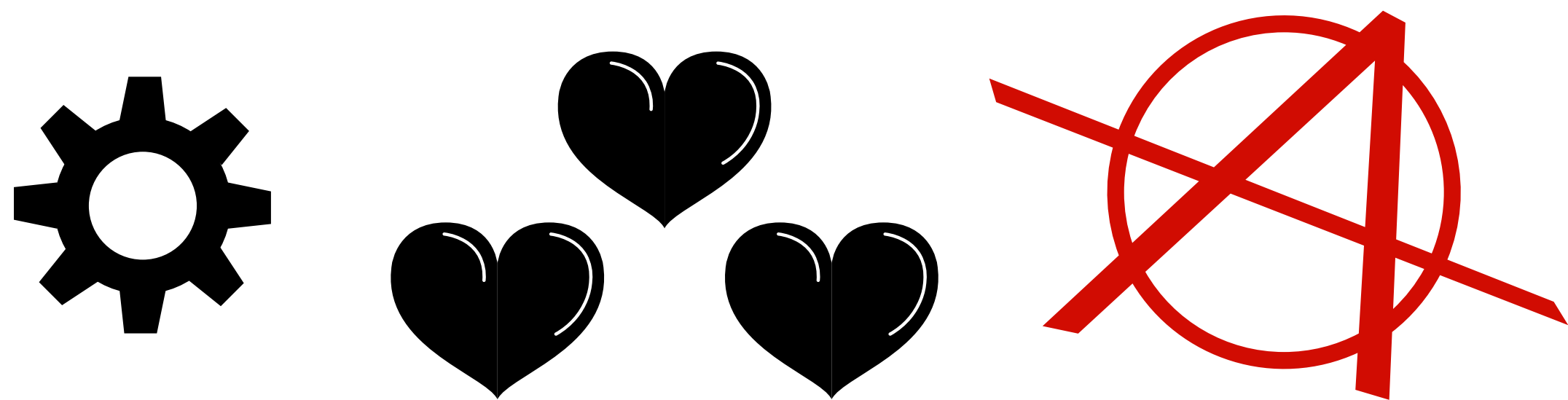
VectorStock.com/30441327





For baggrunden legede jeg med perspektiv og ville gerne skabe en gade med kunne fornemme demonstrationen gå ned ad med høje kampråb og bannere

Da jeg skabte mine demontranter er det inspireret af demo taktikken "Black bloc". Det handler om at alle har sort tøj og dækker deres ansigter så de kan beskytte deres identitet fra magtudøverne. Dette er dog også gjort så simpelt fordi det har taget mig længere tid end forventet at lærer at bruge Illustrator.

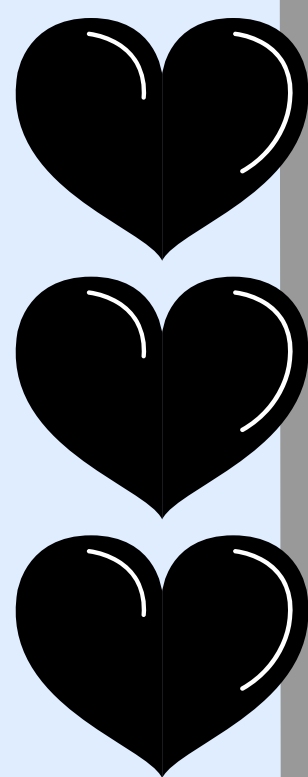


UI-elementer benytter sig af en simpel rød og sort farver som i venstre orienterede kredse er symbolske for kommunisme, anarkisme og sammen som anarko-kommunisme (ankom)

Skrifttypen er Courier Std som giver looket af noget fra de tider hvor den moderne venstreorienterede oprørskultur har sine idealler æstetiske virken fra.



12



Håber at se jer på barrikaderne!