

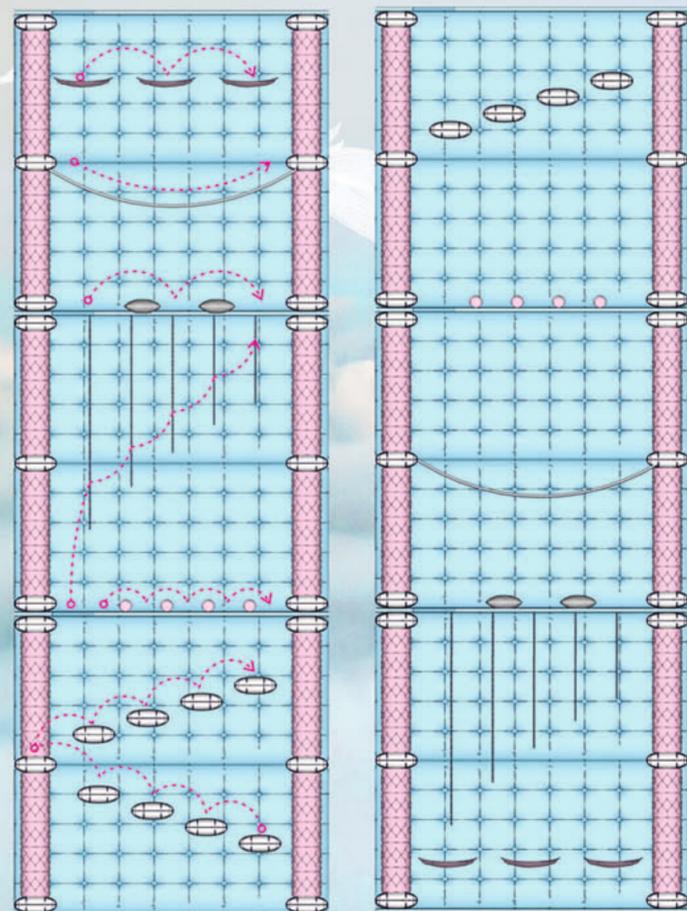


Pillowland

PILLOWLAND to koncepcja gry video, która zabiera widza do fantastycznego świata sennych marzeń, gdzie wszystko wykonane jest z poduszek a wokół unoszą się delikatne pióra. Gracz trafia do środowiska zawieszonoego wysoko w chmurach, w którym lewitujące w przestrzeni namioty stanowią poszczególne rozdziały gry. Celem podróżnika jest przedostanie się na szczyt namiotu, by zaraz potem móc zjechać po miękkiej szarfy do kolejnej lokacji. Sama wspinaczka jest dla gracza nie lada wyzwaniem – przemierzając senny świat, każdy poszukiwacz przygody napotka na swej drodze wiele przeszkód, które tylko udają przytulne, miłe w dotyku maskotki. PILLOWLAND jest światem, w którym upadek z bardzo dużej wysokości może być przyjemniejszym doznaniem niż na pozór beztrudna wędrówka na szczyt.

PILLOWLAND is a concept of video game that takes the viewer to a fantastic dream world where everything is made of pillows and around delicate feathers floating around. The player goes to an environment suspended high in the clouds, in which the levitation in the space of the tents are the chapters of the game. The aim of the traveler is to get to the top of the tent so as to be able to take the soft sash to the next location. Self-climbing is a challenge for the player - going through the sleepy world, every adventurer encounters many obstacles on his way, which only pretend to be cozy, nice to touch the mascot. PILLOWLAND is a world in which falling from a very high altitude can be a more pleasant experience than a seemingly carefree hike to the summit.

Author: Paweł Kononów



Vokselowa reprezentacja postaci oraz scenografii

Bogaty Karczmarz dostał zaproszenie dla całej rodziny na pokład Arki Noego. Niestety katastrofa przed samym rejsem pochłonięła jego ukochaną żonę i córkę. Na pokładzie statku został tylko wraz ze swoim psem i majątkiem. Z rozpaczki po stracie najbliższych, Karczmarz popadł w pijarstwo. Wściekły i pijany zaczął wyrzucać swoje kosztowności przez okno kajuty. Męczący na skraju załamania stwierdził, że cały majątek i jego życie już nie ma sensu bez jego największego skarbu, którym była rodzina.



Vokselowa reprezentacja postaci oraz scenografii

Alchemik będący na pokładzie Arki, był jednym z najbogatszych ludzi tam przebywających. Tworzył ciekawe eliksiry, które nie tylko wzbogacały o siłę innych mieszkańców, ale też miały działanie zdrowotne i regenerujące. Pewnego dnia, mając wiele czasu tworzył na boku płyn, bardzo chemicznie trujący. Pomieszal składniki, które weszły w reakcję i spowodowały spore straty w dobytku alchemika.

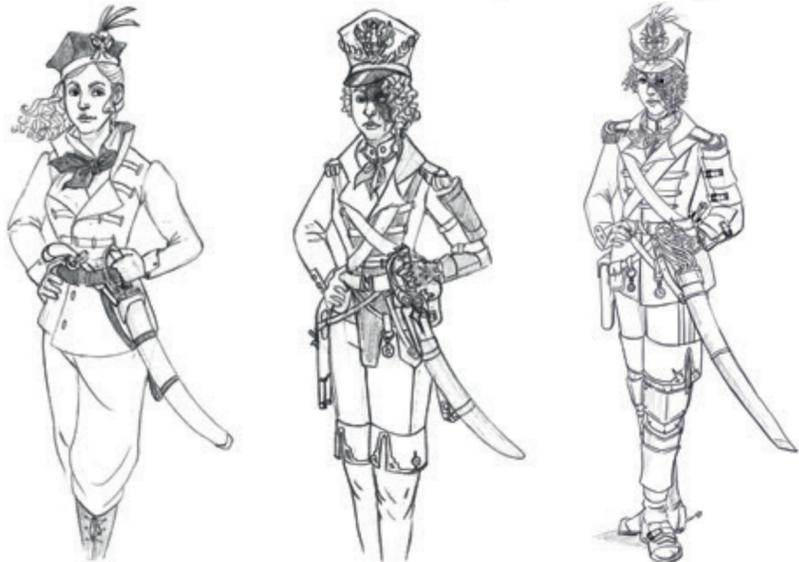


Dziedzictwo kulturowe, jako źródło inspiracji projektowej

Emilia Plater - Żelazna Dziewica Bohater

W czasach gdy Powstanie Listopadowe nigdy nie upadło, a Emilia Plater, nigdy nie zginęła, Polacy wciąż przeciwstawiają się zaborcy, a co najważniejsze prowadzą skuteczną i zwycięską kampanię. Wolność jest na wyciągnięcie ręki. Doświadczona przez życie młoda Pani Kapitan wciąż walczy o umocnienie swojej pozycji w świecie mężczyzn. Liczne zwycięstwa jej pułku i niespotykany kunszt strategiczny wiodą ją na sam szczyt. Zadumana i wczytana w mapy, planuje kolejne potyczki z zaborcą. W jej życiu nie ma czasu na spóźnienia, dlatego zawsze nosi przy sobie ulubiony zegarek. Przez to także jej pułk jest jednym z najlepiej zdyscyplinowanych. Niezbędne są także mapy, kompas i przyrządy pomiarowe.

Ciągła walka niszczy młodą kobietę, odnosi co rusz kolejne obrażenia. Dzięki technologii ówczesnych czasów, jej ręka zostaje zrekonstruowana jako żelazna proteza. Polskie Wojsko, od podziemnych inżynierów, otrzymuje, wzmocnione technologią przetwarzania pary, pistolety i karabiny. Emilia posługuje się rodzową szablą, którą w spadku zostawiła jej matka. Kobieta z całego serca nienawidzi zaborcy za to jaki okrutny los spotkał jej ojczyznę. Patriotyzm okazuje nie tylko na polu walki. Za dumę przyszło jej zapłacić także lewą częścią twarzy, którą teraz musi ukrywać pod żelazną maską. Pewien Rosjanin który nie mógł znieść odrzucenia, oblał Emilię kwasem, aby nikt już nie pokochał jej jako kobiety. Plan okrutnika nie powiódł się, Emilię kocha cały naród jako niezłomną bohaterkę.



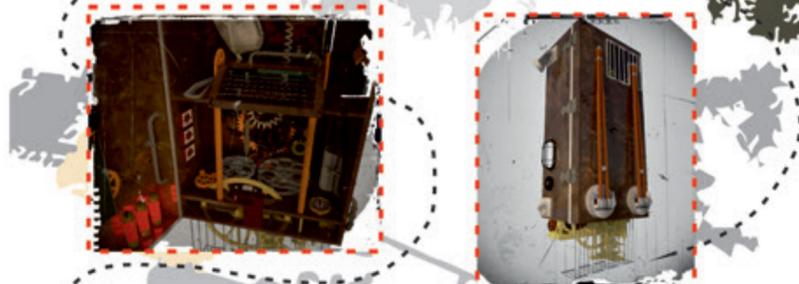
Dziedzictwo kulturowe, jako źródło inspiracji projektowej

Uniwersalny model telefonu polowego na parę

Obiekt przedstawia zmodyfikowany telefon, którego zadaniem jest przejąć jak najwięcej informacji wroga, a jednocześnie nie pozwolić na odtajnienie ważnych wiadomości. Posiada szereg udogodnień dla operatora tego modelu.



- Posiada wbudowaną kamerę, który narywa to co nas otacza. Nagrania nagrywa na taśmach, które można odtwarzać na rzutniku wbudowanym w model.
- Ma wbudowany telefon satelarny, dzięki któremu może łączyć się z każdym na całym świecie.
- Jest wyposażony w wbudowany projektor, który odtwarza taśmy zdobyte jak i własne jakie tworzy.
- Na wyposażeniu tego przedmiotu jest również maszyna szyfrująca zakodowane wiadomości wysyłane w inne rejony kraju.
- Telefon może posłużyć jako przedmiot do wysadzenia wroga np: głównej centrali, ponieważ posiada zamontowane duże ilości dynamitu. Pełnią również rolę autodestrukcji modelu przed wrogiem.
- Antena satelarna to atut tego mobilnego systemu dowodzenia. Dzięki niej wszystkie rozmowy mają dostęp do telefonicznej sieci bezprzewodowej.
- Na górnej części telefonu, znajduje się zmodyfikowany solar słoneczny, wspomagający system parowy jak i baterię przenośną baterie jądrową.
- Posiada wbudowany kompas wielofunkcyjny.
- Mobilna bateria jądrowa dostarcza nie kończące się ilości energii elektrycznej.
- Posiada system parowy, wspomagający cały mechanizm modelu polowego.





Avatar



Pokój należy do właścicielki, jest to przestrzeń otwarta z częścią przeznaczoną dla zieleni, w której właścicielka hoduje kwiaty, zioła, przechowuje słomę i siano dla swojej krowy, oraz przechowuje tam narzędzia potrzebne w ogrodzie, takie jak widły i kosarowka. Sypialnia jest oddzielona niskim płotem od zagrody, znajdują się tam szezpełki, stołki, garderoba oraz toaletki, a także niezbędna kolekcja gumowców oraz stołek do dojenia krowy. Malowidła ściernie, oraz oświetlenie przybliżają postać i pupilkę do natury. Bohaterka wyszła ze świeżo udojonym mlekiem i nie wróciła...



Żelne hubrudu

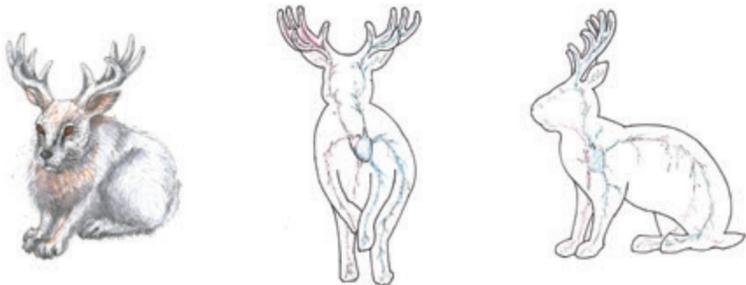
Legenda głosi, że w XIII w. Ederka, wronka spanowanego łabania i kępa z Opazna, zgasła wala łepymia modycznych kadełkwa genetyczna modyfikowana owoca łeina oraz ziela, która po podaniu ich kłonym zuzwylam, znowuwrady zmiarzy w ich zanalizy...

Zielnik Ederki

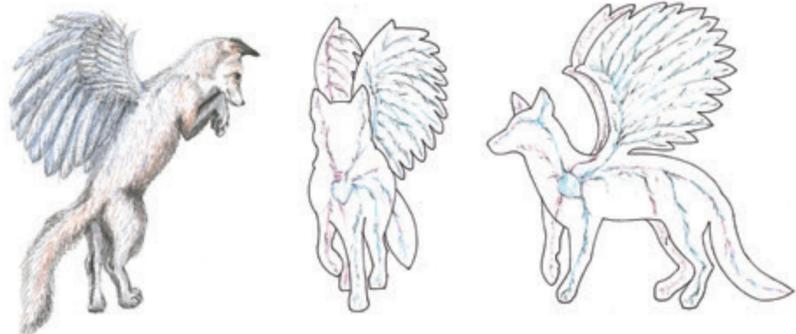


Hubrudu

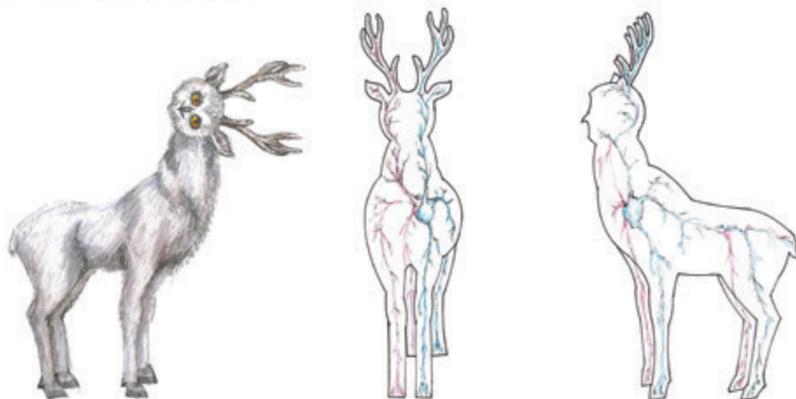
Żyrafa z paronofem łeina/żabonofem rapalca



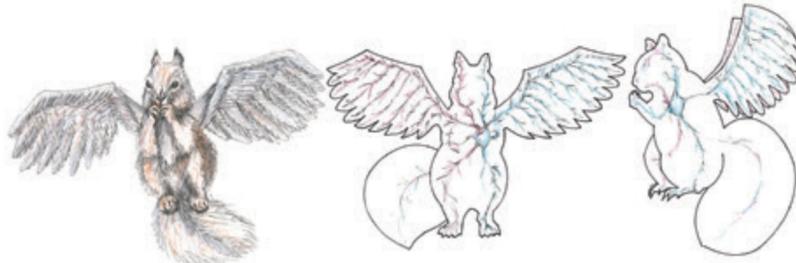
Łeja ze skryplami szarki modyf/ łeina łepalca



Żyrafa z gława wrony/ ploniam wryplatom



Wawierka ze skryplami wrony/ gypsoniam wskryplatom



MAPA ŚWIATA KUPAŁY

Noc Kupały to święta związane z siłami natury, przede wszystkim ze słońcem. To święta ognia, wody, słońca i księżyca, urodzaju, płodności, radości i miłości. Mówi się, że to magiczna noc, pełna miłości i radości. W Noc Kupały rozpalano ogniska, w których palono zioła. Wokół ognia odbywały się radosne zabawy oraz różnego rodzaju wróżby i tańce. Niedzielnym elementem Nocy Kupały było puszczanie wianków. Jaka była symbolika tego zwyczaju? Dziewczęta puszczały w nurty rzek wianki z zapalonymi świecami. Jeśli wianek został wylowiony przez kawalera oznaczało to jej szybkie zamążpójście. Jeśli płynął dziewczyna wyjdzie za mąż, ale nie przedko. Jeśli zaś płonął, utonął lub zaplątał się w siłwolu prawdopodobnie zostanie ona starą panną. Obzędem związanym z Nocą Kupały jest także poszukiwanie legendarnego kwiatu paproci. Młodzi, którzy dobrali się podczas Nocy Kupały oddawali się od grupy i udawali często na spacer po lesie, próbując odnaleźć magiczny, obdarzający bogactwem, siłą i mądrością, widzialny tylko przez okamgnienie kwiat paproci. Ten świat składa się z mikrowiatów; grzybów, świec, zóhkwów i surén.



MAGICA_VOXEL

AVATAR



POKÓJ PIRATA



Prezentowane powyżej wnętrze jest orientacją świątynią, zamieszkaną przez tajemniczego mnicha. Jego asceta nakazuje mu spanie na gulej podłodze, w pozycji góry, dlatego interior nie zawiera łóżka. Purpura świec oświetla kąt, w którym stoi prosty regał ze zwojami, na których mnich zapisuje swe pustelnicze mądrości. Młodość i szacunek do życia człowiek ten objawia poprzez pielęgnację rośliny, która odrzył tak obficie w trakcie swojego długiego życia, że ta wyrosła obficie, pokrywając ściany świątyni. Uschnięte liście zalegają na czystej do niedawna podłodze, a długo rozwieszoną przestrzeń spowija lekka mgiełka dymu kadzideł. Nieobecnosc mnicha wskazuje na to, że jego ekstremaalne długie medytacje przyniosły długo oczekiwany skutek: zdematerializował się, pogrążony w myśli i skupieniu tak głęboko, że z myślą się utopił, tym samym pozostawiając w świątyni zaledwie cichą swoją obecność.

GUNTHER'S WAR CAR



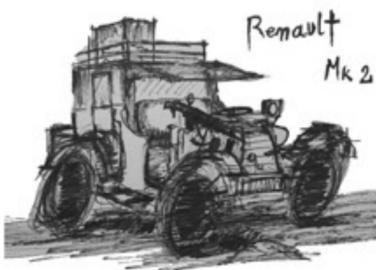
Prezentowany pojazd został zainspirowany historią gminy Nowosolna oraz wydarzeniami pierwszej wojny światowej.

Bazą dla samochodu Gwardii Neusalz, który został zbudowany przez potomka pierwszych niemieckich założycieli osady Nowosolna, Gunthera - była tak zwana taksówka spod bitwy nad Mamą, czyli słynne Renault Type AG-1, które zostało dość mocno zmodyfikowane na potrzeby zaciętych walców frontowych, które przelatają się przez region w latach 1914-1918 i mają charakter walców manewrowych, gdzie mobilność oddziałów jest nieodzownym elementem prowadzącym do zwycięstwa nad przeciwnikiem.

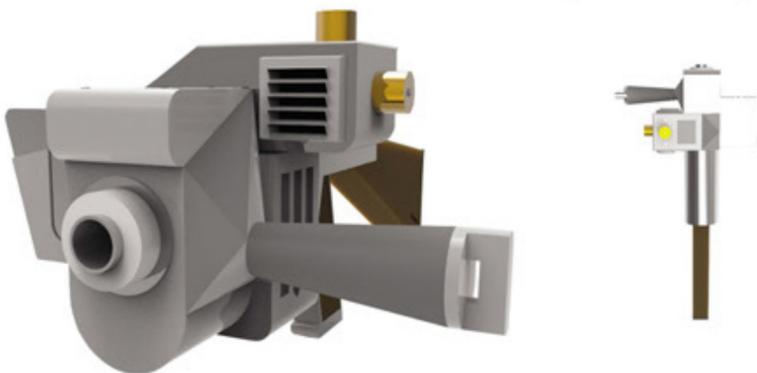
Samochód jest wyposażony w standardowy reaktor fuzyjny, dzięki czemu jego zasięg nie jest uzależniony od zapasów paliwa, lecz jedynie od efektywnego chłodzenia jednostki napędowej. W tym celu została doinstalowana customowa chłodnica Meshimoto Typ 5, która jednocześnie podnosi prędkość maksymalną pojazdu. Renault posiada lekki niepełny pancierz wykonany z utwardzanych jonizowanych stalowych płyt (HISS - Hardened Ionized Steel Sheet) o grubości 1cm, wzmocnione są także koła oraz zawieszenie - co pozwala na sprawną jazdę w trudnym terenie, nawet pod umiarkowanie silnym ostrzałem wrogich oddziałów.

Gunther jako Gwardijski zwiadowca nie ma łatwego zadania, ale ma do dyspozycji odpowiednie narzędzia, które ułatwiają mu życie na froncie wschodnim - jednym z niezaprzeczalnie pomocnych mu urządzeń, jest montowany na pojazdzie szybkostrzalny karabin laserowy o zwiększonej mocy pojedynczej wiązki, ładowanie broni jest zapewnione z jednostki napędowej samochodu, natomiast LKM jest także przystosowany do wykorzystywania mikro-ogniw fuzyjnych, co zapewnia mu również mobilność terenową przy zmniejszonym zasięgu i mocy.

Wóz brał udział w wielu akcjach zwiadowczych oraz paru większych politycznych z przedwianiem - co jest widoczne w jego zabrudzonym wyglądzie oraz pomniejszych uszkodzeniach i zużyciu karoserii, natomiast dzieła Renault nigdy jeszcze nie zawiodło swojego kierowcy i mechanika, Gunthera.



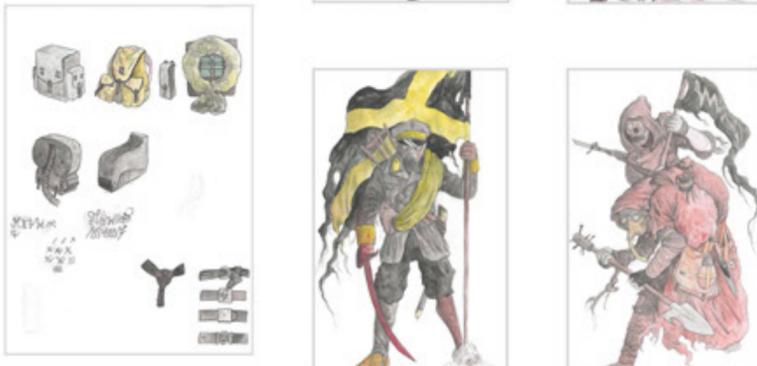
Tempususkop



Prezentowany obiekt to Tempususkop. Jest on narzędziem manipulacji czasem, stworzonym przez braci Pruzynki, przy pomocy przedwianych metod alchemicznych i technologii sprzed ponurych i kłownych czasów Wielkiego Konfliktu. Hybryda kamery filmowej, aparatu fotograficznego, oraz broni palnej zasłania jest taśmą, którą wytorzyć można z rzadko spotykanego minerału, który kryje się w ruinach zrujnowanych miast.

Ponieważ codzienność obfituje w porachunkach rozbitych na wiele frakcji narodów, czystki etniczne, ludobójstwa na tle religijnym, kanibalizm oraz intensywne opady kwaśnych deszczy, bracia - wynalazcy będą musieli umiejętnie wykorzystać potencjał swojego Tempususkopu, by przywrócić ład, porządek i bezpieczeństwo w świecie pełnym bólu, gruzy i śmierci. Roboczy tytuł gry to „Ambano”. Nawiguje on do opasek noszonych przez wiele frakcji walczących bezwzględnie o dominację na pogórzalskich cywilizacji, zawiera też grę słów „arm - band”. Gra oparta byłaby na modelu rpg / fps survival horror z elementami zgruczniołowymi i przygodowymi.

Przedstawiony obiekt wirtualny dostępny byłby tylko w jednoosobowym trybie gry, natomiast tryb wieloosobowy polegałby głównie na tradycyjnej formie popularnych shooterów o estetyce cyfrowej realia pierwszej połowy XX wieku. Obiekt wraz z konceptem gry powstał w wyniku inspiracji historią Piotrkowa Trybunalskiego, niedużego miasta w centralnej Polsce, słynącego ze swej zabytkowej, eklektycznej zabudowy, wielokulturowej tożsamości oraz z ogromnej ilości produkcji filmowych w nim zrealizowanych. Po I wojnie światowej marszałek Józef Piłsudski stacjonował w mieście, dołączając formowania legionów armii polskiej, które wkrótce miały wziąć udział w walkach o kształtowanie wschodnich granic odrodzonego państwa.





Informacje do tła: Kto by przypuszczał, że Potop się powtórzy? I to w wydaniu najgorszym z możliwych. Gdy fale uderzeń i rozgranego żyłu międzygwiazdowego zalewały epicentrum świata, jedna po drugiej znikają planety, statek "Arka Noego" dryfuje samotnie w kosmosie czekając na koniec katastrofy i możliwość odnowienia Ziemi. Pewien średniowieczny mnich, sprowadzony jako świadek historii i wybitny teolog, nie mogą odrzucić się w nowej rzeczywistości zbliżyć do swej celi i przemierza korytarze olbrzymiego statku desperacko próbując odnaleźć sposób na powrót do swojego czasu.



Informacje do tła:

W mglisty poranek Krowa i Owca zabiły wieś śniaczkę. Była ona zbyt duża, by wyrzucić ją przez okno, za burto więc owca zrobiła dziurę w podłodze i grzeź na przepchnięcia dziewczynę. Nikt już nie żyje biednych zwierząt, ponieważ teraz utona.

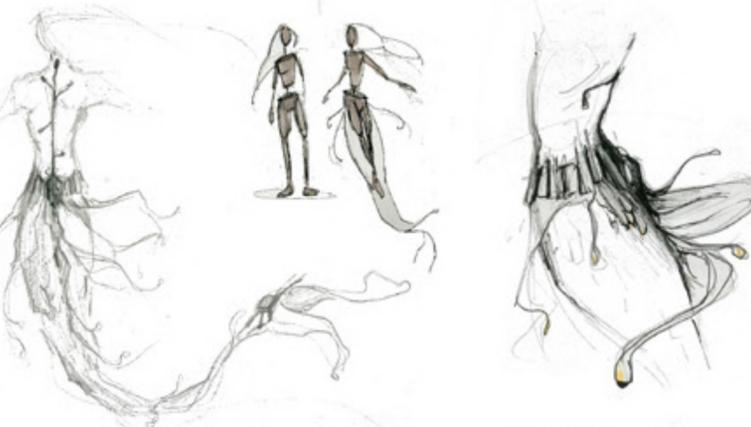
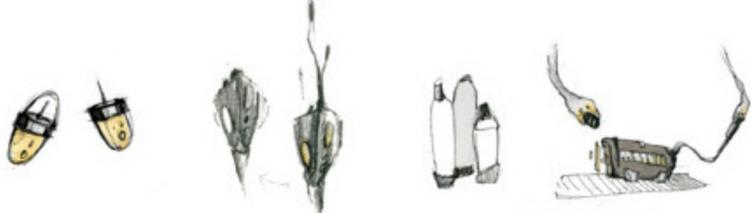
Informacje do postaci:

Rozczochraniec, któremu wiecznie zimno. Postać urocza, niepozorna, indywidualna. Nosi mieniącą czapkę i hirtowski szalczek. Rumieni się kiedy jest w centrum czyjejś uwagi.



Opis:

Wszystko zaczęło się od nieporozumienia słońca Synnki Wanczowskiej i pomysł o osaczeniu jej w postapokaliptycznym świecie wojen i przetrwania. W miarę postępu grycy i zmiany celów projekt ewoluował i stał się bliższym sercem istoty nieznanego pochodzenia z całym narządami mutacji, tajemnic i dawno zapomnianej technologii przewyższającej wszystko, co znane człowiekowi.

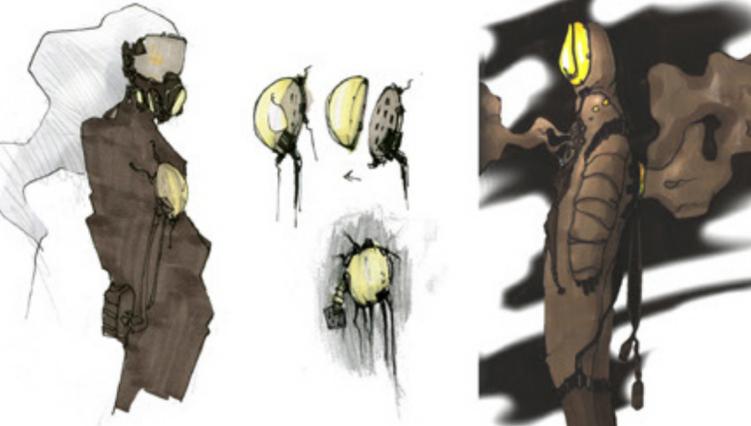


Szkie postaci:

Ciemne kolory, ostre i niepokojące rysy, kształty balansujące na granicy rozpoznawalności i światło sfumione w półmroku nadają postaci charakter i klimat. Dławią, rzeźbiarską anatomią obudowana jest warstwą sprytu, ubrań i technologii tak, że zaciera się granica między ciałem, a materiałem. W każdym przypadku twarz zakryta jest maską, pozostawiając jedynie domyślny, jak lotnia wygląd nuprawdę.

Technologia:

Od ampułek, butli i wszczepu nerwowego, po generatory i grzałnice alternatywnej energii. Cały arsenał sprzętu będącego cudem niewytłumaczalnej techniki.



Leokadia Grohman

LEO!

Szkie:

To plerwecz koncepcji postaci. Pozostawienie jej sylwetki, cech charakterystycznych, umiejscowienie jej w czasie czy nadanie kierunku, do którego będzie dążyć. Wszystkie te informacje klarują wzrę nowego rysunku. Emocjonalność, specyficzność dla danego okresu czasu niezwykle wpływa na jej wystraszanie siebie.

Identyfikacja:

Informacje w jakich warunkach pojawi się postać niezwykle wpływają na jej postrzeganie siebie. Cechy, którymi będzie się charakteryzować również oddziałują na jej ekspresję.

Elementy:

Stylizowanie profesji danej postaci wspomaga jej identyfikację. Chcąc stworzyć niezależną, odważną i pomysłową kobietę na miarę wybranych czasów posłużyłam się typowo męskimi elementami ubioru i dodatków.





ENVIRONMENT IS CREATED AS AN APOCALYPTIC VISION OF THE END OF THE WORLD. PRINCIPAL ASSUMPTION OF PROJECT IS THAT THE GAMER SHOULD GET TO THE MAJOR EGG SHAPED FORM AND DESTROY THE LIGHTENED ITEM IN THE MIDDLE OF RING. IT IS NOT SO EASY, BECAUSE THIS FORTRESS IS PROTECTED BY SOME KIND OF UNNATURAL FIELD CREATED BY BRANCHES. IT IS NECESSARY TO FIND A WAY AND BREAK THROUGH THIS POWER. INTO THIS FORM IS ANOTHER PROBLEM. HOW TO FIGHT WITH BOUGHS AND RESET THE REAL WORLD... MAYBE THERE IS SOMETHING USEFUL IN DAMAGED SHELL EGGS... TRY TO FIGURE THE RIGHT WAY. THE CLOCK IS TICKING...

AUTOR : WIOLETTA ZIELINSKA

