

Mały zwrot. Wielka sprawa.

Gra, komiksowe historie i osiedlowy humor. Poznaj projekt, który przypomina, że nasze otoczenie ma znaczenie.

WEJDŹ DO OSIEDLA

Istniejące materiały, wizja i propozycje współpracy są opisane oddzielnie. Bez fikcyjnych wyników kampanii.



Zwykłe miejsca. Temat na wielką historię.

Bloki, ławki i podwórka mijamy codziennie. Łatwo przestać je zauważać. Zwrotomir zachęca, by spojrzeć na nie na nowo.

Przez humor, sąsiadów o wyrazistych charakterach i interaktywną zabawę opowiadamy o małych działaniach oraz wspólnym otoczeniu.

CZYSZSZE MIEJSCA

LEPSZE SĄSIEDZTWO

DZIAŁANIE PRZEZ ZABAWĘ

Ten sam widok. Inna atmosfera.



MOŻLIWY STAN PRZED



WIZJA PO

Nie jest to dokumentacja przeprowadzonej akcji. Tak pokazujemy kierunek: mniej porzuconych opakowań, więcej troski o wspólne miejsce.

Każda forma prowadzi dalej.

OSIEDLE

Mapa fikcyjnych miejsc i profile mieszkańców.

GRA

Godot 2D oraz niezależny prototyp Phaser.

SERIAL

Sześć odcinków do czytania; pierwszy prototyp gry w testach.

SHORTY

Trzy filmy pilotażowe, zaakceptowane do prezentacji na stagingu.

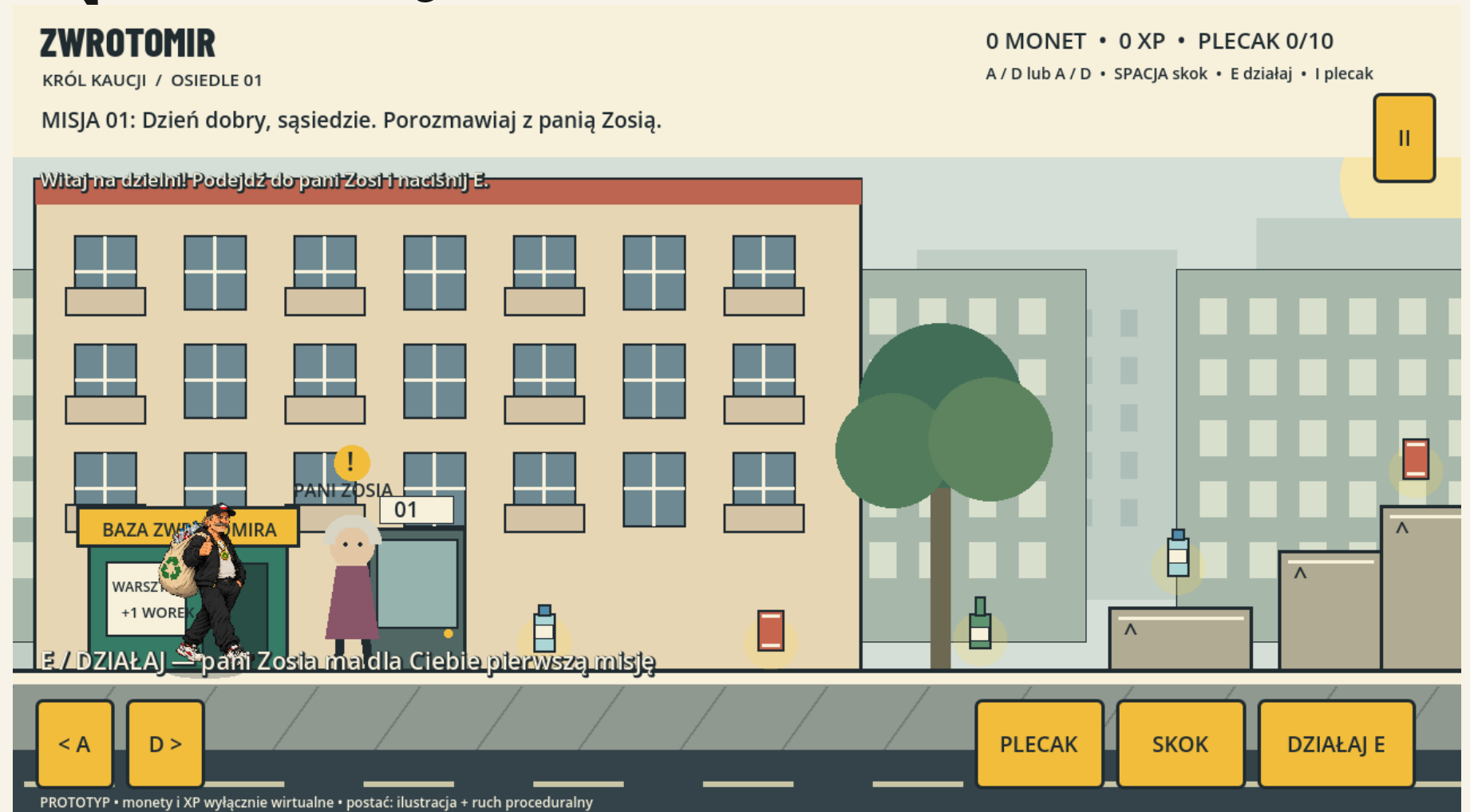
POMYSŁY

Dziesięć koncepcji rozwoju, z oznaczonym stanem dostępności.

Wskocz na osiedle. Zacznij od pierwszego worka.

Sterowanie, skok, zbieranie opakowań, automat, wirtualne monety i XP. Gra zapisuje postęp lokalnie w tej przeglądarce.

Nie ma wspólnego konta ani prawdziwych wypłat. Reputacja i kolejne poziomy są w przygotowaniu.



Godot 2D / osobno Phaser

Zrzut istniejącego prototypu z repozytorium. Docelowa oprawa ilustracyjna rozwijana jest oddzielnie.

Osiedle ma swoje puenty.

Halinka wszystko widzi. Zwrotomir planuje miliony. Dzichu sprawdza dokumenty... butelek.

Trzy rzeczywiste piloty MP4: ograniczona animacja 2D, polskie napisy i dubbing roboczy. Dalsze shorty nie są prezentowane jako gotowe filmy.



MAŁY ZWROT. WIELKA SPRAWA.
PILOT • DUBBING ROBOCZY • DO OCENY



MAŁY ZWROT. WIELKA SPRAWA.
PILOT • DUBBING ROBOCZY • DO OCENY



MAŁY ZWROT. WIELKA SPRAWA.
PILOT • DUBBING ROBOCZY • DO OCENY

Znajdźmy wspólny zakres.

ROZWÓJ GRY

Mechaniki, poziomy, animacje i technologia.

TREŚCI I EDUKACJA

Historie i materiały o otoczeniu oraz codziennych nawykach.

PARTNER LOKALNY

Przyszły pilotaż w wybranej społeczności, po uzgodnieniu procesu.

SERIAL I MEDIA

Rozwój krótkich formatów i opowieści z zachowaniem charakteru marki.

Najpierw wspólny cel. Potem format.

01 Uzgodnić potrzebę

Co chcemy opowiedzieć i dla kogo? Jakiego rodzaju wsparcie jest możliwe?

02 Wybrać mały format

Jedna historia, materiał edukacyjny albo ograniczona misja. Zakres i prawa ustalamy przed produkcją.

03 Ocenić wynik

Wspólnie ustalone kryteria i sposób pomiaru. Bez gwarancji zasięgów ani zmyślonych rezultatów.

Stabilność. Spójność. Nowe przygody.

Dziś: prototypy gry, mapa, mieszkańcy, serial do czytania i trzy shorty. To materiały, które można otworzyć i sprawdzić.

Dalej: dopracowanie sterowania, animacji i strony; nowe historie oraz poziomy po QA. Reputacja wymaga zatwierdzenia kontraktu i migracji zapisów.

Przyszłe inicjatywy społeczne i partnerstwa są propozycją rozwoju. Nie uruchamiamy tu publicznych kont, zbiorów ani płatności.

Zbudujmy ten świat razem.

zwrotomir@gmail.com

zwrotomir.labpercepcji.pl

Otwórz działający serwis testowy. Poznaj grę, osiedle, serial i shorty. Potem porozmawiajmy o zakresie, który ma sens dla obu stron.