



KOMANDOR

Announcement Teaser and Reveal

Prowadzą: **Uncel Jack** & **MRX**

SŁABNĘ! WEŻ POSŁUCHAJ, CO TY MÓWISZ!



Jestem Jacek (Wujaszek Jack)

Możecie kojarzyć mnie z udziału w słuchowiskach Fedora, a także z poprowadzenia konkursu dubbingowego na Kretesconie 2024. Gry Reksia kojarzą mi się przede wszystkim z dzieciństwem, gdy przechodziłem je w kółko z mamą i bratem, odnajdując i rozumiejąc coraz więcej treści i nawiązań z każdym podejściem. Najbardziej lubię w tych produkcjach ich styl, humor i absurdalny, ale jednak ciekawy i rozbudowany świat, jaki przedstawiały. W projekcie zajmuję się dubbingiem oraz storytellingiem, podejmuję próby wprowadzenia faceta z kosą.



Jestem Kamil (MRX)

Przygody Reksia to główny powód, dla którego postanowiłem pójść w kierunku artystycznym. Do dziś czerpie z nich ogromną inspirację, nie tylko przy rysowaniu, ale również przy każdym kreatywnym projekcie. Jestem jedną z dwóch osób, nadzorujących cały projekt i uściślających jego kierunek. Odpowiadam za tworzenie grafiki, tła, animacji i innych artystycznych prac, z którymi mogliście mieć dotychczas styczność.

HONORABLE MENTION



Lili

Hej, jestem Lili (Liliana), w fandomie jestem znana z fortepianowych aranżacji soundtracku, jak i orkiestralnego remastera całej ścieżki dźwiękowej. Miałam też przyjemność współpracować z Bartkiem Broszem nad płytą "Adventures of Rex, Symphony" oraz z KKR-em nad "The Dark Side of the Mole". Tworzę też własne kompozycje, które oscylują wokół gatunku muzyki filmowej (ilustracyjnej) oraz klasycznej. W obecnej chwili zajmuję się muzyką po amatorsku, ale wkrótce zamierzam to zmienić.

The Mind of Soundless Space Symphony by Lili



CZYM JEST KOMANDOR

Zacznijmy od przysłowiowego początku...

PROJEKT “KOMANDOR”?

Komandor jest nowatorskim przedsięwzięciem mającym na celu popchnięcie czasoprzestrzeni *Aidem-verse* do przodu.

- **Nazwa:** Komandor
- **Medium:** Gra wideo
- **Gatunek:** Gra wyścigowa, zarządzanie miastem
- **Historia:** Dramat na motywach *Aidem-verse*
- **Czas i miejsce akcji:** Układ Kurana, 20 lat po zakończeniu historii z gry *Reksio i Kapitan Nemo*



ŁO MATKU! DA SIĘ PÓJŚĆ W TĘ STRONĘ...

*Komandor **nie będzie** przygodówką
point&click.*

*Rozgrywka przeniesie nas w wir
szaleńczych wyścigów kosmicznych,
przerywanych segmentami
rozbudowy Osady Fermentów.*



AAA! WPADAMY W DZIURĘ CZASOPRZESTRZENNĄ!

Fabula *Komandora* to gwiazdna podróż do dobrze nam znanego **Układu Kurana**. Jednak nie będzie to ten sam kolorowy świat, który znamy z czasów rządów Kuratora Korneliusza. Dwadzieścia lat może wiele zmienić.



QUR'AKIS

Na Qur'Akis nawet piasek ma właściciela - a jego nazwisko to Harkokokonen. – przysłowie fermentkie

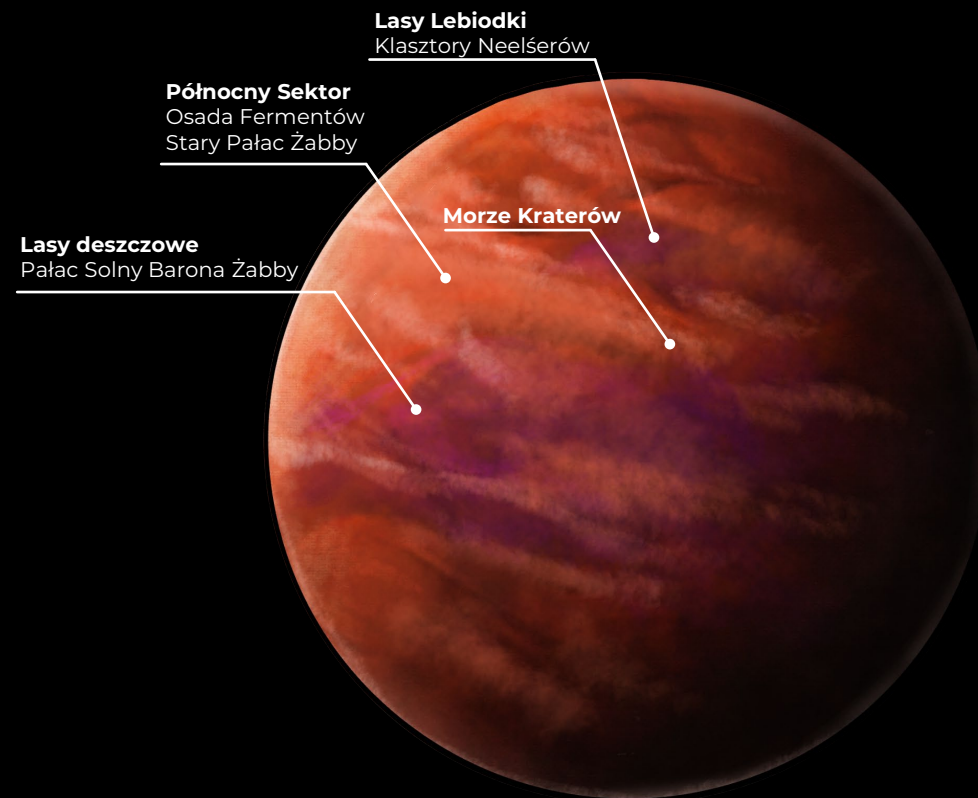
QUR'AKIS - PIACH W TRYBY I WIATR W OCZY

- **Qur'Akis** - strefa złotowłosej układu Kurana, księżyc planety Kuran
- **Przynależność:** Zjednoczony Dyrektorat Kurański
- **Zarządzanie:** Zwierzchnicza władza Barona Żabby Harkokokonena
- **Klimat:** Pustynie, Lasy deszczowe Lebiodka
- **Populacja inteligentna:** 1 000 000 000 - Fermenci, Grukka, Neelser
- **Fauna:** Czerwie lebiodkowe, Psy pustynne, Surykatki, Sępy

Qur'Akis jest jednym z **księżyców Kurana**, w większości nieurodzajnym i nieprzychylnym jakiegokolwiek życiu. Stał się domem wielu, Wielkich Czerwii i pustynnych kultów. Sposób na wymagające warunki znaleźli również **Fermenci** - kotopodobni, trójcy kosmici trudniący się uprawą **Lebiodka**, która niegdyś służyła jedynie czasowemu zmniejszaniu przedmiotów.

Planetą rządzi **Baron Żabba Harkokokonen**, miłośnik wyścigów i hazardu.

Gospodarka opiera się głównie na **szemranych interesach, eksporcie lebiodka, polowaniu na czerwie**, a także turystyce związanej z **wyścigiem o Różę Pustyni**. Wiele entuzjastów przemierza wydmy aby doświadczyć na własne oczy burz piaskowych i rodzących się w nich piorunów.



OD PIASKOWYCH STEPÓW PO TROPIKALNE LASY - KLIMAT I MIKROKLIMAT

Qur'Akis to sucha, pomarańczowa pustynia o skrajnych różnicach temperatur – gorące dni kontrastują z chłodnymi nocami. Silne wiatry kształtują wydmy i formy skalne, tworząc surowy, dynamiczny krajobraz. Pustynie i kamieniste wyżyny są domem dla Fermentów i Grukkai, natomiast puszcze Lebiodka zamieszkują Neelśerowie.

Lebiodka

Ziło, w surowej formie czasowo zmniejsza posypane przedmioty; po procesie obróbki przejawia silne właściwości halucynogenne; główny towar eksportowy Qur'Akis



FERMENCI

Fermenci, łudząco podobni do ziemskich kotów zamieszkiwali Qur'Akis od tysiącleci. Ich oryginalne, pustynne umaszczenie dawno zanikło, ponieważ od niepamiętnych czasów plemiona Fermentów trudnią się uprawą lebiodka, której długotrwałe używanie zabarwiło ich futro na niebiesko. Nie każdy produkt wykonany z lebiodka jest bezpieczny i legalny, ale za to dobrze płatny, Fermenci więc nie stronią też od alchemii.



Futro z czerwia lebiodkowego
Trofeum łowne



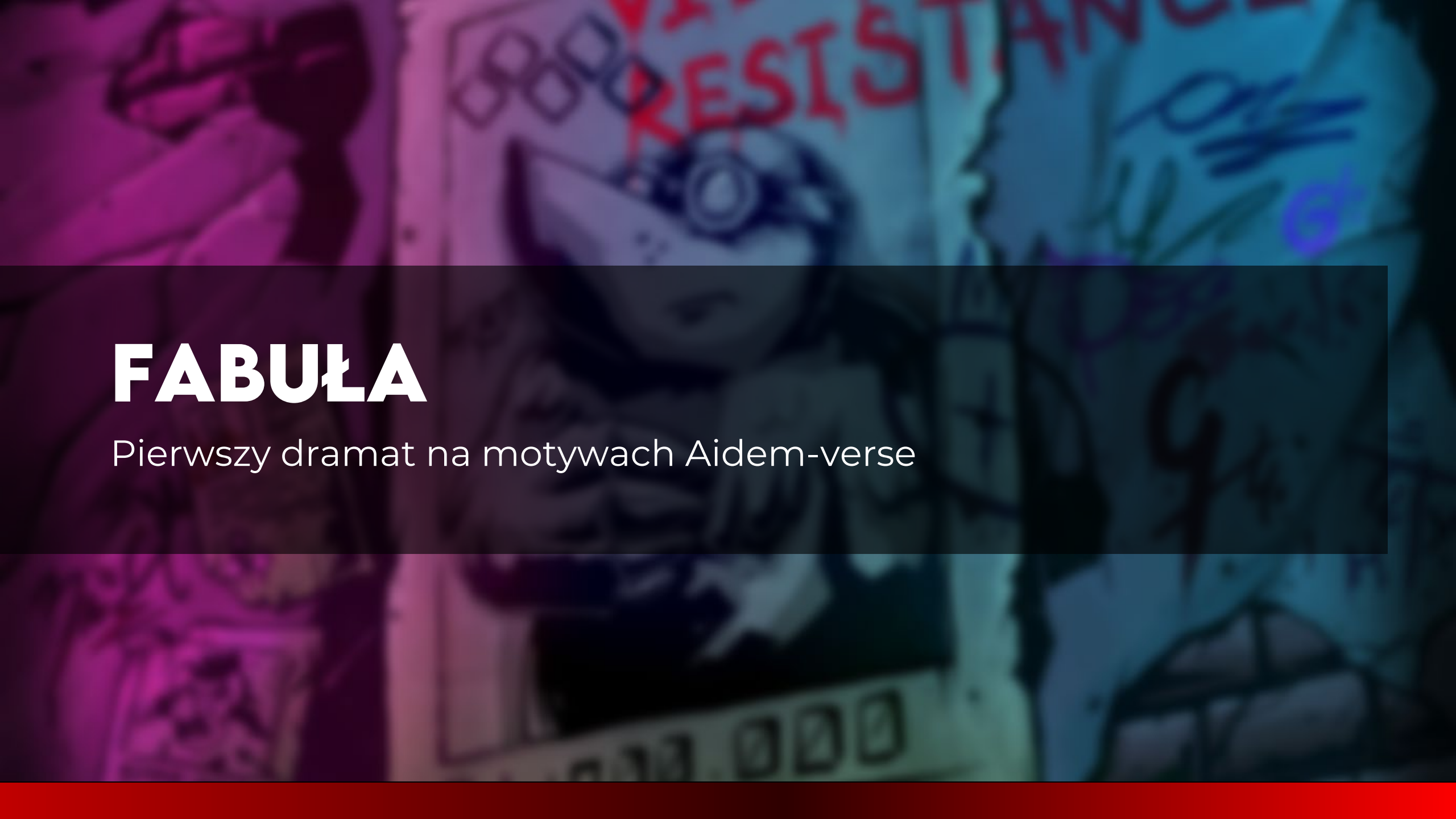
GRUKKAI - ŁOWCY CZERWI

Grukkai to mieszkańcy pustynnych pustkowi Qur'Akis, obrośnięci beżowym futrem, nieco przypominający z pysków ziemskie surykatki. Jako społeczność są kompletnie niezainteresowani polityką ani sytuacją międzyplanetarną. Ich kultura opiera się na polowaniu na czerwie oraz wykorzystywaniu ich jako niekonwencjonalny środek transportu. Żyją w niewielkich wioskach lub koczują pośród piasków i wydym, a ich kontakt ze światem zewnętrznym opiera się na handlu wymiennym, gdzie ich zdobycze wymieniają na zasoby, jedzenie, wodę i narzędzia.

NEELŚER – KAPŁANI LEBIODKI

Neelśer, dalecy kuzyni Fermentów, znacznie jednak od nich więksi, przypominają ziemskie lwy. To dumny i tajemniczy naród skupiony na eksploracji duchowej części życia. Neelśerowie nie uprawiają lebiodki na masową skalę, jedynie na własne potrzeby, do perfekcji jednak opanowali procesy pozwalające wyciągnąć wszystkie właściwości narkotyczne i psychodeliczne tej różowej rośliny. Ich futra, gęste i ciemnoniebieskie, zdobią lśniące linie i wzory, poduszki łap i pazury świecą błękitnym światłem, a z oczu zdaje się ulatywać błękitny dym.





FABUŁA

Pierwszy dramat na motywach Aidem-verse

COŚ MI TO PRZYPOMINA... TOBIE NIE?

Nostalgia buduje tło opowieści - pewien
zbiór motywów i ogólny charakter świata
- jednocześnie nie będąc podstawą fabuły
samą w sobie.

Gupidamis
Ziło z księżyca Indor



DWADZIEŚCIA LAT MINĘŁO...

Głównym motywem gry jest **“przemijanie”**. Miejsce akcji jest prowadzone eksperymentem myślowym - **jak Układ Kurana zmienił się przez dziesięciolecia?** Czy Pałac Żabby powinien być opuszczony? Czy Fermenci dalej uprawiają lebiodkę? Czy wolność dalej jest wartością o którą walczą mieszkańcy?

Akcja gry rozgrywa się w **Układzie Kurana, 20 lat po wydarzeniach** z „Reksio i Kapitana Nemo”. Władza w systemie należy do **Zjednoczonego Dyrektoratu Kurańskiego** – dyktatury powstałej w celu niedopuszczenia do odrodzenia tyranicznego Kuratorium. Choć Dyrektorat początkowo deklaruje stabilizację i ochronę mieszkańców układu, jego rządy stopniowo przesuwają granice kontroli, subtelnie umacniając władzę i ograniczając wolność planet i kolonii.



Roboty strażnicze MOL•E

Szeroko stosowane
w zabezpieczeniach anti-
krecich w czasach Kuratorium

MROCZNO TU... I NIEBIESKO...

Gra opowiada **stonowaną, wojenną opowieść**, koncentrującą się na losach pojedynczych jednostek w Układzie Kurana. Historia **jest pozbawiona oscentacyjnego humoru i spektakularnych efektów** – jej siłą jest realizm dramatyczny i emocjonalna głębia.

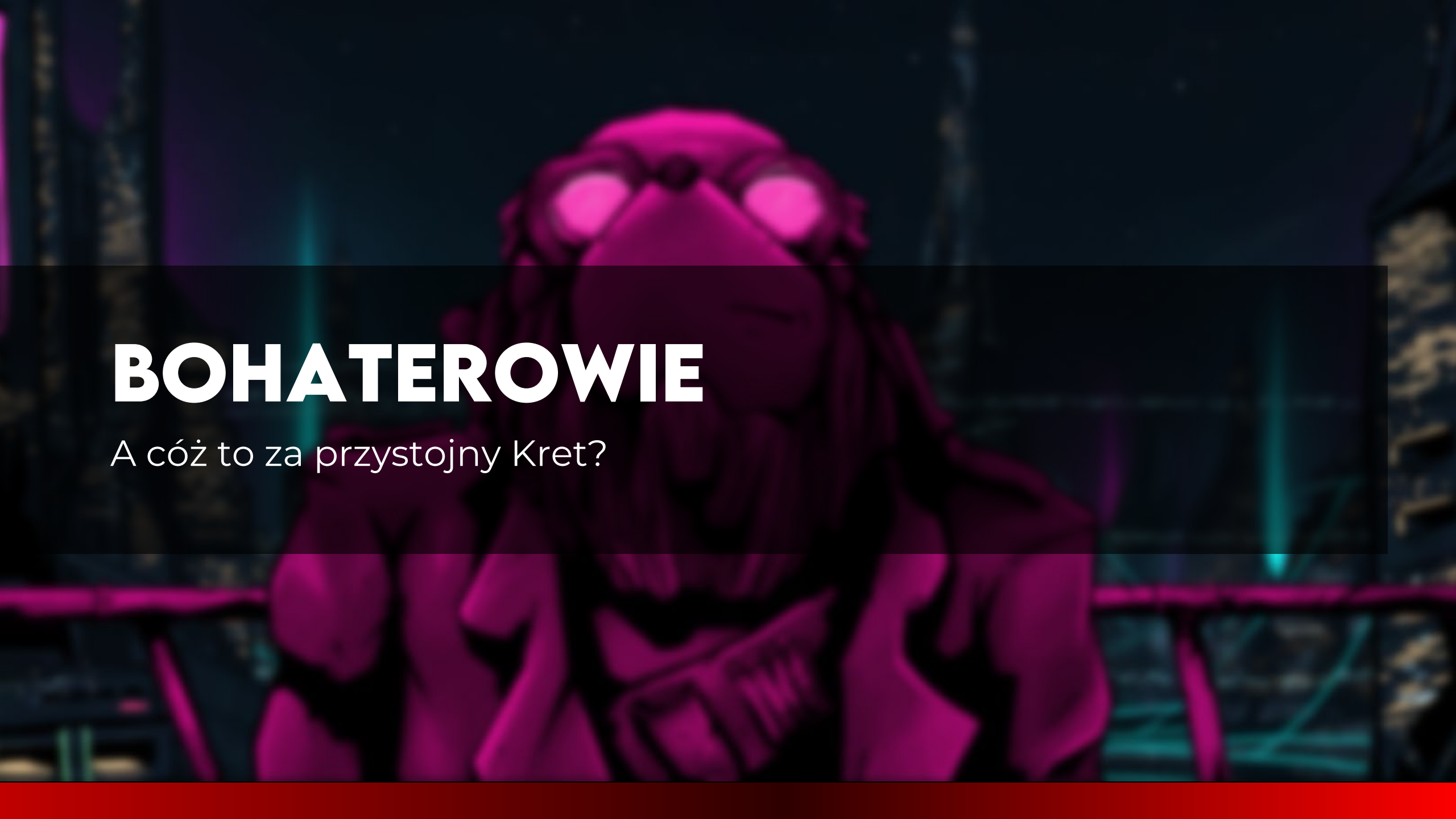
Gracz doświadcza codzienności życia w **ponurej dystopii**, w której polityczne manipulacje i **powolna erozja wolności** kształtują losy bohaterów.

To historia przygnębiająca, refleksyjna, pokazująca nie heroiczną chwałę, lecz syzyfowe zmagania, strach, ból i próbę zachowania człowieczeństwa w świecie, gdzie granice między nadzieją a desperacją są nieustannie zacierane.

W tle fabuły: napięcia polityczne, tajemnice przeszłości Kuratorium i moralne wybory w świecie, w którym granica między porządkiem a tyranią jest cienka jak włókno kosmicznego pyłu.



Zbiorniki przetwórcze
Zamieniają żywicę
z lebiódki na silny
specyfik halucynogenny



BOHATEROWIE

A cóż to za przystojny Kret?

GDZIEŚ MIĘDZY 7:00 A 8:00 WIECZOREM...

Umieszczenie historii 20 lat po RiKN pozwala nam spekulować nad aktualnym stanem życiowym Kreta Kretesa. Jest to **połowa drogi między dwoma jego wizerunkami** – z *Reksio i Kapitan Nemo* oraz z przyszłości *Reksio i Wehikuł Czasu*. Możemy zakładać, że Kretes ma już dzieci, jednak zważając na czas nie ma jeszcze wnuków.

Reksio i Kapitan Nemo



KOMANDOR

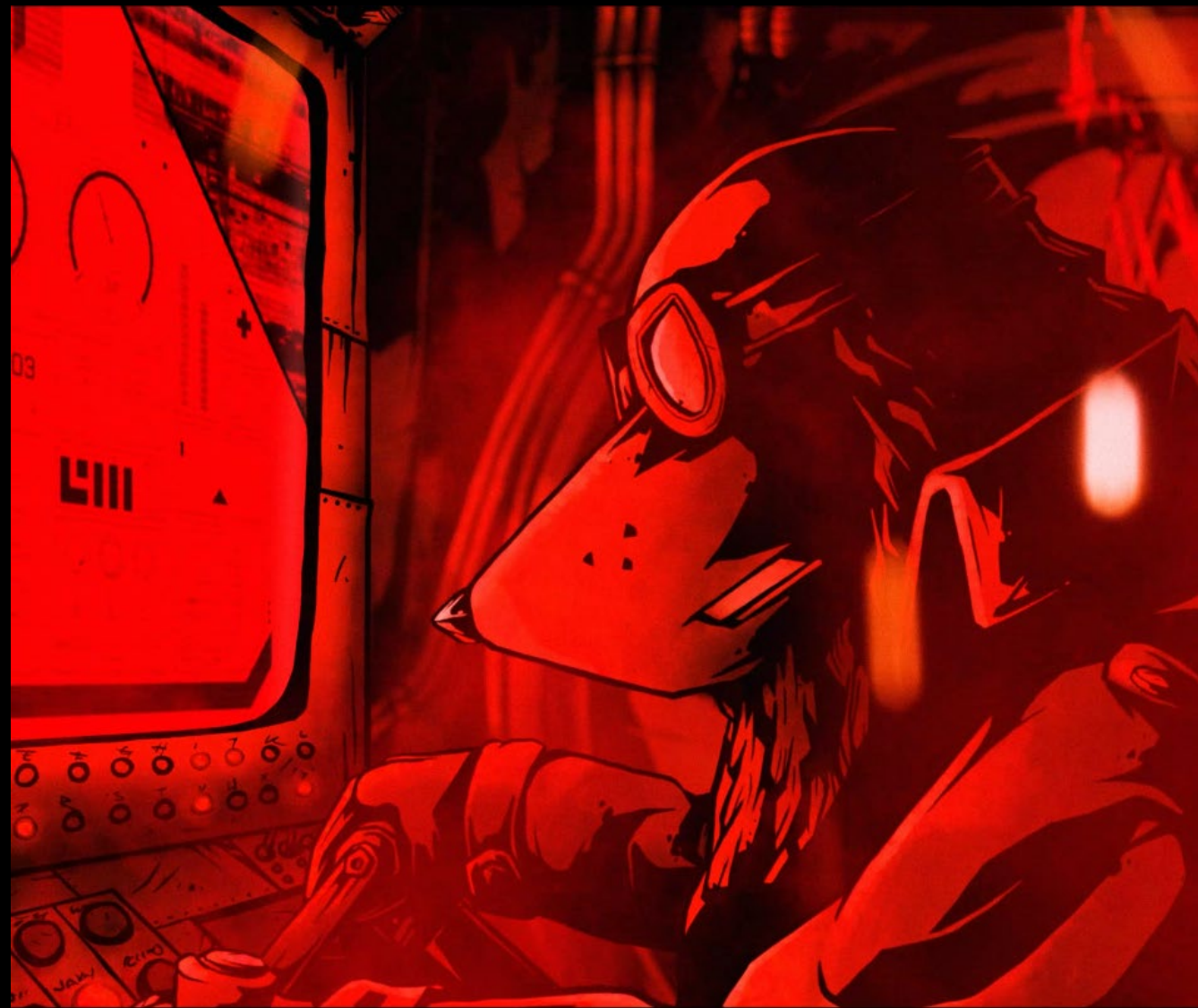


*Przyszłość: Reksio
i Wehikuł Czasu*



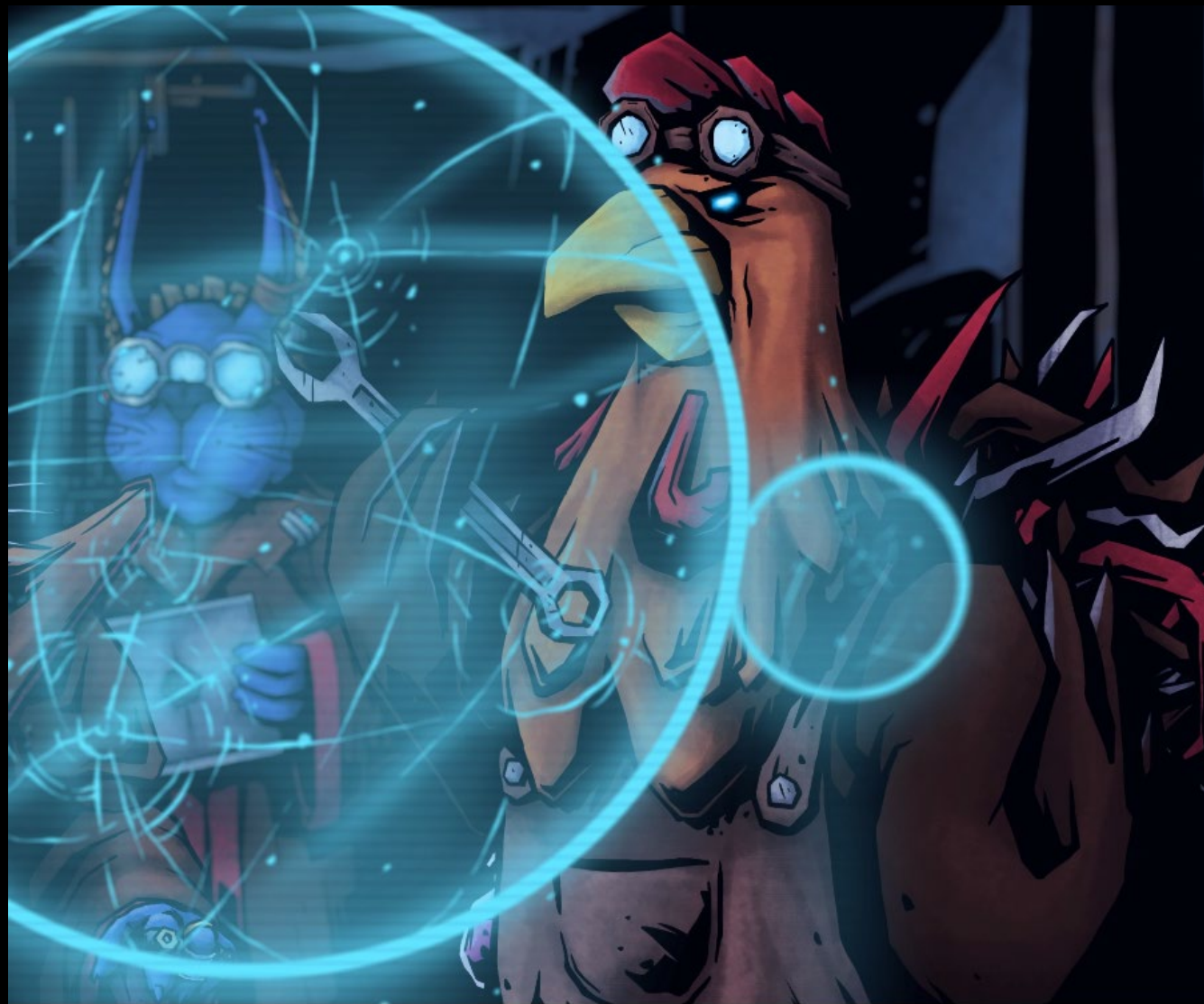
KOMANDOR KRETES

Kretes powtórnie wraca ze stanu spoczynku aby wziąć udział w międzyplanetarnej walce o wolność i lepsze jutro. Podejmuje się pilotażu kolejnego szalonego pojazdu konstrukcji Koguta Wynalazcy, a także po raz kolejny walczy o prestiżową Różę Pustyni, tym razem jednak, to on jest wymieniany jako jeden z najgroźniejszych i najtwardszych kierowców galaktyki... Choć minęło wiele lat, komandora nie opuściła odwaga, cięta riposta ani bebzon.



KOGUT WYNALAZCA

Kogut towarzyszy Kretesowi w podróży na Qur'Akis, aby jeszcze raz odegrać ważną rolę w przygodach swych przyjaciół. Po raz pierwszy w dalekim kosmosie, Kogut zgłębi tajniki obcych technologii, właściwości lebiodka, zbuduje ścigacz, a także wpłącze się w międzyplanetarną intrygę. Najbardziej interesować będzie go złomowisko statków Kuratorium, gdzie spoczywa niejeden skarb i niejedna niesamowita technologia, czekająca tylko na odnalezienie i ponowne zastosowanie.



WIELKI ADMIRAŁ KRIUKOV

Wielki Admirał **Viktor Kriukov** - doświadczony dowódca floty kosmicznej. W czasach rządów Kuratora Korneliusza służył Kuratorium. Wielokrotnie odznaczany za zasługi **służbista, perfekcjonista, żołnierz z krwi i kości**. Bezapelacyjnie wierny swoim ideałom, w imię których walczył zaciekle, nie patrząc na koszty i straty. Jednak pewne wydarzenia nawet dla niego były zbyt przytłaczające. Dziś ponury, **lubujący się w czerni i defetyzmie** entuzjasta wyścigów ścigaczy, sponsoruje kierowcę z czołówki stawki oraz zapewnia mu zaplecze mechaniczne. Niewiele osób jednak poznało jego drugie oblicze...





WWW.KOMANDORGAME.COM