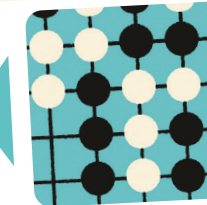




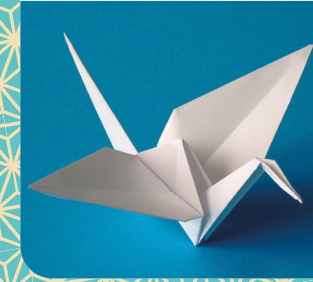
Gra go



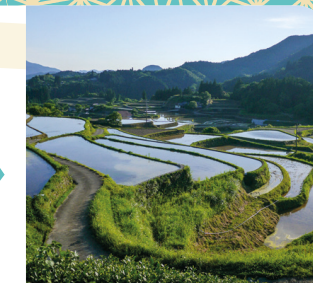
Żuraw japoński



Origami



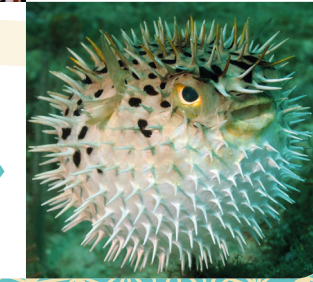
Tarasy ryżowe



Tabliczka ema



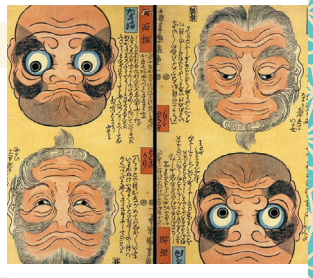
Ryba fugu



Obrazek jōge-e



Katana



Grendizer (Goldorak)



Donkey Kong



Kamon



Omamori (amulet)



Sakura (wiśnia japońska)



Yayoi Kusama



Makak japoński



TOM VUARCHEX
[autor/ilustrator]



Projektant graficzny z wykształcenia. Do świata gier trafił w połowie lat 90., gdy samodzielnie wydał grę *Jungle Speed*, której jest współautorem. Od tego czasu sporadycznie i nieregularnie tworzy i ilustruje gry. Ponadto opiekuje się serią *Miszmasz!*.

RÉMI & NATHALIE SAUNIER
[autorzy]

Papuzki nierozłączki. Od lat przemierzają festiwale, prezentując projekty kolejnych gier. Ich pomysłodawcą zawsze jest Rémi, ale to, co przetrwa, to coś więcej niż pomysł, rozwijają już razem. W 2015 roku los się do nich uśmiechnął i wydali pierwszą karcianą wersję gry *Miszmasz!*.



NAÏADE
[ilustrator]

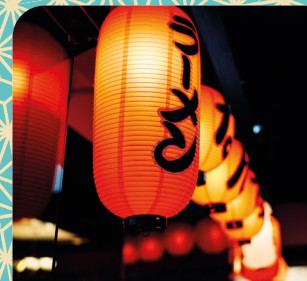
Od lat zagorzały entuzjasta sportu i oczywiście rysowania. Naïade studiował architekturę, projektowanie i rysunek narracyjny. Dziś ma już na koncie ilustracje do dziesiątek gier i książek. Swojego talentu użył również grze *Miszmasz!*.



Notes inspiracji

Praca nad grą *Miszmasz! Japonia* była prawdziwym wyzwaniem. Jedną jego częścią była próba zamknięcia w jednorodnych i spójnych graficznie wzorach tak skomplikowanej kultury. Drugą częścią tego wyzwania było to, że należało trzymać się ograniczeń związanych z „bliźniaczością” stworzonych wzorów. W końcu to gra *Miszmasz!*. To zadanie wymagało mieszanki minimalizmu, kreatywności oraz artystycznej precyzji – dopiero wtedy możliwe było stworzenie wzorów, które oddawały element rzeczywistości w sposób niewymuszony i pasujący do całości. Naïade daje nam wgląd w swój projekt, prezentując wybory, jakich dokonał, na podstawie zebranych inspiracji. W swojej pracy wymieszał tradycyjną symbolikę, elementy bliższe współczesności i to, co dla niego jest ważne w kulturze Japonii. Sto dziewiętnaście stworzonych ilustracji to równocześnie mało i dużo – jednak gra *Miszmasz! Japonia* nie ma być wyczerpującym przewodnikiem. To raczej spacer, na który zaprasza nas ilustrator, by pokazać swoje ulubione miejsca. Zaś ten notes inspiracji pozwoli Ci zajrzeć za kulisę powstawania tego obrazkowego haiku...

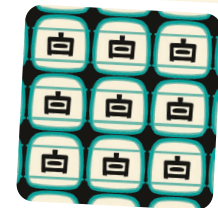




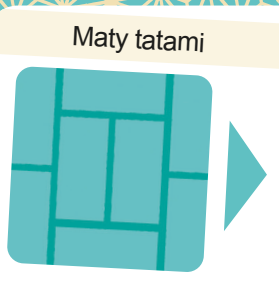
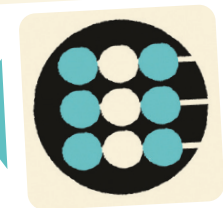
Czerwone lampiony (akachochin)



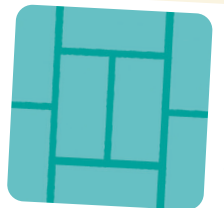
Beczki sake



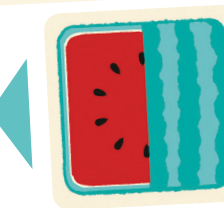
Kluski dango



Maty tatami



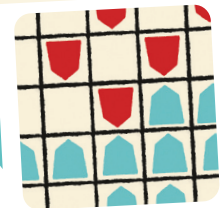
Kwadratowy arbuz



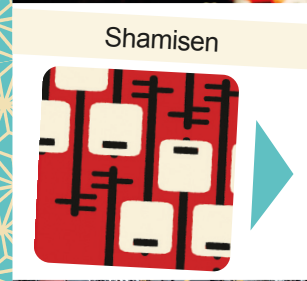
Tanuki



Szachy shōgi



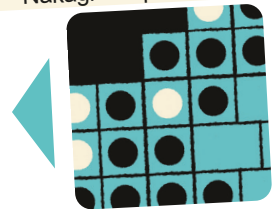
Teatr kabuki



Shamisen



Wieża kapsułowa Nakagin Capsule Tower



Wielka fala Hokusai



Piktogramy w toalecie



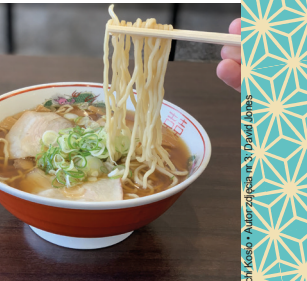
Pas sumo



Onigiri



Ramen



Ramen



Drzewko bonsai



Skrzyżowanie Shibuya



Koinobori



Lalka Darumy



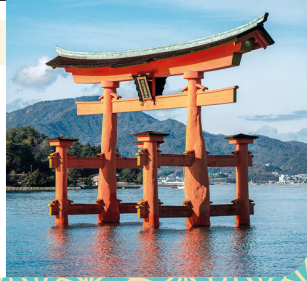
Góra Fuji



Ogród zen



Brama torii



Posążki Jizō



Laleczki kokeshi



Laleczki kokeshi

