



Trinket and Salmon

Lost in the Coven Town

By Z Deszczu Pod Rynne Studios

Opis gry

Trinket i Salmon to chowańce wiedźmy, która wybrała się do miasta na zakupy. Niestety podczas podróży kot i sroka spadają z miotły i gubią się w mieście. Teraz muszą wrócić do domu. Postaci muszą wykorzystywać swoje unikalne umiejętności żeby odnaleźć drogę do domu.



Cel gry

Celem gry jest współpraca graczy żeby doprowadzić postaci do drzwi. Po drodze można zbierać punkty w postaci błyszczących pierścionków i klucza, bez którego nie otworzymy drzwi.



Unique Selling Points

- Lokalny multiplayer
- Oprawa graficzna
- Oprawa dźwiękowa
- Tryb współpracy
- Stylistyka inspirowana twórczością Hayao Miyazakiego
- Urocze kotki i ptaszki



Mechaniki

- Telekineza sroki podnosi obiekty
- Kot potrafi podnosić obiekty
- Przyciski aktywujące
- Drzwi i klucz
- Zbieranie punktów
- Fizyka obiektów
- Lokalny multiplayer



Główni bohaterowie



Animacje postaci



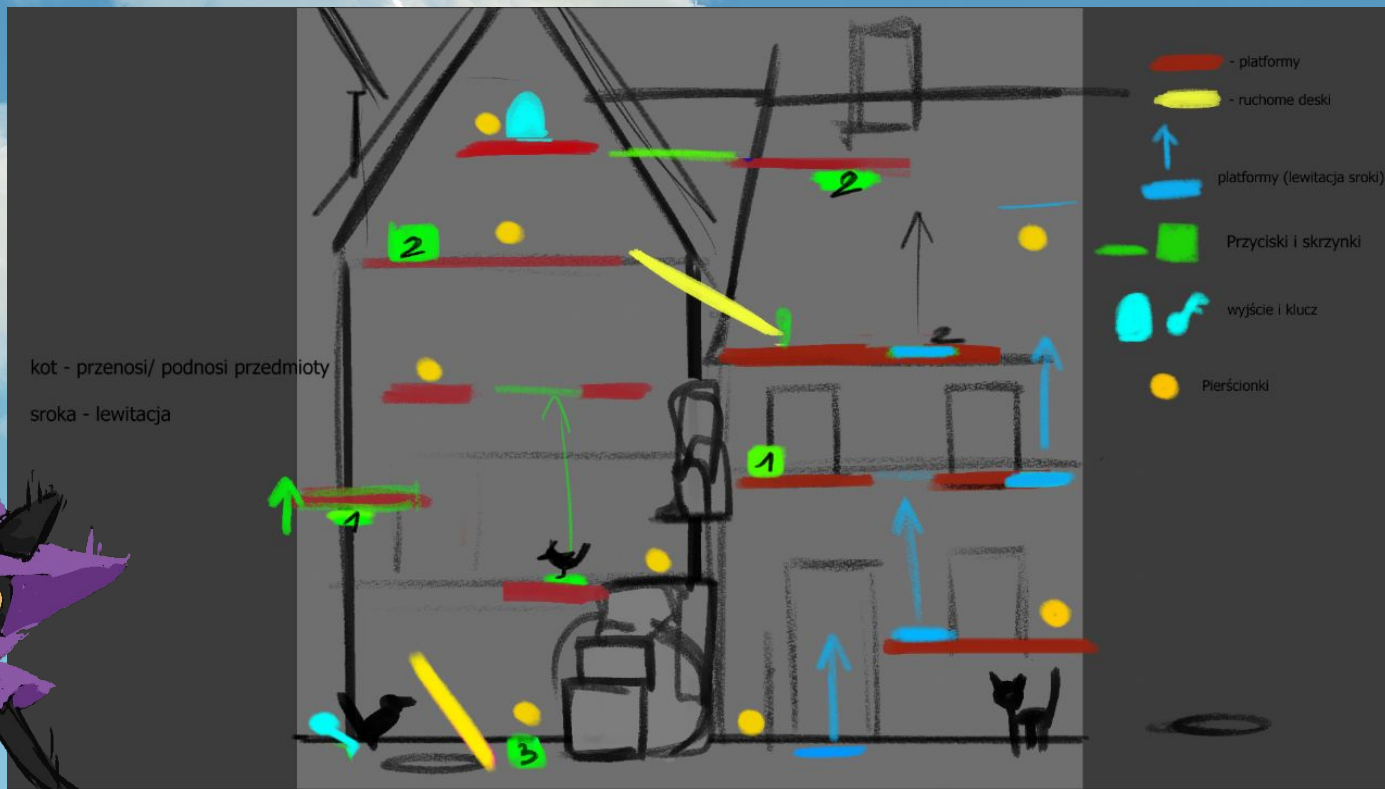
Szkice animacji



Pierwsze szkice postaci

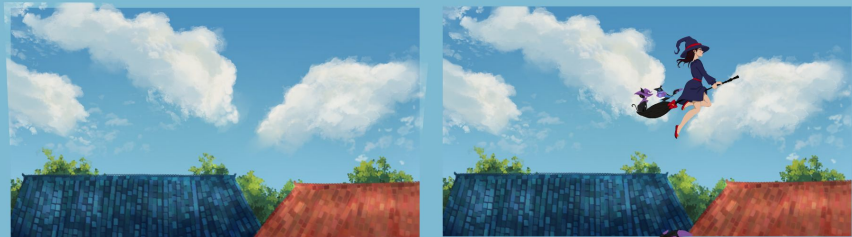


Level design - koncept



Level design





Cinematic



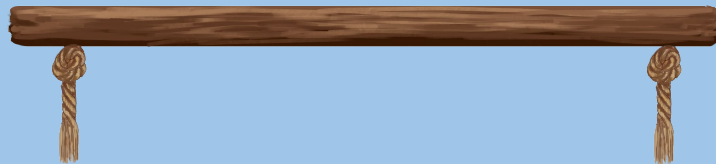
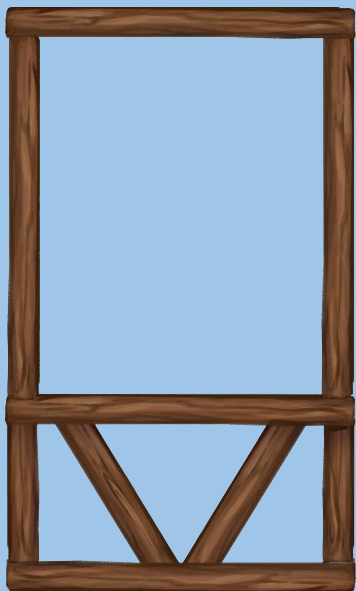
Cutscenki - szkic



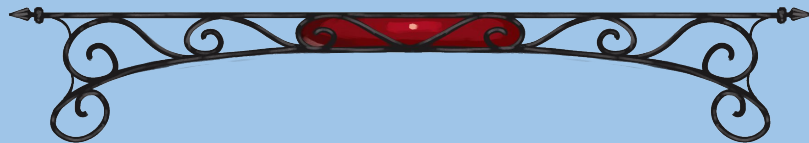
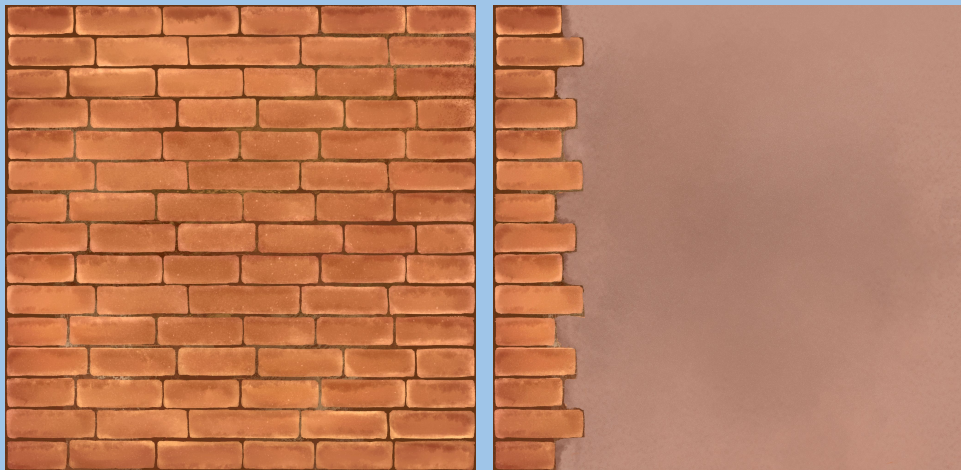
Assty



Assety



Tekstury



Poruszanie się

TRINKET



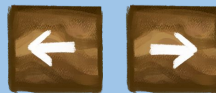
WALK

SPECIAL ABILITY

CHOOSE OBJECT

USE MAGIC

SALMON



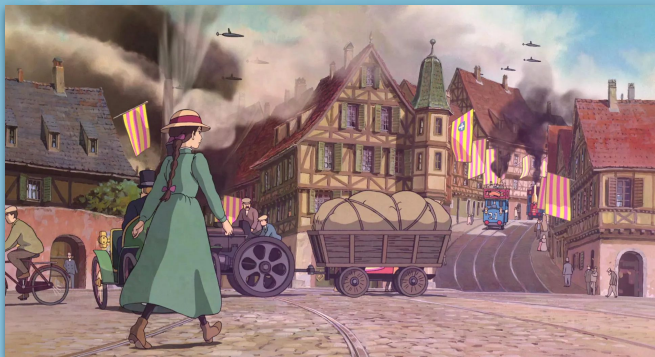
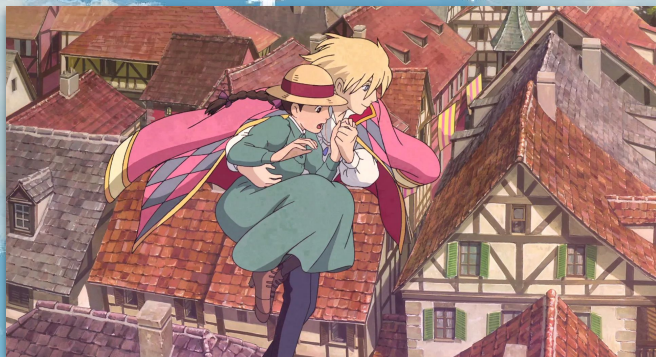
PRESS "T" TO EXIT

Menu oraz ending screen





Inspiracja wizualna



Inspiracja gameplay



Wykonanie:

Michał Kolano - Lider/ Programowanie / Muzyka

Renata Rybarz - Animacja/ Oprawa Graficzna / Muzyka

Patrycja Pilarz - Oprawa Graficzna/ Level Design/ Character Design / Muzyka

Agnieszka Firla- Oprawa Graficzna/ Level Design/ cinematic / Muzyka

