


Podsumowanie

Tytuł gry	Oversleep
Gatunek	Akcja, Fantasy, Komedia, Wieloosobowe
Model Biznesowy	Buy to play + płatne DLC
Platformy Docelowe	Komputery osobiste, konsole
Tryb	Sieciowa kooperacja, Lokalna kooperacja, Coop dla 1-4 graczy
Odbiorca	Fani gier akcji. Gracze szukający gier kooperacyjnych, które będą stanowiły dla nich jakieś wyzwanie, a przy okazji zapewnią odpowiednią rozrywkę.
Core Premise	Pomagamy lunatykowi w przemieszczaniu się po mapie, eskortując go i chroniąc przed koszmarami oraz różnymi przeszkodami.
Cel Gracza	Gracze muszą przemierzać różne światy, które wykreowane są przez sny lunatyka. Głównym zadaniem gracza jest pokonanie wszystkich koszmarów, dzięki czemu gracze będą mogli wyleczyć lunatyka ze schorzenia.
Gameplay Loop	<ul style="list-style-type: none">- Rozpocznij grę wybierając poziom- Podążaj za lunatykiem- Eliminuj przeciwników oraz przeszkody- Przygotuj się na nagłą zmianę otoczenia- Obserwuj wskaźnik stresu lunatyka- Jeśli jest to konieczne zrób taska, który zwiększy jego poziom- Wyeliminuj przeszkodę rozwiązując łamigłówkę, aby kontynuować podróż- Dotrzyj do portalu snów

	<ul style="list-style-type: none"> - Odbierz gwiazdki za konkretny poziom, ich ilość zależy od twoich działań
Główne mechaniki	<ul style="list-style-type: none"> - Łagodzenie stresu pacjenta - Łamigłówki - Eliminacja przeszkód - Podróżowanie między lokacjami - Przeciwnicy w postaci koszmarów - Walka - Dynamiczne sny - Duża interakcja z otoczeniem - Kooperacja dla 1-4 graczy
USP	<ul style="list-style-type: none"> - Spora interakcja z otoczeniem - Wyimaginowany świat snów z cukierkową grafiką - Ciekawa walka - Duża liczba różniących się od siebie leveli - Ciekawe, nie za proste zagadki
Game Hooks	<ul style="list-style-type: none"> - Eskorta lunatyka - Eksploracja - Dynamiczne sny - Walka z różnymi przeciwnikami
Mockup	

Concept Art

📄 Oversleep MoodBoard.pdf 📄 plansza koszmar.jpg 📄 plansza lunatyk.jpg
📄 screen_01.png 📄 plansza postaci.jpg

Core Premise

Cel Rozgrywki

Głównym celem gracza jest eskortowanie lunatyka, który porusza się po z góry wyznaczonej trasie, dopóki nie dotrze do portalu snów. Gracze będą musieli zmierzyć się z wieloma przeszkodami, które w znaczący sposób wpłyną na wskaźnik stresu lunatyka.

Historia

Wszystko dzieje się w świecie wykreowanym przez lunatyka, do którego trafiła grupka lekarzy opłacona przez rodzinę pacjenta. Personel badawczy pod postacią miłych zwierzątek wchodzi do snu lunatyka i robi wszystko, aby ten bezpiecznie dotarł do końca snu, a następnie się obudził.

Świat Gry

W 2027 roku co druga osoba na świecie zmagала się z lunatykowaniem. Wszystko spowodowane za sprawą technologii, którą ludzie używali bez opamiętania. Z czasem urządzenia zaczęły wpływać na jakość snu wywołując chorobę. Co ciekawe, dostępne na tamte czasy leki nie były w stanie wyeliminować schorzenia.

Wraz z początkiem 2029 roku medycyna niespodziewanie wzbiła się na nowy poziom technologiczny. Powstała nowa marka, która opracowała maszyny pozwalające na całkowite pozbycie się zaburzeń wcześniej uznawanych za ciężkie do wyleczenia. Wystarczyło jedynie przenieść świadomość naukowców do snów pacjenta, aby ci mogli rozpocząć kurację. Choć z początku ta metoda wydawała się kontrowersyjna to z czasem zaczęły pojawiać się badania potwierdzające jej skuteczność.

Wykorzystywanie nowej technologii jest drogie i tylko nieliczni mogą sobie na nią pozwolić. Zespoły badawcze regularnie wysyłane są do domostw, gdzie zaczynają kurację pacjentów. Tam przenoszeni są do fantastycznych snów, które w żadnym wypadku nie przypominają niczego realnego.

Główna Mechanika

Główna mechanika gry polega na eskortowaniu lunatyka, obserwując jednocześnie jego wskaźnik stresu, a w razie potrzeby konsekwentne poprawianie go, walka z koszmarem oraz pomoc w omijaniu przeszkód.

Główne systemy

- Łagodzenie stresu pacjenta
- Zabawne dialogi uzupełniające rozgrywkę
- Łamigłówki
- Eliminacja przeszkód
- Podróżowanie między lokacjami
- Przeciwnicy w postaci koszmarów
- Walka
- Dynamiczne sny
- Wybór postaci
- Kooperacja dla 1-4 graczy
- Eksploracje
- Pełne wsparcie kontrolera

Interakcje

- Eskortowanie lunatyka, pomagając mu unikać przeszkód oraz przeciwników
- Wpływanie na elementy otoczenia
- Sterowanie postacią
- Wybieranie poziomu, do którego chce się udać
- Rozwiązywanie zagadek
- Walka

Visuals & Arystyle

Gra posiada widok top down z grafiką fantasy, wypełnia ją wiele kolorów, które sprawiają wrażenie bajkowej, a zarazem pozwalają graczowi wcielić się w świat pełen snów. Styl w żadnym stopniu nie przypomina tego co każdy z nas dobrze zna, jest surrealistyczny. Otoczenia wydają się nam obce, występują na nich nieznanne dotąd zwierzęta oraz roślinność.

Flow Zone

Gra akcji, która wraz z przebiegiem rozgrywki będzie zmuszała graczy do większej kooperacji między sobą. Z początku poziomy będą proste, aby następnie regularnie przyzwyczajać

gracza do coraz trudniejszych poziomów. Lunatyk będzie bardziej podatny na stres, a oprócz tego zaczną pojawiać się taski wraz z drobnymi zagadkami.

Poziom trudności

Wraz z przebiegiem podróży gracze napotkają kolejne trudności. W dodatku poziom gry ulegnie podwyższeniu. Czego powinniśmy się spodziewać?




- Większej ilości przeszkód
- Większej liczby przeciwników (koszmarów) oraz ich inne odmiany
- Trudniejszych zagadek logicznych
- Szybciej spadający wskaźnik stresu


Systemy


Gra posiada system multiplayer, do którego musimy mieć chociaż częściowy dostęp do internetu, gdyż istnieje także opcja rozgrywki potyczki solo w trybie offline. Jeśli jednak zdecydujemy się na rozgrywkę wieloosobową internet będzie do niej niezbędny. W przypadku potyczki solo gracz zmierzy się z mniejszą liczbą przeciwników oraz przeszkód. Wszystko po to, aby zapewnić odpowiedni balans samotnym wilkom.

Reference Guide

Zbliżone tytuły gier	Cechy wspólne	Różnice
	<ul style="list-style-type: none"> - Gra dla 1-4 osób - Gra skierowana dla każdego - Grafika - Kooperacja - Osiągnięcia steam - Kooperacja na wspólnym ekranie - DLC - Dodatkowe utrudnienia w trakcie gry 	<ul style="list-style-type: none"> - Sieciowe PvP - W Oversleep nie jesteśmy kucharzami
	<ul style="list-style-type: none"> - System walki - Grafika zapadająca w pamięć - Zagadki z różnym poziomem trudności 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafika 2,5D - Drzewko umiejętności - Błędy psujące rozgrywkę

	<ul style="list-style-type: none"> - Różnorodni przeciwnicy zależni od levelu, w którym jesteśmy - Przeciwnicy w postaci koszarów 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Zagadki, które można rozwiązać na kilka sposobów - Pełna obsługa kontrolerów 	<ul style="list-style-type: none"> - Toporny system sterowania - Gra nawet dla 8 graczy
	<ul style="list-style-type: none"> - Urocza, pełna barw grafika - Towarzyska (imprezowa) - Familijna - Proste zasady - Przeszkody - Proste sterowanie - Wciągająca 	<ul style="list-style-type: none"> - Brak trybu turniejowego - Model F2P - Brak płatnych skórek - Mała ilość map (przez co te z czasem są powtarzalne)
	<ul style="list-style-type: none"> - Poziom trudności zmieniający się wraz z przebiegiem gry - Ogromna interakcja z otoczeniem - Idealna gra dla znajomych - Klarowne oznaczenie przedmiotów, z którymi możemy prowadzić interakcje 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementy roguelike - Wysoka cena

Mniej podobne tytuły gier	Cechy wspólne	Różnice
	<ul style="list-style-type: none"> - Otwartość poziomu - Możliwość eksploracji levelu - Przygodówka - Elementy platformówki 	<ul style="list-style-type: none"> - Gra konkurencji ma bardziej rozwiniętą historię - Gra przeznaczona jedynie dla 1 gracza

	<ul style="list-style-type: none"> - Bohaterowie wchodzący do umysłu pacjenta - Bogata ścieżka dźwiękowa - Angażowanie gracza 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafika - Rozgrywka - Zamysł fabularny
---	--	--

Stop

- Sieciowe PvP
- Słaby humor
- Tryb turniejowy
- Toporny system sterowania
- Elementy roguelike
- Małe, zamknięte lokacje
- Mała ilość map
- Duża ilość tekstu do czytania

Start

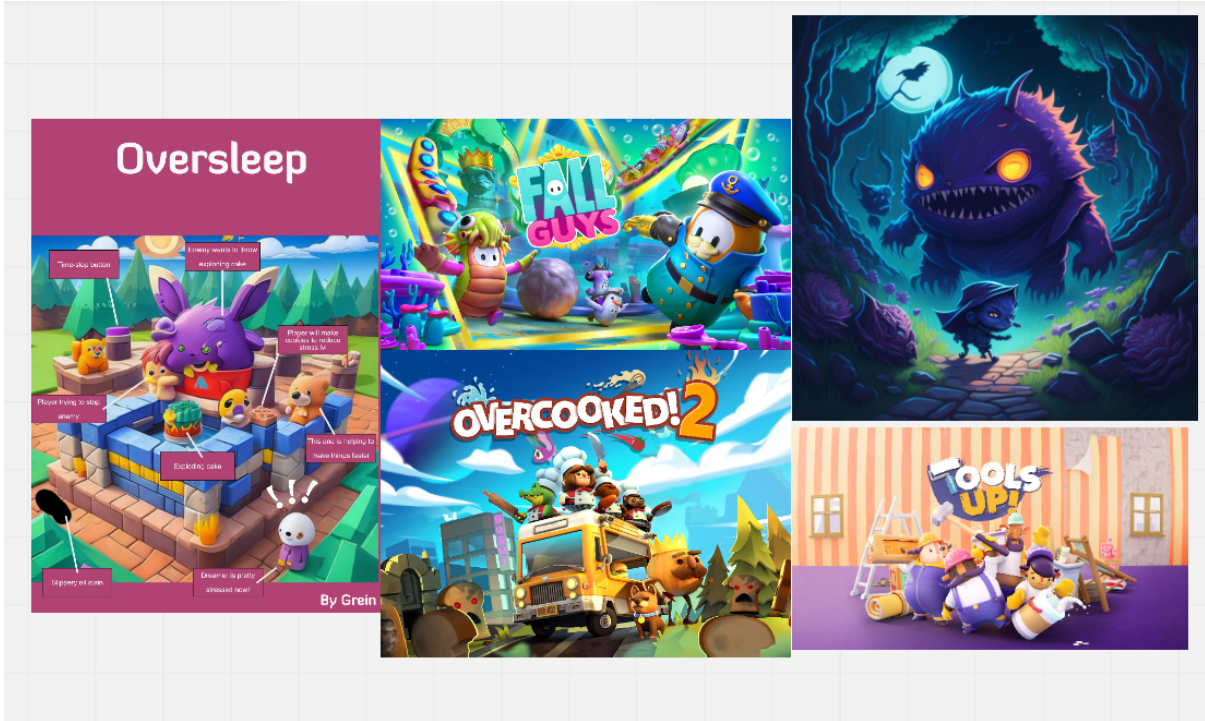
- Sny pacjenta, z których stworzony jest świat
- Niska cena
- Wskaźnik stresu pacjenta
- Motyw eskorty w grze familijnej
- Likwidacja przeszkód
- Wciągająca walka
- Do pewnego stopnia możliwość eksploracji poziomów
- Elementy platformówki

Continue

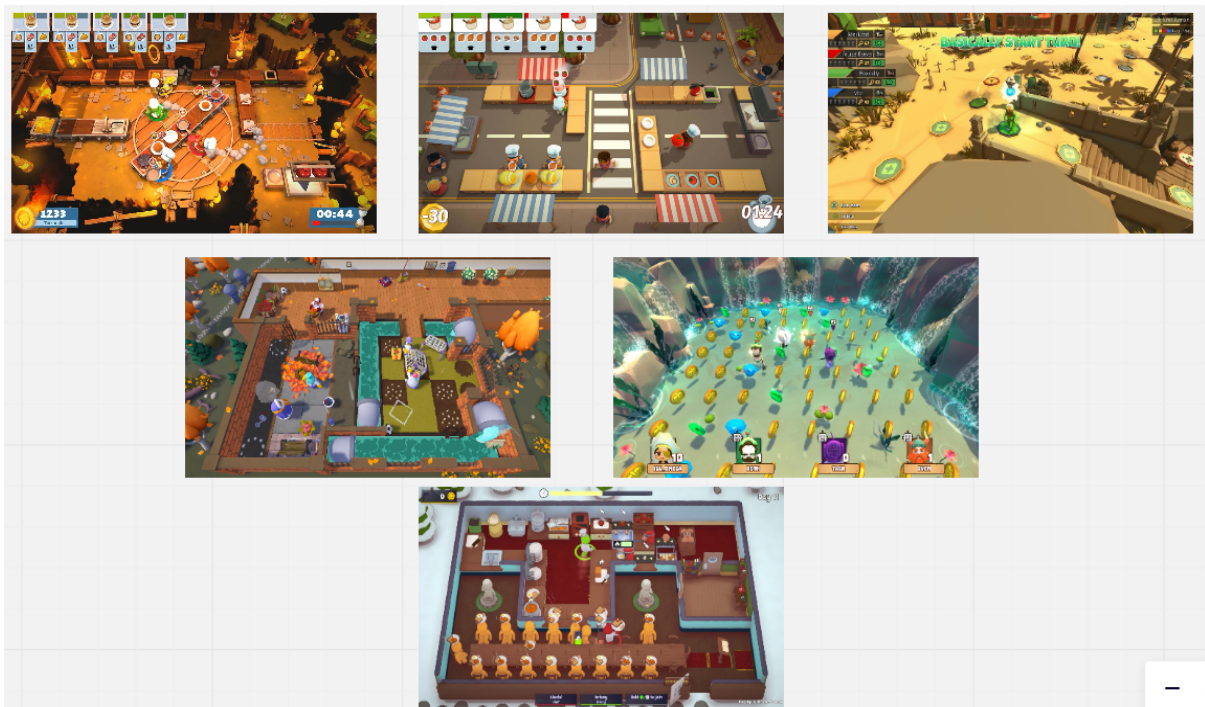
- Łatwe sterowanie
- Bajkowa grafika
- Oznaczenie interaktywnych elementów
- Kooperacja dla 1-4 graczy
- Angażująca rozgrywka
- Bogata ścieżka dźwiękowa

Moodboard

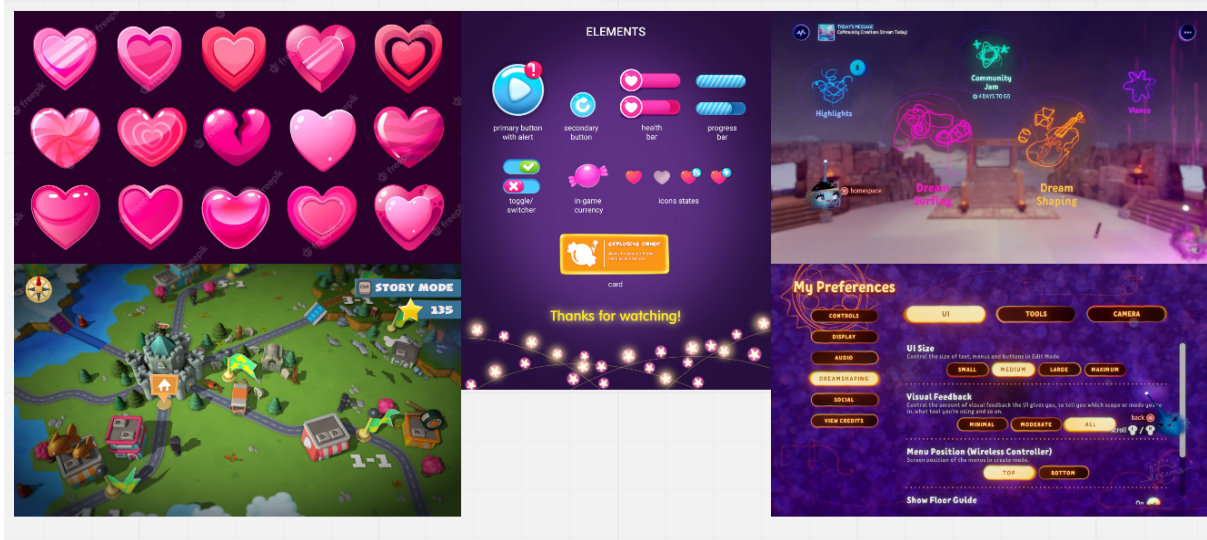
Artstyle



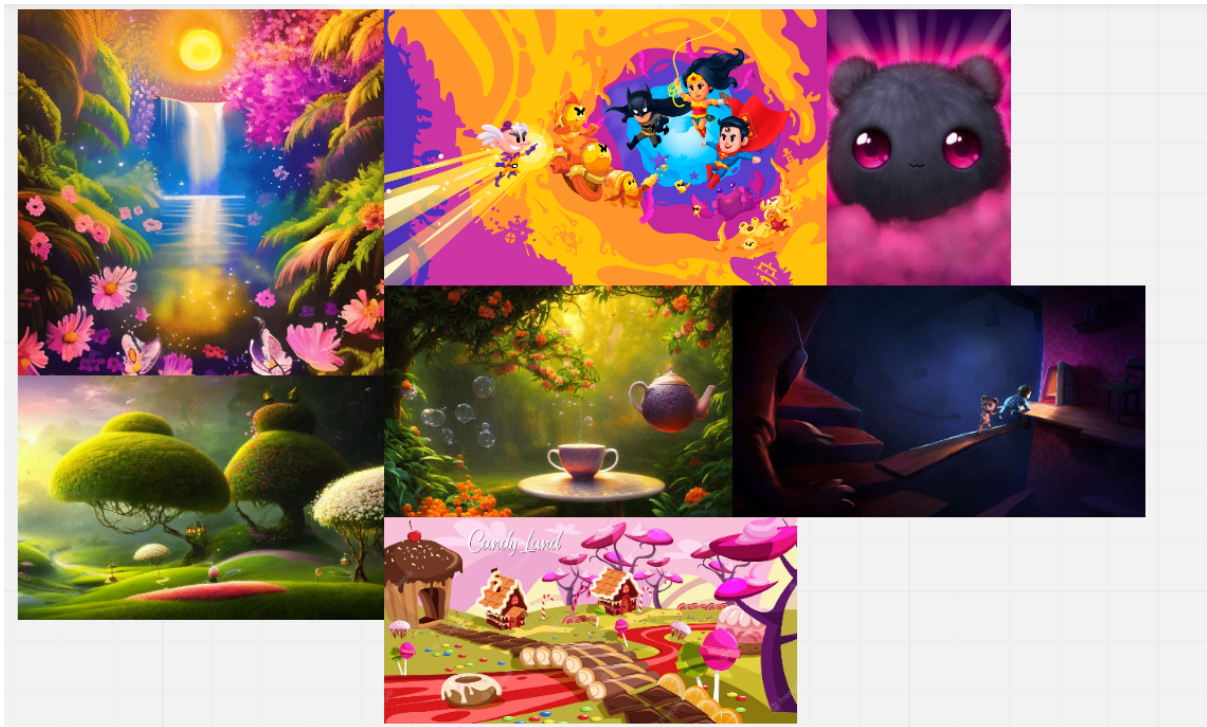
Camera View



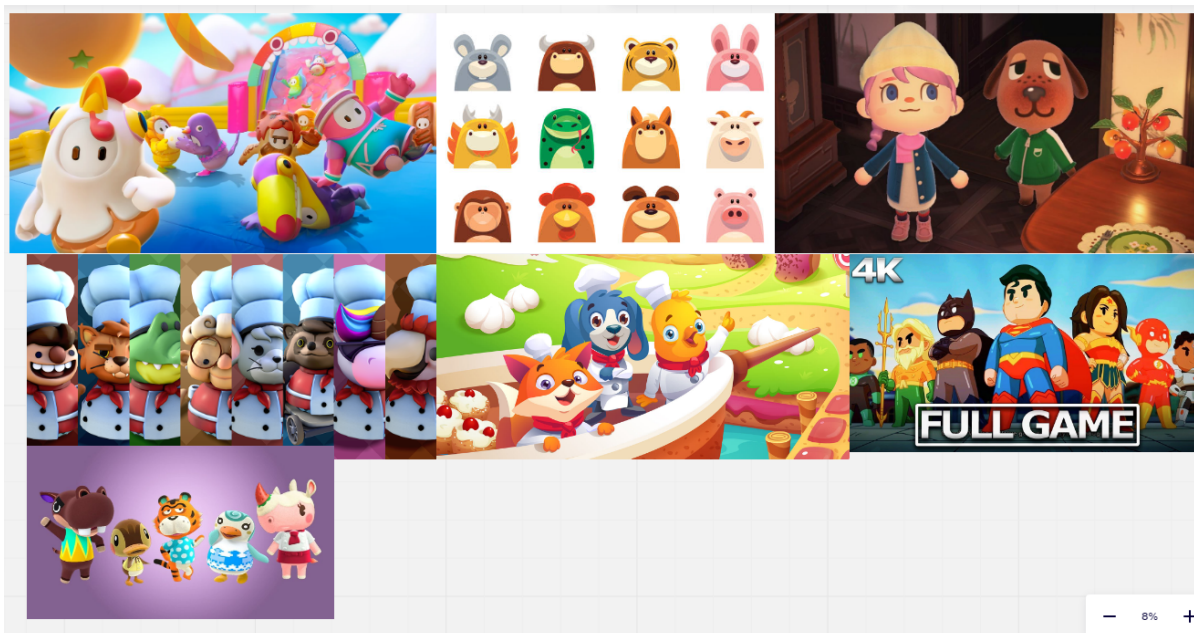
UI



Setting



Character



Game Hooks

Game Hook	Na czym polega?
Eskorta lunatyka	Wpływ / Obserwacja zachowania lunatyka, pozbycie się przeszkód, ciągle mając na uwadze wskaźnik stresu.
Eksploracja	Swobodny powrót do starszych lokacji. Możliwość szukania znajdziek, a także wykonywania zadań pobocznych.
Dynamiczne sny	Nagle zmiany otoczenia, które rzadko będą do siebie pasowały. Kwiecista łąka może bez ostrzeżenia zamienić się w las strawiony płomieniami
Walka z różnymi przeciwnikami	Rodzaje przeciwników, którzy w różnym stopniu będą wpływać na rozgrywkę.

Dynamiczne sny

Opis

Gracze umieszczeni na poziomie muszą zdawać sobie sprawę z tego, że otoczenie wraz z przebiegiem danego levelu może ulec zmianie. Grający w pewnym stopniu będą mieć wpływ na to jak otoczenie się zmieni. Wszystko zależy będzie od poziomu paska stresu. Im

bardziej zestresowana postać, tym większa szansa na to, że otoczenie przybierze mroczniejsze oblicze. W przypadku niskiego wskaźnika będziemy mogli liczyć na pełne barwy otoczenie, na drzewa zrobione z cukierków i rzeki składające się z płynnej czekolady. W zależności od otoczenia gracze będą musieli zmierzyć się z innymi przeciwnikami oraz przeszkodami.

Dlaczego przyciągnie graczy?

Gracze już od początku rozgrywki będą czuli, że mają na nią realny wpływ. Dodatkowo dzięki mechanice zmieniających się poziomów będzie można odnieść wrażenie, że naprawdę jesteśmy częścią snu. Nieprzewidywalne zmiany sprawią, że gracz dojdzie do nowego poziomu zaangażowania. Zachęta w postaci możliwości poznania świata koszmarów i snów sprawi, że gracze z chęcią powrócą do gry, aby poznać drugą odsłonę świata.

Jak go zaprezentujemy?

Ukazać graczom piękno wyimaginowanego świata, przedstawić barwną rozgrywkę, a także to jak dynamicznie może zmienić się otoczenie.

Unique Selling Points

Analiza Konkurencji i Otoczenia

Recenzje graczy o podobnych grach

- ❖ **Overcooked 2** - Ogromna liczba pozytywnych recenzji w głównej mierze skupia się na cooście, pięknej dla oka grafice, różnorodnych lokacjach oraz gameplayu. Gracze narzekają na to, że gra w żadnym stopniu nie jest przystosowana do grania solo.
- ❖ **Tools up** - Grafika gry przyciąga graczy, którzy zakochali się w obu częściach Overcooked, ludzie chwalą produkcję i chętnie grają w nią na imprezach, spotkaniach z przyjaciółmi. Sporo osób zwraca uwagę na małą ilość poziomów oraz niski poziom trudności w porównaniu do gier konkurencyjnych. Dodatkowym minusem jest brak możliwości grania przez sieć.
- ❖ **Fall Guys** - Rywalizacja między grającymi okazała się strzałem w dziesiątkę, co spodobało się graczom. Możliwość zagrania ze znajomymi też jest ogromnym plusem tej produkcji. Minusem zdecydowanie jest to, że gra szybko się nudzi + nie posiada zbyt dużo poziomów.

- ❖ **Trine 4** - Gracze oceniający grę na steamie głównie skupiają się na wciągającym gameplayu oraz grafice, która zapada w pamięć. Większość oceniających cieszy się, że produkcja powróciła do swoich korzeni. Co ciekawe, gracze uważają, że w tej odsłonie serii twórcy poświęcili walkę na rzecz zagadek, co dla niektórych nie wydaje się być dobrym pomysłem.

Problemy innych gier

Tools up

Gra jest zdecydowanie za krótka, zwłaszcza biorąc pod uwagę wysoką cenę, Gracze skarżą się na to, że po niespełna 4-5 godzinach gra była przez nich skończona.

Powolny gameplay, przypominając sobie rozgrywkę w Overcooked. Postacie poruszają się powoli, ślamazarnie co na dłuższą metę irytuje. Dodatkowo w grze nie odczujemy presji czasu mimo że timer istnieje. Brakuje tutaj dynamiki.

Dodatkowym minusem jest tutaj brak możliwości grania przez sieć co mocno dyskwalifikuje ten tytuł na tle konkurencji. W końcu często zdarza się tak, że gracze nie mogą się spotkać i chcą zagrać ze sobą na odległość.

Powtarzalność, która na dłuższą metę nudzi graczy i sprawia, że ci niekoniecznie chcą wracać do gry.

Czasem perspektywa staje się wrogiem gracza aniżeli jego sprzymierzeńcem, gracze narzekają na sytuacje, w której przez perspektywę nie byli w stanie zauważyć jakiegoś przedmiotu. Niezależnie od tego czy był to celowy zamysł to, zamiast "utrudniać" grę jedynie doprowadza to graczy do irytacji.

Wymuszona współpraca. Choć można na kanapie zagrać ze swoim przyjacielem lub dziewczyną to nie jest tu konieczna rozmowa ze swoim kompanem. Gra nie wymaga komunikacji jak inne podobne tytuły.

Potrzeby graczy względem gatunku

Gracze oczekują ciekawych rozwiązań (np. zagadek), dynamiki, aktywności w grze (w postaci interakcji z otoczeniem) oraz prostej historii, która nie zasypuje graczy milionem dialogów. Ważne jest zachowanie słodkiej, przyjaznej dla oka grafiki oraz zabawnego humoru. Oprócz tego gracze chcą otrzymać długi produkt, którego poziomy są ciekawe brak w nich przesadnej powtarzalności.

Nasze rozwiązania

Naszą odpowiedzią na potrzeby graczy będą zróżnicowane poziomy, zagadki logiczne, brak przytłaczającej historii, a także upragniona dynamika ukazana pod postacią eskorty lunatyka wraz ze wskaźnikiem stresu. Gracze doświadczą w grze możliwości eliminacji różnych przeciwników oraz przeszkód.

Lista USP

Czego gracze chcą?	Jak możemy im to dać?	Czy konkurencja tego nie ma?
Spora interakcja z otoczeniem	Różne sposoby na pozbycie się przeszkód, może wykorzystać otoczenie, aby się ich pozbyć.	Wiele gier tego typu cierpi na mocne ograniczenia pod względem dużej interakcji z otaczającym gracza światem.
Wyimaginowany świat snów z cukierkową grafiką	Wykorzystanie technologii Unity, zabawa kolorami.	Konkurencja nigdy nie zastosowała takiego zabiegu.
Ciekawa walka	Zapewnienie graczom otwartych przestrzeni, różnorodność przeciwników, skrupulatne podwyższanie poziomu trudności.	W grach konkurencji, w których pojawiła się walka zmagaly się z problemem monotonii, przeciwnicy nie byli w żaden sposób wymagający i według opinii innych graczy oni po prostu byli.
Duża liczba leveli	Dużo wyzwań, ciekawych, różniących się od siebie poziomów, przez które gracze muszą przejść, aby dotrzeć do finału gry.	Jedyną grą, która posiada różnorodne poziomy jest Overcooked. Reszta konkurencji cierpi na brak dużej liczby poziomów, a także ich różnorodności.
Ciekawe, nie za proste zagadki	Wprowadzimy zagadki, w których wszyscy obecni na serwerze gracze będą musieli mieć swój wkład w jej rozwiązanie.	Najbliższą referencją w tym wypadku mógłby być Trine 4, z tą różnicą, że to trochę inna gra + zagadki były słabo przystosowane dla 3 graczy.

Core Gameplay Loop

- Rozpocznij grę wybierając poziom

- Podążaj za lunatykiem
- Eliminuj przeciwników oraz przeszkody
- Przygotuj się na nagłą zmianę otoczenia
- Obserwuj wskaźnik stresu lunatyka
- Jeśli jest to konieczne zrób taska, który zwiększy jego poziom
- Wyeliminuj przeszkodę rozwiązując łamigłówkę, aby kontynuować podróż
- Dotrzyj do portalu snów
- Odbierz gwiazdki za konkretny poziom, ich ilość zależy od twoich działań

Core Features

Nazwa funkcjonalności	Krótki opis
Poziom stresu lunatyka	Pasek znajdujący się na ekranie, który mówi nam, w jakim stanie znajduje się lunatyk. Im większy stres, tym trudniejsza rozgrywka. (Zmienia się otoczenie i przeciwnicy). Aby poziom stresu się obniżył należy wykonać "zadanie" dla lunatyka.
Dynamiczne sny (otoczenie)	Przechodzony przez nas poziom będzie zmieniał się nawet kilka razy podczas rozgrywki. Stary świat zostanie nadpisany przez nowy, oferując graczom nowych przeciwników i przeszkody.
Eliminacja przeszkód	Przeszkody wpływają negatywnie na stres eskortowanej postaci. Lunatyk może wpaść np. do gorącej czekolady lub poślizgnąć się na mokrej powierzchni. Znajdując pasujący element możemy pozbyć się przeszkody.
Różnorodni przeciwnicy	W zależności od snu i wskaźnika stresu podczas gry będziemy zmagali się z różnymi typami przeciwników. Będą różnili się od siebie nie tylko wyglądem, ale także i funkcjonalnie. Będziemy mieć do czynienia z koszmarami, które strzelają złymi myślami na odległość lub z "Dołkami", które niczym kamikadze będą pędziły w stronę lunatyka, żeby przytłoczyć go mroczną energią.
Eskorta lunatyka	Podążamy za lunatykiem i pilnujemy, żeby nic mu się nie stało.

<p>Interakcja z otoczeniem</p>	<p>Na levelu znajdują się różne przedmioty, których możemy użyć. Za każdym razem będą one dopasowane do aktualnie występującego snu. Dodatkowo dochodzi przesuwanie skrzyń, przewracanie różnych elementów etc.</p>
<p>Nagroda za ukończenie levelu</p>	<p>Pod koniec poziomu zostaniemy rozliczeni z naszej gry. W zależności od tego co udało nam się osiągnąć (oraz od poziomu stresu lunatyka) otrzymamy konkretną liczbę gwiazdek. Gwiazdki pozwalają nam odblokowywać następne levelle.</p>
<p>Walka</p>	<p>Walka z koszmarami polega na spełnianiu ich marzeń, które wyświetlane są nad ich głowami. W zależności od przeciwnika ich "marzenia" będą mniej lub bardziej wymagające.</p>
<p>System eksploracji *OPCJONALNE*</p>	<p>System eksploracji polegałby na rozmieszczeniu większych poziomów, które możemy zwiedzić w trakcie postoju lunatyka. Ten mógłby zatrzymywać się 1-2 razy w trakcie eskorty. W trakcie przerwy gracze będą mogli przygotować się do kontynuacji eksplorując okolice.</p>