

Good Night,  
Sleep Tight

# ZESPÓŁ V

ARTUR DZIUBICH

PAWEŁ DYMEK

ALEKSANDRA KUSTRĄ

WERONIKA MACIEJEWSKA

DAMIAN SKARŻYŃSKI

TOMASZ KEMPIŃSKI

# O PROJEKCIE

GOOD NIGHT, SLEEP TIGHT JEST GRĄ  
RPG ŁĄCZĄCĄ TUROWE WALKI  
STRATEGICZNE, EKSPLORACJĘ  
OTOCZENIA, POZIOMY  
ZRĘCZNOŚCIOWE, ZAGADKI LOGICZNE,  
ROZWÓJ POSTACI, QUESTY I  
INTERAKCJE.

# TECHNOLOGIE



mixamo



unity

# NASZ ŚWIAT





# PORUSZANIE SIĘ

✦ BIEGANIE

✦ SKAKANIE

✦ PRZEWROTY

✦ PRZECIĄGANIE I POPYCHANIE  
WYBRANYCH ELEMENTÓW

✦ DOWOLNOŚĆ EKSPLORACJI ŚWIATA

# WALKA

- ✦ TUROWOŚĆ
- ✦ PORUSZANIE SIĘ PO PLANSZY
- ✦ MOŻLIWOŚĆ WYBRANIA RÓŻNYCH TYPÓW BRONI
- ✦ PRZECIWNICY Z UNIKATOWYMI UMIEJĘTNOŚCIAMI
- ✦ ZDOBYWANIE POZIOMÓW I ROZWÓJ POSTACI

# WYPOSAŻENIE

- ✦ PODNOSZENIE LOOT'A
- ✦ DRAG AND DROP
- ✦ STACKOWANIE PRZEDMIOTÓW
- ✦ UBIERANIE EKWIPUNKU I  
ZWIĘKSZANIE STATYSTYK



# INTERAKCJE

- ✦ DIALOGI Z POSTACIAMI
- ✦ CUTSCENES
- ✦ TUTORIAL DO GRY
- ✦ LEKTOR

# SKLEP

- ✦ MOŻLIWOŚĆ KUPOWANIA I SPRZEDAWANIA PRZEDMIOTÓW
- ✦ HANDLARZ JAKO ŹRÓDŁO NARRACJI

# DECYZYJNOŚĆ

MOŻLIWOŚĆ PODJĘCIA DECYZJI,  
KTÓREJ KONSEKWENCJE WPŁYNĄ W  
MNIEJSZYM LUB WIĘKSZYM STOPNIU  
NA DALSZĄ ROZGRYWKĘ

# GRAFIKA

WYKONANIE WŁASNYCH MODELI 3D,  
STWORZENIE PROJEKTÓW POSTACI,  
LOKACJI, PRZEDMIOTÓW, GRAFIK 2D,  
KONCEPTÓW, UI I TEKSTUR





# EKSPLORACJA

- ✦ DUŻE LOKACJE
- ✦ INTERAKTYWNE POSTACIE
- ✦ ZNAJDŹKI
- ✦ ZADANIA OD NPC

# POZIOMY ZRĘCZNOŚCIOWE

POZIOMY WYMAGAJĄCE SZYBKIEJ  
REAKCJI I ANALITYCZNEGO MYŚLENIA  
ZE STRONY GRACZA

# PLANY NA DALSZY ROZWÓJ

- ✦ ROZBUDOWANY ŚWIAT I FABUŁA  
ROZPISANA NA KOLEJNE ROZDZIAŁY
- ✦ NOWE QUESTY, LOKACJE I POSTACIE
- ✦ DODANIE ALTERNATYWNYCH  
ZAKOŃCZEŃ HISTORII
- ✦ DODANIE QUICKTIME EVENT'ÓW I  
WALK Z POTĘŻNIEJSZYMİ BOSSAMI