

Gry komputerowe 2023

Game Design Document (GDD)

“Przywróceni”

Imiona, nazwiska i numery indeksów autorów:

Aleksandra Stecka 254584

Krzysztof Wąchała 254271

Prowadzący laboratorium: dr inż. Elżbieta Kukla

Spis treści:

1. Game Name
2. Game Overview
 - a. Game Concept
 - b. Genre
 - c. Target Audience
 - d. Game Flow Summary
 - e. Look and Feel
3. Gameplay and Mechanics
 - a. Gameplay
 - i. Game Progression
 - ii. Mission Structure
 - iii. Objectives
 - iv. Play Flow
 - b. Mechanics
 - i. Physics
 - ii. Movement in the game
 - iii. Objects
 - iv. Actions
 - v. Combat
 - vi. ScreenFlow
 - c. Game Options
 - d. Replaying and Saving
4. Story, Setting and Character
 - a. Story and Narrative
 - b. Game World
 - i. General look and feel of world
 - ii. Areas
 - iii. Characters
 1. Main characters
 2. Secondary characters
5. Plot overview
6. Levels
7. Interface
 - a. Visual System
 - b. Control System
 - c. Audio, music, sound effects
8. Artificial Intelligence
 - a. Opponent and Enemy AI
 - b. Non – combat and Friendly Characters
 - c. Support AI
9. Technical
 - a. Target Hardware
 - b. Development hardware and software, including Game Engine
10. Game Art

1. Game Name

“Przywróceni”

2. Game Overview

a. Game Concept

Gracz wciela się w ducha, który pewnego dnia budzi się na magicznym cmentarzu i z pomocą innych duchów, a także tajemniczych strażników cmentarza, szuka sposobu, by zostać przywróconym do życia. Celem gry jest zakończenie linii fabularnej, czyli przypomnienie sobie swojego imienia.

b. Genre

Przygodowa point-and-click, fabularna, fantasy.

c. Target Audience

Fani gier takich jak Röki, Night in the Woods, Moss, Undertale – gracze, którzy lubią spokojne gry z wyraźną linią fabularną i bardzo prostą lub całkowitym brakiem mechaniki walki. Fani grafiki utrzymanej w stylu pixel-art – gracze w gry takie jak Stardew Valley, Undertale, Dwarf Fortress. Fani gier retro i gier produkowanych przez niezależne studia.

d. Game Flow Summary

Gracz przechodzi grę podążając za linią fabularną. Świat gry podzielony jest na kilka obszarów – poziomów – na których znajdują się różne postaci i przedmioty. Na każdym z nich gracz ma do rozwiązania pewne zagadki związane ze światem (np. aby otworzyć drzwi należy przesunąć skrzynię na zapadkę) oraz z postaciami niegrywalnymi (np. aby “udobruchać” negatywnie nastawioną postać należy dać jej określony przedmiot). Gracz może wchodzić w interakcje z elementami świata – przesuwać skrzynie, otwierać kuferki, rozmawiać z postaciami niegrywalnymi, czytać napisy na nagrobkach i pomnikach.

e. Look and Feel

Fabuła rozgrywa się w świecie fantasy – na magicznym cmentarzu, którego jedynymi mieszkańcami są duchy pochowanych na nim istot oraz tajemniczy strażnicy cmentarza, zajmujący się nikomu nieznanymi sprawami. Cmentarz jest pełen starych, niezrozumiałych napisów, różnych dziwnych stworzeń i dawno zagubionych przedmiotów. Gra wykorzystuje grafikę w stylu pixel art oraz spokojną muzykę potęgującą wrażenie dziwności i tajemniczości.

Inspiracje Look and Feel z innych gier:



Röki

<https://www.pcinvansion.com/wp-content/uploads/2020/07/roki-feature-image.jpg>



Moss

<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5f2b7d0eba5613312baef0bc/1615536578879-QZX632LQ7YPEM4HSQK4V/Moss-Screenshot4-720.jpg>



Stardew Valley
<https://i.ytimg.com/vi/OaDfX97UAf0/maxresdefault.jpg>



Night in the Woods
<https://i0.wp.com/news.xbox.com/en-us/wp-content/uploads/sites/2/05-26.jpg?resize=1440%2C810&ssl=1>

3. Gameplay and Mechanics

a. Gameplay

i. Game Progression

Gracz wykonuje kolejne zadania otrzymywane od postaci niegrywalnych lub znajdowane w otaczającym świecie. Gra rozpoczyna się we właściwej części cmentarza i w miarę upływu rozgrywki, gracz odblokowuje możliwość wejścia do kolejnych lokalizacji. Na każdym obszarze znajdują się nowe zadania, które trzeba wykonać, aby ukończyć grę. Decyzje podjęte podczas gry wpływają na zakończenie gry. Dla obu możliwych zakończeń gra kończy się w tym samym obszarze, w którym się zaczęła, czyli we właściwej części cmentarza.

Obszary odblokowywane są w następującej kolejności:

1. Właściwa część cmentarza
2. Park na cmentarzu
3. Zniszczony cmentarz
4. Las liściasty
5. Najstarsza część cmentarza

ii. Mission Structure

Zadania w grze polegają na znajdowaniu przedmiotów i używaniu ich w odpowiednim momencie. Przedmioty mogą zostać znalezione w świecie, na przykład stary manuskrypt znaleziony w ukrytej skrzyni, lub otrzymane od postaci niegrywalnych, na przykład stary klucz w zamian za prezent dla jednego z Duchów. W niektórych sytuacjach najpierw znaleziony zostaje przedmiot, którego należy wykorzystać w określonym celu – na przykład znalezione wino należy dać jednemu z Duchów i trzeba zidentyfikować, któremu. W innych przypadkach, najpierw zidentyfikowany zostaje cel, do którego wykonania potrzebny jest określony przedmiot – na przykład aby nauczyć się rozmawiać ze Strażnikami należy znaleźć manuskrypt z tłumaczeniem ich języka. Odpowiednie użycie przedmiotów skutkuje zmianą nastawienia postaci niegrywalnych do postaci gracza (np. Śluzowych Stworków), otrzymaniem w zamian innego przedmiotu lub informacji, zdobyciem nowej umiejętności lub otwarciem drzwi lub skrzyni. TODO

iii. Objectives

Celem gry jest poznanie swojego imienia przez główną postać. Cel ten może zostać uzyskany na dwa sposoby – postać może przypomnieć sobie swoje imię wykonując linię fabularną związaną z Duchami lub postać może nauczyć się przeczytać imię ze swojego nagrobka wykonując linię fabularną związaną ze Strażnikami Cmentarza. Zakończenie gry zależy od decyzji gracza. Poznanie przez postać

swojego imienia (niezależnie od sposobu) kończy linię fabularną i całą grę.

iv. Play Flow

Gracz przechodzi grę podążając za linią fabularną – na początku gry zarysowany jest cel, do którego gracz dąży (przypomnienie sobie swojego imienia lub nauczenie się odczytać imię ze swojego nagrobka) wykonując po drodze zadania, które dają mu inne postaci lub które sam znajduje w otaczającym świecie. Kolejne zadania gracza wynikają z siebie nawzajem. Jeżeli w jakimkolwiek momencie gracz jest zagubiony i nie wie, co ma zrobić dalej, może wyświetlić wskazówkę dotyczącą aktualnie wykonywanego zadania.

b. Mechanics

i. Physics

Fizyka gry odpowiada zasadom obowiązującym w rzeczywistym świecie – gracz nie może przenikać przez przedmioty ani inne postaci, gracz może przesuwać niektóre obiekty (np. skrzynie) i nie może przesuwać innych (np. drzew, ścian), przedmioty i elementy krajobrazu nie mogą poruszać się samoistnie.

ii. Movement in the game

Gra jest w perspektywie top-down, czyli widok z góry. W związku z tym gracz może poruszać się we wszystkich kierunkach – w górę, w dół, w lewo i w prawo. Gracz nie posiada możliwości skakania.

iii. Objects

W grze istnieją dwa rodzaje przedmiotów – takie, których gracz nie może zebrać i takie, które gracz może zebrać. Przedmioty, których gracz nie może zebrać (np. skrzynie) mogą zostać przez niego przesunięte w odpowiednią stronę – gracz może popchnąć obiekt, wchodząc w niego. Przedmioty, które gracz może zebrać mogą zostać przez niego zebrane z wykorzystaniem spacji dla pierwszego gracza lub klawisza Enter dla drugiego gracza. Zostają one wtedy spakowane do plecaka gracza. Aby włożyć przedmiot do plecaka gracz musi znaleźć się odpowiednio blisko.

iv. Actions

Gracz wykonuje akcje głównie za pomocą klawiatury, aby ułatwić potencjalną rozgrywkę w trybie lokalnego multiplayera (gracze nie muszą uczyć się zmienionego systemu kontroli uwzględniającego jedną myszkę dla obu graczy). Sterowanie postacią odbywa się za pomocą klawiatury. Gracz ma możliwość interakcji z postaciami niegrywalnymi oraz przedmiotami świata gry i odbywa się to również za pomocą klawiatury. Zbierane w trakcie rozgrywki przedmioty wkładane są do plecaka, którego również można otworzyć za pomocą klawiatury.

Przejście do menu i tym samym włączenie pauzy również odbywa się za pomocą klawiatury. Gracz ma również możliwość uzyskania wskazówki dotyczącej aktualnego zadania – aby uzyskać wskazówkę, również korzysta z klawiatury. Dla lokalnego multiplayera wyznaczone są osobne przyciski sterowania i pozostały akcji dla obu graczy.

v. **Combat**

Gra nie posiada mechaniki walki.

vi. **ScreenFlow**

Kamera pokazuje pozycję gracza w centralnej części ekranu i podąża za nim podczas jego ruchu, tak że gracz zawsze znajduje się w centrum ekranu. W trybie lokalnego multiplayera ekran jest podzielony na dwie części i każdego gracza pokazuje osobna kamera. Każdy gracz znajduje się w centrum swojej połowy ekranu. Ekran menu jest wspólny dla wszystkich graczy.

c. **Game Options**

Menu gry udostępnia takie opcje jak zmiana głośności podkładu muzycznego i efektów dźwiękowych, zapisanie stanu gry oraz wyjście z gry.

d. **Replaying and Saving**

Gracz ma możliwość zapisania postępu gry w menu gry. Może również wczytać grę po przerwaniu jej wybierając odpowiedni plik zapisu.

4. Story, Setting and Character

a. **Story and Narrative**

Duch budzi się w dziwnym, nieznanym miejscu. Dookoła jest tylko ciemność, wilgoć i stęchły zapach. Duch próbuje ruszyć ręką – okazuje się, że nie posiada ani ręki, ani w ogóle reszty swojego ciała. Duch myśli: “Muszę się stąd wydostać” i nagle nie otacza go już chłodna ciemność, ale przyjemny podmuch wiatru i promienie zachodzącego słońca. Przed nim stoi nagrobek, chociaż napisu na nim Duch nie jest w stanie rozszyfrować. Ma jednak dziwne wrażenie, że te niezrozumiałe litery oznaczały kiedyś jego imię. Rozgląda się i nie widzi nikogo, tylko urokliwy cmentarzyk. Nagle za nim rozlega się głos, dobiegający jakby z daleka: “Nie żyjesz.” Duch obraca się, ale nie widzi nikogo, mimo to głos kontynuuje: “Przypomnij sobie, jak się nazywasz, a może będziesz mógł wrócić.”

Gracz wciela się w postać Ducha, który wierzy, że możliwy jest powrót do świata żywych, pod warunkiem tylko, że przypomni sobie jak ma na imię. Jednym problemem jest to, że nie jest w stanie przeczytać napisu na swoim nagrobku. Nie znajduje się jednak na zwykłym cmentarzu – w tej okolicy schowane jest mnóstwo tajemnic i sekretów, strzeżonych przez tajemniczych strażników. Przy innych nagrobkach unoszą się w zamyśleniu inne DUCHY. Jeżeli jakieś miejsce jest magicznym cmentarzem, w którym duchy wracają do

świata żywych, jest to właśnie to miejsce. Odkrywając sekrety cmentarza i korzystając z pomocy innych Duchów oraz Strażników Cmentarza Duch otrzymuje kolejne wskazówki prowadzące do osiągnięcia jego celu.

Finałowa scena gry zależy od wyboru, którego gracz dokonał w trakcie gry – czy wykonywał linię fabularną związaną bardziej z Duchami czy ze Strażnikami Cmentarza. Jeżeli gracz skupił się na zadaniach Strażników Cmentarza, w końcu uczy się czytać ich język i jest w stanie przeczytać imię zapisane na swoim nagrobku. Zamienia się wtedy w kolejnego Strażnika i choć zna już swoje imię, uważa, że zawsze był tylko Strażnikiem Cmentarza. Jeżeli zaś gracz skupił się na zadaniach innych Duchów, przypomina sobie swoje imię. Nie zamienia się wtedy w kolejnego Strażnika Cmentarza, tylko przestaje być uwięziony na cmentarzu i rozpływa się w nicość.

b. Game World

i. General look and feel of world

W środku starego lasu, z dala od wielkich miast, ludzi i technologii stoi mały, opuszczony cmentarzyk. Mimo, że jest opuszczony, nie jest wcale w nieładzie – ktoś skrupulatnie go porządkuje i pielęgnuje. Ciszy nie zakłócają żadne słowa słyszalne dla ludzkiego ucha. Słyszać jednak szelest i pękanie gałązek pod małymi stopami. Nieludzka istota usłyszałaby też słowa nie kojarzące się z żadnym znanym jej językiem – to język Strażników Cmentarza, którzy zajmują się pielęgnowaniem grządka, porządkowaniem nagrobków i strzeżeniem sekretów, które skrywa cmentarz. Między nagrobkami unoszą się Duchy, związane na zawsze z tym miejscem. Niektóre ciche, spokojne, inne zrozpaczone, wciąż nie mogące się pogodzić z faktem własnej śmiertelności, jeszcze inne gorączkowo poszukujące jakiejś zguby. Za kamieniem coś błyszczą delikatnie – jakiś szlachetny kamień albo szklana butelka z wiadomością. Pod drzewem stoi zamknięty kuferek – kto wie, co skrywa w środku? Przy ławce stoi jeden ze Strażników, wpatrzony uważnie w jednego z Duchów. Duch co jakiś czas rzuca mu ukradkowe spojrzenie, jakby między nimi następowała jakaś wymiana zdań. Od wielu lat nie stanęła tu stopa żadnej żywej istoty, a tego, co tyle lat cmentarz strzegł tak dokładnie, nie wyjawi byle komu.

ii. Areas

1. **Właściwa część cmentarza** (zasoby [2][4]) jest obszarem, w którym rozpoczyna się gra. Znajduje się w niej nagrobek głównego bohatera. W tej lokacji można znaleźć Fioletową Duszkę, Zielonego Ducha, Pomarańczową Duszkę i Dziadło. O właściwą część cmentarza dbają Strażnicy Cmentarza, na których można natknąć się chodząc między rzędami grobów. Na tym obszarze nie ma dużo Śluzowych Stworków, ponieważ

Strażnicy Cmentarza bardzo dbają, aby istoty pochowane na cmentarzu mogły spoczywać w pokoju.

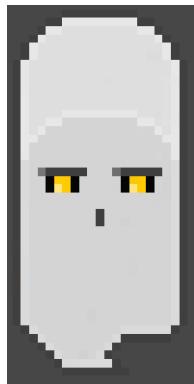
2. **Park na cmentarzu** (zasoby [1][2][4]) jest obszarem, do którego można przejść z właściwej części cmentarza. Park jest spokojnym, cichym miejscem, w którym można usiąść na ławce, odetchnąć i porozmyślać. Strażnicy Cmentarza bardzo dbają o rosnące w parku kwiaty. Przebywać wśród kwiatów uwielbia Niebieski Duch i, na nieszczęście Strażników, Śluzowe Stworki, które uwielbiają kopać norki pod kwietnymi krzewami. W parku można znaleźć najwięcej pamiątek po ludziach, którzy kiedyś odwiedzali cmentarz.
3. **Najstarsza część cmentarza** (zasoby [2][4]) jest obszarem, do którego można przejść z parku na cmentarzu i który otacza las liściasty. Znajdują się tutaj najstarsze nagrobki z napisami, których nie sposób rozczytać, pomniki, które wyglądają jakby patrzyły za pojedynczymi przechodniami oraz świecące dziwnym blaskiem monolity i formacje kamienne. W najstarszej części cmentarza znajduje się najwięcej Strażników Cmentarza i w związku z tym nie ma tu w ogóle Śluzowych Stworków.
4. **Las liściasty** (zasoby [2][4]) jest obszarem, do którego można przejść z najstarszej części cmentarza i ze zniszczonego cmentarza. Las nie jest częścią cmentarza, ale otacza go ze wszystkich stron. Strażnicy Cmentarza nie zajmują się lasem, mieszkają w nim więc wszystkie Śluzowe Stworki, które zostały przez Strażników wyrzucone z cmentarza. Przebywa tu też Czerwony Duch, planujący kolejny figiel, który może sprawić Strażnikom Cmentarza.
5. **Zniszczony cmentarz** (zasoby [2][4]) jest obszarem, do którego można przejść z właściwej części cmentarza. Jest to część cmentarza, której Strażnicy Cmentarza jeszcze nie odnowili. Jest to najmniej zadbane część cmentarza. W centrum zniszczonego cmentarza znajduje się stara studnia. Śluzowe Stworki nie bardzo lubią budować tutaj swoich norek, ale czasem można je tu znaleźć, bo Strażnicy Cmentarza raczej się tutaj nie zapuszczają. Legenda głosi, że stara studnia jest magiczna i spełnia życzenia

iii. Characters

1. Main characters

- a. **Duch** (on/jego) – główny bohater – dusza pewnego dawno zmarłego stworzenia. Nie pamięta swojego

imienia i próba przypomnienia go sobie lub poznania języka, w którym imię zapisane jest na nagrobku jest jego głównym zadaniem. Nie pamięta również kim był ani jak umarł i chęć powrotu do świata żywych jest jego główną siłą napędową. Pierwszy raz styka się ze wszystkimi istotami zamieszkującymi cmentarz. Jest zagubiony, ale ciekawy swojego otoczenia. Gracz może zadecydować o charakterze postaci wybierając miłe lub niemiłe opcje dialogowe. Od pozostałych Duchów oddziela go kolor oczu.



Zasoby [\[1\]](#)

- b. W trybie dla dwóch graczy każdy z graczy gra swoim Duchem (głównym bohaterem).

2. Secondary characters

- a. **Strażnicy Cmentarza** – tajemnicze istoty pomiędzy istotami żyjącymi, a duchami. Żyją na cmentarzu i zajmują się dbaniem o niego. Porządkują nagrobki, pielęgnują grządki, dbają by pomniki były w dobrym stanie, a spokój innych mieszkańców cmentarza nienaruszony. Zanim gracz nie znajdzie manuskryptu z tłumaczeniami ich języka, nie jest w stanie się z nimi porozumiewać. Niektórzy Strażnicy są pozytywnie nastawieni do bohatera gracza i z chęcią mu pomogą, inni są nieufni i niechętnie (lub wcale) dzielą się swoimi informacjami. Z natury nie są nieuprzejmi, zależy im na wszystkim co żyje i rośnie, ale też na tym, co nie żyje i spoczywa. Przede wszystkim ich celem jest dbanie o cmentarz i ochrona go. Z tego powodu tępią Śluzowe Stworki i nie lubią ich.



Zasoby [\[1\]](#)

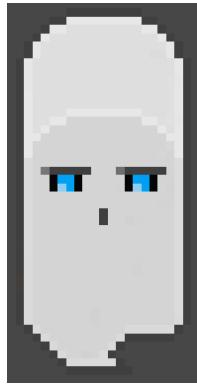
- b. **Zielony Duch** (on/jego) – przezywany od koloru swoich oczu, również nie pamięta swojego imienia. Jest na zginionym cmentarzu najdłużej i poczuwa się do odpowiedzialności za inne Duchy. Kiedyś próbował przypomnieć sobie swoje imię, więc wie najwięcej na temat magicznego cmentarza. Po jakimś czasie poddał się i zaakceptował swój los. Uznał, że zasadniczo podoba mu się życie na cmentarzu – nie musi pracować, gotować ani sprzątać i całe dnie może poświęcać na studiowanie zapomnianych języków cmentarza, co stało się jego wielką pasją. Jest pierwszym Duchem, którego gracz poznaje i najczęściej dzieli się z nim wskazówkami. Nienawidzi Śluzowych Stworków, bo kiedyś wykopały sobie norkę koło jego nagrobka, do którego jest bardzo przywiązany.



Zasoby [\[1\]](#)

- c. **Niebieski Duch** (on/jego) – przezywany od koloru swoich oczu, również nie pamięta swojego imienia. Bardzo blisko przyjaźni się z Zielonym Duchem. Bardzo chętnie dzieli się swoimi opiniami na temat innych mieszkańców cmentarza – głęboko współczuje

Fioletowej Duszce, nie wchodzi w drogę Niebieskiego Ducha, uważa, że Śluzowe Potworki są przeurocze, a Strażnicy Cmentarza nie do końca godni zaufania. (Nie) Żyje w myśl zasady “Płyń z prądem” – mało co go porusza, jest nastawiony neutralnie i do życia, i do śmierci. Kolekcjonuje różne elementy ubrania, właściwie sam nie wie dlaczego. Żartuje, że za życia na pewno był krawcem lub szewcem.



Zasoby [\[1\]](#)

- d. **Fioletowa Duszka** (ona/jej) – przezywana od koloru swoich oczu, również nie pamięta swojego imienia. Jest na zaginionym cmentarzu najkrócej i reprezentuje alternatywne podejście do poznania informacji o własnej śmierci. Jest głęboko nieszczęśliwa. Nigdy nawet nie próbowała wydostać się z cmentarza. Jej ulubionym przedmiotem są trunki wysokoprocentowe, których i tak nie może wypiść. Lubi jednak na nie patrzeć i narzekać, że i tak do niczego nie są jej potrzebne. Nie może zbyt dużo pomóc głównej postaci, bo nigdy nie próbowała wydostać się z cmentarza i po prostu nie wie, co trzeba zrobić.



Zasoby [\[1\]](#)

- e. **Czerwony Duch** (on/jego) – przezywany od koloru swoich oczu, również nie pamięta swojego imienia. Nie jest najprzyjemniejszy w obycziu. Komunikuje się głównie za pomocą sarkazmu i ironii, nigdy nie wiadomo, czy cokolwiek, co mówi jest na serio. Lubi stroić sobie żarty z innych istot, szczególnie z Fioletowej Duszki, którą uważa za strasznego mazaja. Niechętnie dzieli się informacjami z głównym bohaterem, zawsze stara się za wszelką cenę to utrudnić, ponieważ bawi go to. Bardzo lubi Śluzowe Stworki, uważa że są przezabawne. Uwielbia płatać figle Strażnikom Cmentarza, chowając w różnych miejscach potrzebne im przedmioty.



Zasoby [\[1\]](#)

- f. **Pomarańczowa Duszka** (ona/jej) – przezywana od koloru swoich oczu, również nie pamięta swojego imienia. Uwielbia kwiaty i z tego powodu nosi jeden stale na sobie. Nie interesują jej powrót do świata żywych ani zagadki cmentarza, nie ma więc zbyt wiele zadań dla gracza. Po prostu nie zajmuje się takimi rzeczami. Ułożyła sobie (nie) życie – spotyka się z Dziadkiem. Zazwyczaj można znaleźć ich razem w parku na cmentarzu, chyba że z jakiegoś powodu się pokłóczą.



Zasoby [\[1\]](#)

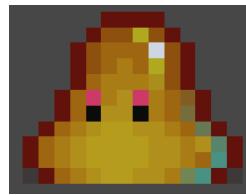
- g. **Dziwadło** (ono/jeno) – nie jest ani Duchem, ani Strażnikiem Cmentarza, ani Śluzowym Stworkiem. Jest po prostu Dziwadłem. Nie interesują jeno sprawy cmentarza i nie ma też zbyt wiele do powiedzenia postaci gracza. Odkąd zaczęło spotykać się z Pomarańczową Duszką, jest ona w centrum jeno zainteresowania. Zawsze stara się znaleźć dla niej kwiaty, które będzie ona mogła nosić lub które po prostu będzie mogło jej sprezentować. Kiedy kłócą się z Pomarańczową Duszką, próbuje zrobić wszystko co tylko możliwe, by ją udobruchać.



Zasoby [\[1\]](#)

- h. **Śluzowe Stworki** – nierożumne istoty, żyjące w norkach. Kopiąc swoje norki bardzo narażają się Strażnikom Cmentarza, bo rozkopują grządkę i niszczą ścieżki. Strażnicy Cmentarza tępią je z wielkim zaangażowaniem. Śluzowe Stworki nie są potworami, są co najwyżej uciążliwe. Zagradzają drogę i nie pozwalają nikomu przejść dalej, bo są istotami terytorialnymi i chronią swoich norek. Do odejścia może przekonać ich tylko otrzymanie jakiegoś klejnotu lub innego

świecidełka, bo są wielkimi kolekcjonerami. Po otrzymaniu takiego prezentu od razu wycofują się schować nowy skarb w swojej norce.



Zasoby [3]

5. Plot overview

a. W grze istnieją dwie linie fabularne:

- i. Główny bohater przypomina sobie swoje imię:
 - Aby uzyskać to zakończenie gracz musi wykonać zadania związane ze znalezieniem grobów innych Duchów na cmentarzu oraz znalezieniem przedmiotów, które należy położyć na grobach innych Duchów.
 - W tym zakończeniu istota Ducha powraca do Wszechświata i nie jest on już uwieziony na cmentarzu.

ii. Główny bohater uczy się zapomnianych języków cmentarza i jest w stanie przeczytać swoje imię ze swojego nagrobka:

- Aby uzyskać to zakończenie gracz musi wykonać zadania związane ze Strażnikami Cmentarza i uczeniem się zapomnianych języków, którymi się oni posługują.
- W tym zakończeniu Duch zamienia się w Strażnika Cmentarza. Pamięta już swoje imię, ale nie pamięta swojego poprzedniego życia, ani czasu, który spędził jako duch i uważa, że zawsze był Strażnikiem Cmentarza.

b. Startowa lokacja – właściwa część cmentarza:

i. Postaci w startowej lokacji:

1. Zielony Duch,
2. Fioletowa Duszka,
3. Pomarańczowa Duszka,
4. Dziwadło,
5. Strażnicy Cmentarza – można próbować z nimi rozmawiać, ale nie mówią językiem, który da się zrozumieć,
6. Śluzowe Stworki – dwa lub trzy.

ii. Gra rozpoczyna się przy grobie Ducha.

iii. Cutscenka 1 – Glos:

Duch: Gdzie ja jestem? Zaraz... ja... jestem? Wydawało mi się, że mnie wcale nie ma. Co tu się dzieje?

Glos: Nie żyjesz.

Duch: Co?! Kto to powiedział?

Glos: ...

Duch: Halo?

Głos: ...

Duch: Oszalałem. Nie ma co, oszalałem. Wydawało mi się, że mnie nie ma, a teraz jeszcze słyszę głosy.

Głos: Nie żyjesz.

Duch: To tylko głos w mojej głowie. Na pewno żyję.

Głos: Nie jestem głosem w twojej głowie. Nie żyjesz. Popatrz na siebie.

Duch: ... może tak po prostu wyglądam. Nic nie pamiętam...

Głos: Nic nie pamiętasz, bo nie żyjesz. Przypomnij sobie, jak się nazywasz, a może będziesz mógł wrócić.

Duch: Co? Jak mam to zrobić?

Głos: ...

Duch: Halo? Jesteś tam?

Głos: ...

Duch: Świecznie.

iv. W okolicy **grobu Ducha** znajduje się **Zielony Duch**.

v. **Cutscenka 2 – Zielony Duch:**

Duch: Przepraszam bardzo... dzień dobry?

Zielony Duch: Oo! Nowa twarz? Dzień dobry! Jak się czujesz? Podejrzewam, że przed chwilą powiedziano ci, że nie żyjesz?

Duch: Tak... to prawda?

Zielony Duch: Spójrz na mnie. Wyglądasz tak samo jak ja. Chyba nikt, kto żyje, nie wygląda jak duchy, prawda?

Duch: Czyli naprawdę nie żyję...

Zielony Duch: Ale nie załamuj się! Nie życie nie jest wcale takie złe. I ze wszystkich miejsc, w których moglibyśmy nie żyć, cmentarz naprawdę nie jest najgorszy. Na pewno nie będziesz się tutaj nudzić. Tylko uważaj żeby nie skończyć jak Fioletowa Duszka... biedactwo. A miała taki potencjał.

Duch: Fioletowa Duszka?

Zielony Duch: Tak, jest nas tu trochę. Ja – Zielony Duch, i jeszcze mamy Czerwonego, Fioletową i Niebieskiego. No i jeszcze Pomarańczowa i Dziadło... ale Pomarańczowa Duszka świata poza Dziadłem nie widzi, a Dziadło to Dziadło.

Duch (obok stoi lub przechodzi Strażnik): To jest Dziadło?

Zielony Duch: Nie, nie, to jest Strażnik Cmentarza. Dzikie stworzenia. Nadal nie wiem, skąd właściwie się tu wzięły, a myślałem, że cmentarz niewiele rzeczy jeszcze przede mną ukrywa.

Duch: Niewiele rzeczy? Czyli pamiętasz swoje imię?

Zielony Duch: Haha, no to jest właśnie z jedna z tych rzeczy. Nie, nie pamiętam. Gdybym pamiętała, nie byłoby mnie tutaj. Szukałam kiedyś, ale szczerze mówiąc, podoba mi się tu. Na pewno Strażnicy coś o tym wiedzą... Naprawdę dziwne stworzenia.

Duch: No i co ja mam teraz zrobić?

Zielony Duch: Cokolwiek chcesz. Jeśli chcesz spróbować poznać swoje imię, możesz zacząć od znalezienia plecaka. Istoty tutaj nie są bezinteresowne, będziesz musiał gdzieś trzymać prezenty dla nich. Wydaje mi się, że widziałem plecak na południe stąd.

Duch: Możesz mi pomóc?

Zielony Duch: Istoty tutaj nie są bezinteresowne ;)

- vi. **Plecak** znajduje się na południu mapy w dobrze widocznym miejscu, wystarczy podejść do niego i go podnieść.
- vii. W okolicy plecaka znajduje się **grób Fioletowej Duszki. Fioletowa Duszka** stoi przy swoim grobie.
- viii. W okolicy Fioletowej Duszki znajduje się **Śluzowy Stworek**, który blokuje przejście do wyraźnie widocznej **wajchy**. Za Śluzowym Stworkiem znajduje się **metalowa krata** – wajcha służy do otworzenia kraty. Dojście do wajchy nie jest możliwe, dopóki stoi tam Śluzowy Stworek.
- ix. **Cutscenka 3 – Fioletowa Duszka:**
Duch: Dzień dobry?
Fioletowa Duszka: Ten dzień wcale nie jest dobry. Żaden dzień tutaj nie jest dobry :(
Duch: Przepraszam, coś się stało?
Fioletowa Duszka: Oczywiście że coś się stało. Tobie się przecież stało to samo – nie żyjemy. Ale też nie... nie żyjemy? Nie wiem, jak to wy tłumaczyć. I na domiar złego nie mamy nawet co wspominać.
Duch: Nie słyszałaś Glosu? Powiedział, że możemy sobie przypomnieć.
Fioletowa Duszka: Tak, powiedział, tylko że to niemożliwe. Z kimkolwiek będziesz rozmawiał, wszyscy powiedzą ci to samo – próbowali, ale się oddali, bo to niemożliwe.
Duch: Czyli ty też nie możesz mi pomóc?
Fioletowa Duszka: Nikt nie może ci pomóc. Chyba że mówiąc ci, że jakiekolwiek próby są bez sensu, bo utknąłeś tu na zawsze tak jak my wszyscy. I nic nie możemy zrobić, żeby się wydostać :(
Duch: Ale ten Glos...
Fioletowa Duszka: Podasz mi butelkę, którą schowałam tam za drzewem? To mnie wszystko za bardzo przytłacza...
x. W okolicy za jednym z kilku drzew znajduje się **butelka wina**. Należy znaleźć drzewo, za którym leży.
xi. **Cutscenka 4 – Fioletowa Duszka:**
Duch: Proszę, mam Twoją butelkę.
Fioletowa Duszka: Dziękuję. Nie mogę nawet jej wypić, ale podoba mi się, jak wygląda. Dziękuję, że ją dla mnie znalazłeś.
Duch: Nie ma za co. A z resztą, była zaraz obok.
Fioletowa Duszka: Dla mnie to było i tak za daleko. Nie mam siły w ogóle odejść od mojego grobu :(Chciałabym mieć tyle siły co Zielony Duch, z nas wszystkich to on był najbliżej odkrycia swojego imienia.
Duch: Wiesz jak to zrobił?
Fioletowa Duszka: Nie... nie wiem, czy mnie to interesuje. To znaczy, interesuje mnie, ale i tak nie dałabym rady tego wszystkiego zrobić. Nie mam nawet siły poszukać klucza do bramy na wschodzie ani przestraszyć jakoś tego Stworka...
Duch: Bramy?
Fioletowa Duszka: Bramy do parku. Tam najczęściej przesiaduje Niebieski Duch. On i Zielony Duch są ze sobą bardzo blisko. Na samym początku byli tu tylko we dwójkę. Ja jestem ostatnia. Nie ma niczego, czego Niebieski Duch nie wie o Zielonym i odwrotnie.
Duch: A ten Stworek? Co jest za nim?

Fioletowa Duszka: Chyba zniszczony cmentarz... nie wiem. Wydaje mi się, że Zielony Duch raz tam był. Znalazł coś bardzo ekscytującego, gadał o tym potem cały czas, ale mało słuchałam.

Duch: A Zielony Duch wie najwięcej o cmentarzu? Myślisz że Niebieski Duch wie coś, co mogłoby przekonać Zielonego Ducha, żeby mi pomógł?

Fioletowa Duszka: Może wie, może nie... nie przychodzi do mnie.

Duch: Przykro mi.

Fioletowa Duszka: W porządku. Jeszcze przyszedłby tu i zapytał, jak się czuję i zaraz okazałoby się, że okropnie...

Duch: Przykro mi, że jesteś taka nieszczęśliwa.

Fioletowa Duszka: To bardzo miło... Wiesz co, myślę, że Zielony Duch będzie wiedział, gdzie najlepiej szukać klucza do bramy. Na pewno ucieczy się na myśl, że znowu będzie mógł spotkać się z Niebieskim Duchem.

xii. Należy wrócić do **Zielonego Ducha**.

xiii. **Cutscenka 5 – Zielony Duch:**

Zielony Duch: Cześć! To znowu ty. Rozejrzałeś się po cmentarzu?

Duch: Tak, poznałem Fioletową Duszkę i widziałem kilku Strażników. Dziwne to miejsce.

Zielony Duch: To prawda, ale za to jakie ciekawe! Jak się czuje Fioletowa Duszka?

Duch: Nie za dobrze niestety.

Zielony Duch: Ehh, wiem... Biedna. Jest tu najkrócej i nie poradziła sobie nigdy z faktem, że nie żyje. Załamała się i teraz tylko przesiaduje przy swoim grobie.

Duch: Ale powiedziała mi o bramie do parku. I mówiła, że będziesz wiedział, gdzie szukać klucza.

Zielony Duch: Powiedziała ci tak? Ja nigdy nie wyciągnąłem z niej nic pozytecznego.

Duch: Jak otworzę bramę to będziesz mógł spotkać się z Niebieskim Duchem...

Zielony Duch: Widzę, że zaczynasz uczyć się, jak radzić sobie na cmentarzu ;) No dobrze, wiem gdzie jest ten klucz. Pójdź na zachód stąd, to niedaleko. Będziesz musiał przesunąć kilka skrzyń, ale na pewno sobie poradzisz.

xiv. **Klucz** jest dobrze widoczny w miejscu, które wskazał Zielony Duch, blokuje jednak do niego dostęp **skrzynka**. Należy przesunąć skrzynię, aby móc przejść do kluczyka i go podnieść.

xv. Klucz jest potrzebny do otwarcia **bramy**, która znajduje się na wschodzie mapy. Drogę do bramy blokuje **Dziwadło**.

xvi. **Cutscenka 6 – Dziwadło:**

Duch: Dzień dobry, przepraszam, możesz się przesunąć?

Dziwadło: I co ja mam zrobić, ona mnie teraz nienawidzi... Co ja narobiłom... Zawsze powiem coś głupiego i potem mam.

Duch: Przepraszam bardzo?

Dziwadło: Muszę ją przeprosić... ale co ja mam powiedzieć? Ojej! Kim jesteś?

Duch: Nie widać? Jestem Duchem. A ty kim jesteś?

Dziwadło: Nie widać? Jestem Dziwadłem. Proszę, nie przeszczadzaj mi, mam straszny problem.

Duch: Co się stało?

Dziadło: Ona mnie nienawidzi, na pewno. Powiedziałom coś okropnego i teraz mnie nienawidzi i mnie zostawi, i będę samo, i będę bardzo za nią tępknąć.

Duch: Pogubiłem się kompletnie.

Dziadło: Pokłóciłem się z Pomarańczową Duszką. Nie wiem co mam teraz zrobić!

Duch: Mogę spróbować ci pomóc.

Dziadło: Naprawdę? Tak, poproszę!

xvii. Należy znaleźć **Pomarańczową Duszkę**, która znajduje się niedaleko.

xviii. **Cutscenka 7 – Pomarańczowa Duszka:**

Duch: Cześć... przepraszam, pokłóciłaś się z Dziadłem?

Pomarańczowa Duszka: No teraz jeszcze rozpowiada nasze problemy losowym istotom? No nie mogę!

Duch: Przepraszam! Dziadło niczego nie rozpowiada, po prostu poprosiło mnie o pomoc.

Pomarańczowa Duszka: Często się kłócimy, a ono jak zawsze panikuje. Biedne... Szkoda mi jeno bardzo, ale tym razem już przesadziło. Potrzebuję trochę czasu.

Duch: A co się stało?

Pomarańczowa Duszka: Nie mogę o tym mówić, to zbyt świeża rana.

Duch: Dziadło bardzo przeprasza. Jest jeno bardzo przykro i martwi się, że jeno nienawidzisz.

Pomarańczowa Duszka: Biedactwo zawsze się przejmuje. Oczywiście, że jeno nie nienawidzę! Po prostu mi przykro i jestem trochę zła. Możesz jeno przekazać, że jeno nie nienawidzę?

xix. Należy wrócić do **Dziadła**.

xx. **Cutscenka 8 – Dziadło:**

Duch: Pomarańczowa Duszka przekazuje, że wcale cię nie nienawidzi.

Dziadło: Naprawdę? Och, co za ulga! Co jeszcze powiedziała?

Duch: Że jest jej cię szkoda, ale że jej przykro i jest trochę zła.

Dziadło: Jest trochę zła? Ojej. Ojejku ojej. Ojejku, to bardzo niedobrze. Bardzo, bardzo, bardzo niedobrze.

Duch: Spokojnie... Powiedziała, że potrzebuje czasu. Pewnie niedługo jej przejdzie.

Dziadło: Samo jej nie przejdzie! Muszę coś zrobić. Wiem! Ułożę wiersz. No dobrze... Po-ma-rań-czo-wa... To już pięć sylab. "Pomarańczowa Duszko... piękna i miła..." Nie...

Duch: Przemiła?

Dziadło: Tak! "Piękna i przemiła... Bardzo przepraszam." Możesz jej przekazać?

xxi. Należy wrócić do **Pomarańczowej Duszki**.

xxii. **Cutscenka 9 – Pomarańczowa Duszka:**

Duch: Mam dla Ciebie coś od Dziadła.

Pomarańczowa Duszka: Ojejku! Co takiego?

Duch: Wiersz.

Pomarańczowa Duszka: Jejku! Jak romantycznie!

Duch: Ekhem... "Pomarańczowa

Duszko, Piękna i przemiła
Bardzo przepraszał."

Pomarańczowa Duszka: Ale piękny! No dobrze, nie mogę się już dłużej gniewać. To było zbyt miłe – wiersz, ułożony specjalnie dla mnie. Dziadło zawsze wie, jak poprawić mi humor. Przekażesz jeno proszę, że już się nie gniewam? I najlepiej żeby tu przyszło, bo chcę jeno wyściąć.

Duch: Dobrze, a... o co się właściwie pokłóciłyście?

Pomarańczowa Duszka: O ulubiony kolor...

xxiii. Należy wrócić do **Dziadła**.

xxiv. **Cutscenka 10 – Dziadło:**

Dziadło: I co? I co?

Duch: Pomarańczowej Duszce bardzo podobał się twój wiersz. Już się nie gniewa.

Dziadło: Wspaniale! Dziękuję ci bardzo, nie wiem co bym zrobiło, gdyby nie ty!

Duch: Może byś porozmawiało z nią po prostu? To by chyba wszystkim oszczędziło dużo stresu.

Dziadło: Porozmawiało? To się wydaje rozwiązaniem zupełnie na około. Następnym razem... a z resztą nie będzie następnego razu. Teraz będziemy żyć długo i szczęśliwie! Powiedziała coś jeszcze?

Duch: Że chce cię wyściąć.

Dziadło: Mogłeś to od razu powiedzieć to bym tu nie stało i nie marnowało czasu!

xxv. Po odejściu Dziadła można użyć **klucza na bramie** i otworzyć bramę. Dostępna jest już **druga lokacja – park na cmentarzu**.

c. **Druga lokacja – park na cmentarzu:**

i. **Postaci w drugiej lokacji:**

1. Niebieski Duch,
2. Strażnicy Cmentarza – można próbować z nimi rozmawiać, ale nie mówią językiem, który da się zrozumieć,
3. Śluzowe Stworki – siedem lub osiem, krzątają się między grządками.

ii. W okolicy przejścia w stronę właściwej części cmentarza znajduje się **Niebieski Duch**.

iii. **Cutscenka 1 – Niebieski Duch:**

Niebieski Duch: Widziałem, jak trzy muchy zjadały kanarka w kształcie tańczącego sernika.

Strażnik Cmentarza: Blargle-bargle zim-zam zubba-wubba.

Niebieski Duch: I wtedy chmura zaśpiewała w kolorze niebiesko-zielonym.

Strażnik Cmentarza: Blorping noggles shuggle jibber.

Niebieski Duch: Widzisz, już rozumiesz. Węże rozdrapują kaktusy.

Duch: Przepraszam, co ty robisz?

Niebieski Duch: Rozmawiamy sobie.

Duch: Ale to co powiedziałeś nie ma żadnego sensu.

Niebieski Duch: Wiem! Ale Strażnicy i tak mnie nie rozumieją. Tylko Zielony Duch umie z nimi rozmawiać. Więc tak się razem bawimy, oni mówią blargle-bargle, a ja im na to odpowiadam słowami, których normalnie nikt by nie powiedział jednego po drugim.

Duch: Skoro Zielony Duch umie z nimi rozmawiać, czemu ty nie wolisz tak sobie gadać bez sensu?

Niebieski Duch: Bo to zabawne.

Duch: No dobrze... każdy ma swoje zainteresowania.

Niebieski Duch: Z resztą, moim zdaniem Strażnicy są trochę dziwni. Wolę tak z nimi rozmawiać, wtedy mnie nie oszukają ani nic takiego.

Duch: Myślisz, że co? Trzymają nas tu siłą?

Niebieski Duch: Nieeee, po prostu... jak na nikim nie polegasz to nikt nie może Cię rozczarować. A z resztą, nie wiem. To zabrzmiąło zbyt poważnie i jakbym wiedział, o czym mówię. Ja tylko widziałem, jaki rozczarowany był Zielony Duch, jak mu mało pomogli.

Duch: Zielony Duch ich rozumie, prawda?

Niebieski Duch: Tak, przeczytał jakiś manuskrypt... Zaraz, zaraz. Czemu ja ci to w ogóle mówię? Miałem nie mówić nikomu.

Duch: Proszę... nic mu nie powiem.

Niebieski Duch: No nie wiem, nie wiem. Nic z tego nie będę miał. Chyba że... Znajdziesz mi buta do kolekcji? Mam jednego, ale Zielony Duch twierdzi, że zawsze się nosiło dwa buty... A on jest mądry, więc ja mu wierzę. Był tu długo przede mną, musi mieć rację.

iv. **But**, którego potrzebuje Niebieski Duch, znajduje się w dość dalekim miejscu na mapie. But znajduje się za **metalową kratą**. Aby otworzyć kratę, należy przesunąć dwie **kamienne skrzynie** do centrum **dwoch kręgów z kamieni**. Symbole na kręgu z kamieni świecą się, gdy ktoś na nim stanie lub coś zostanie w nim położone.

v. Do **buta** można dojść dwoma różnymi dróżkami:

1. Na pierwszej dróżce postać miją **lawkę** z widokiem na grządkę, przy których krząta się wiele **Śluzowych Stworków**, a potem **Strażnika Cmentarza**, zagrądzającego **przejście**,
2. Na drugiej dróżce można znaleźć cztery **filary**, z którym jeden świeci na fioletowo, a pozostałe są zgaszone.

vi. Postać gracza może usiąść na **lawce**, w której okolicy znajdują się **Śluzowe Stworki**. Po odczekaniu krótkiej chwili, Duch zauważa, że Śluzowe Stworki wykopują z ziemi różne **świecidełka** i zanoszą je do swoich norek – “Te małe stworzonka muszą lubić rzeczy, które się błyszczą...”

vii. Za plecami jednego **Strażnika Cmentarza** ewidentnie znajduje się **przejście do innego obszaru**. Nie można jednak nic zrobić, żeby Strażnik Cmentarza się przesunął.

viii. Postać gracza może aktywować **filary**. Należy aktywować je w kolejności pojawiania się duchów na cmentarzu – najpierw zielony, potem niebieski, następnie czerwony i na końcu fioletowy. W okolicy filarów znajduje się **kierunkowskaz**, na którym ktoś napisał wskazówkę do rozwiązania zagadki. W nagrodę za rozwiązanie zagadki Duch otrzymuje **list**. Nie może jednak przeczytać, do kogo list jest zaadresowany – “Co to za dziwne znaczki? Nie pamiętam, żebym tak kiedykolwiek pisał...”

ix. **Cutscenka 2 – Niebieski Duch:**

Duch: Proszę bardzo, jeden but do kolekcji.

Niebieski Duch: Jaki śliczny! Ale patrz... ten jest jakiś taki świecący, a mój poprzedni jest skórzany. Myślisz, że to z jednej pary?

Duch: Nie bardzo cokolwiek pamiętam... Zielony Duch ci nie mówił?

Niebieski Duch: A on się tak wymądrza cały czas, a ja sam wielu rzeczy nie pamiętam. Ja uważam, że to jedna para. Bo dwa takie same to by było nudne, a tak można dobierać takie, które się komu akurat najbardziej podobają.

Duch: Po co ci właściwie ten but?

Niebieski Duch: Kolekcjonuję :) Bardzo mi się podobały. W poprzednim życiu na pewno byłem krawcem. Albo szewcem. Kraszewcem. A ty cokolwiek pamiętasz?

Duch: Nie i miałem nadzieję, że mi teraz pomożesz... Zielony Duch coś przeczytał, a potem już umiał rozmawiać ze Strażnikami Cmentarza?

Niebieski Duch: Ale to jest wielki sekret, więc nie mów nikomu. Zielony Duch znalazł gdzieś stary manuskrypt z mnóstwem dziwnych znaczków. Ale każdy znaczek był opisany... Przeczytał go i nagle blargle-bargle zaczęło brzmieć jak normalne słowa!

Duch: Blargle-bargle?

Niebieski Duch: No wiesz, ten język Strażników. Shuggle bluggle, cośćtam cośćtam.

Duch: A gdzie on znalazł ten manuskrypt? Czy ma go przy sobie?

Niebieski Duch: Nie mam pojęcia, tego już mi nie powiedział. Nie nosi go ze sobą, a przynajmniej nigdy go nie widziałem.

Duch: Jedyny problem jest taki, że Zielony Duch nic mi nie powie... będzie tylko mówił, że istoty tutaj nie są bezinteresowne i się wrednie uśmiechał.

Niebieski Duch: Cały Zielony Duch! On lubi czuć się wyjątkowy. Strażnicy nic mu nie powiedzieli, pewnie boi się, że tobie powiedzą więcej niż jemu. Musi strzec swoich sekretów!

Duch: Ale mnie sekrety Zielonego Ducha w ogóle nie interesują. Chcę tylko poznać swoje imię :(

Niebieski Duch: To powiedz mu... powiedz mu, że bardzo cię interesuje jego wiedza i jego filary. Ma obsesję na ich punkcie, na pewno tak się ucieczy i zanudzi cię przy okazji, że jak się rozgada to nie przestanie i dowieš się wszystkiego, czego będziesz chciał.

x. Należy wrócić do **Zielonego Ducha**, który znajduje się w **pierwszej lokacji – właściwej części cmentarza**.

xi. **Cutscenka 3 – Zielony Duch:**

Duch: Czeeeeść. To znowu ja.

Zielony Duch: Znowu ty. Co tam?

Duch: Byłem w parku i bardzo tam ładnie.

Zielony Duch: To ulubione miejsce Niebieskiego Ducha. Poznałeś go?

Duch: Tak, jest bardzo miły. Myślę, że będziemy się dobrze dogadywać. Były też takie... no, filary? Bardzo mnie zaciekały...

Zielony Duch: Moje filary? Naprawdę? Ojejku! Nie wiesz nawet jak długo czekam, żeby ktoś zwrócił na nie uwagę. Co chciałbyś wiedzieć?

Duch: Skąd w ogóle taki pomysł?

Zielony Duch: W zniszczonej części cmentarza widziałem takie same, kiedy szukałem tam manuskryptu. To bardzo blisko stąd z resztą tylko ten nieszczęsnego Stworek zagraża drogę. Z manuskryptów można dowiedzieć się tyle rzeczy!

Duch: Znalazłeś manuskrypt, w którym napisane było jak zrobić takie filary?

Zielony Duch: Oj nie, nie znalazłem. Nauczyli mnie tego Strażnicy Cmentarza. Ale najpierw musiałem z nimi porozmawiać, a manuskrypt, który mnie tego nauczył, faktycznie znalazł w zniszczonej części cmentarza.

Duch: Nauczysz mnie takie robić?

Zielony Duch: No nie wiem... Zakląłem w nich list do Niebieskiego Ducha, to miał być prezent. Jeśli zrobisz takie same, czy prezent nie stanie się mniej wartościowy?

Duch: Rozumiem... Szkoda. Ale były naprawdę piękne. Cieszę się, że je zrobiłeś.

Zielony Duch: Dziękuję bardzo :) Szkoda tylko, że ten Niebieski Duch nadal nie przeczytał mojego listu...

xii. Jeżeli gracz jeszcze tego nie zrobił, musi znaleźć **filar**y w parku i rozwiązać zagadkę w celu otrzymania **listu do Niebieskiego Ducha**.

xiii. Należy wrócić do **Niebieskiego Ducha**.

xiv. **Cutscenka 4 – Niebieski Duch:**

Duch: Mam tu coś dla ciebie... To od Zielonego Ducha.

Niebieski Duch: Od Zielonego Ducha? Sam mógł mi go dać.

Duch: To prezent, kojarzysz te filary tam dalej? Zaklął ten list w nich dla ciebie.

Niebieski Duch: Ojejku... bardzo się postarał. Ciekawe co takiego jest w tym liście.

Duch: Proszę, przeczytaj.

Niebieski Duch: ...

Duch: ...

Niebieski Duch: ...

Duch: I co?

Niebieski Duch: Ojej... nie wiedziałem, że on też... muszę z nim porozmawiać! Dziękuję ci bardzo, nawet nie wiesz, ile dla mnie znaczy ten list. Proszę, nie wiem, czy to w ogóle jest wartościowe, ale nic innego nie mam. Może ci się przyda!

Duch otrzymuje od Niebieskiego Ducha **grudkę złota**.

xv. xvi. Jeżeli gracz jeszcze tego nie zrobił, musi poobserwować **Śluzowe Stworki** w parku aby dowiedzieć się, że lubią one różne **świecidełka** i **błyskotki**. Duch zauważa wtedy, że złoto, które otrzymał od Niebieskiego Ducha, może być dobrym prezentem dla Śluzowych Stworków – “Ojej, jak to złoto się pięknie błyszczą...”

xvii. Należy wrócić do **pierwszej lokacji – właściwej części cmentarza**. Znajduje się tam **Śluzowy Stworek**, który blokuje przejście dalej. Należy dać mu **grudkę złota**, wtedy przesunie się i pozwoli pociągnąć **wajchę**. Pociągnięcie wajchy otwiera **metalową kratę**. Dostępna jest już **trzecia lokacja – zniszczony cmentarz**.

d. Trzecia lokacja – zniszczony cmentarz

i. Postaci w trzeciej lokacji:

1. Strażnicy Cmentarza – można próbować z nimi rozmawiać, ale nie mówią językiem, który da się zrozumieć,
2. Śluzowe Stworki – trzy lub cztery.

- ii. W okolicy przejścia w stronę parku na cmentarzu znajduje się **zardzewiała łopata**. Jest wbita w ziemię obok miejsca, w którym wyraźnie ktoś próbował coś wykopać. Duch zwraca uwagę na **rozkopaną ziemię** – “Ciekawe, czego ktoś szukał...”
- iii. Przejście do dalszego obszaru mapy blokuje zamknięta **brama**. W centrum dostępnego obszaru znajduje się stara **studnia**. Przy studni znajduje się stara **tabliczka** z napisem “Wrzuć monetę i pomyśl życzenie.”
- iv. W różnych miejscach można zauważać **rozkopaną ziemię** – postać gracza może użyć na nich łypaty w celu wykopania **monet**. Monety mogą zostać wrzucone do studni. Duch pomyśli wtedy, że chciałby, żeby ktoś mu pomógł – “Proszę o pomoc... kogokolwiek. Proszę, pomóż mi.” Magiczna studnia spełnia życzenie gracza i **Śluzowe Stworki** przynoszą mu **klucz** do bramy.
- v. Drogę do **filarów** blokuje **sterta gruzu**. Jeżeli gracz się rozejrzy, znajdzie z boku zamknięte na klucz **przejście**. Drogę do obszaru z tajemniczym **kamiennym kręgiem** blokuje **metalowa krata**.
- vi. W okolicy znów znajdują się miejsca z **rozkopaną ziemią** oraz stare **naczynia**. Po przeszukaniu okolicy Duch może znaleźć błyszczący **kamień szlachetny**.
- vii. Aby otworzyć kratę, należy przesunąć **kamienną skrzynię** do centrum jednego z **dwóch kręgów z kamieni**. Ktoś musi stanąć w drugim kręgu z kamieni. Gracz musi oferować **kamień szlachetny** jednemu ze **Śluzowych Stworków**, który wtedy stanie w kręgu z kamieni i pomoże mu otworzyć kratę.
- viii. Za kratą znajduje się obszar, w którym jest **tajemniczy kamienny krąg**. Wewnątrz kamiennego kręgu rosną ułożone w taki sam sposób jak filary **kwiaty**. Kilka z kwiatów jest innego koloru. W tym obszarze znajduje się **klucz do przejścia**.
- ix. Po otwarciu przejścia postać gracza może wchodzić w interakcje z **filarami**. Należy aktywować filary odpowiadające kwiatom innego koloru. Rozwiążanie zagadki powoduje otrzymanie manuskryptu. Postać gracza może od tego momentu rozmawiać ze **Strażnikami Cmentarza**.
- x. Za filarami znajduje się zewnętrzna **brama do lasu** – jest ona zamknięta. Postać gracza musi cofnąć się i porozmawiać ze **Strażnikami Cmentarza**. Jeden z nich przekaże jej **klucz** do bramy i skieruje ją do Strażnika przebywającego w lesie. Dostępna jest już **czwarta lokacja – las liściasty**.

e. **Czwarta lokacja – las liściasty**

i. **Postaci w czwartej lokacji:**

1. Czerwony Duch,
2. Strażnicy Cmentarza – można z nimi rozmawiać,
3. Śluzowe Stworki – jeden lub dwa.

ii. W okolicy przejścia do zniszczonego cmentarza stoi **Strażnik Cmentarza**.

iii. **Cutscenka 1 – Strażnik Cmentarza:**

Strażnik Cmentarza: Mmmmmmmmmmmmmmmmm...

Duch: Przeprasza... przeprasza bardzo?

Strażnik Cmentarza: Mmmmm...

Duch: Eee... przeprasza bardzo?

Strażnik Cmentarza: MMMMMMM...

Duch: Przepraszam bardzo!

Strażnik Cmentarza: Nie mam dla ciebie czasu, Zielony Duchu.

Duch: Nie jestem Zielonym Duchem.

Strażnik Cmentarza: Nie? A to jest bardzo ciekawa informacja. Kim jesteś?

Duch: Miałem nadzieję, że ty mi pomożesz się dowiedzieć.

Strażnik Cmentarza: Pomogę ci jeśli ty mi pomożesz, dobrze?

Duch: Oczywiście... W czym mam ci pomóc?

Strażnik Cmentarza: Proszę porozmawiaj z Czerwonym Duchem. Doprowadza mnie do szalu, psoci, przeszkadza. Jakby nie mógł wymyślić sobie jakiegokolwiek innego zajęcia...

Duch: A gdzie on jest?

Strażnik Cmentarza: Często presiaduje w tym lesie, musisz go poszukać.

- iv. **Czerwony Duch** znajduje się dość daleko od **Strażnika Cmentarza**. Należy zagłębić się w las.

v. **Cutscenka 2 – Czerwony Duch:**

Duch: Cześć... Dzień dobry.

Czerwony Duch: Nie znam cię. Dlaczego na polu leży ciało?

Duch: Co?

Czerwony Duch: Dlaczego na polu leży ciało?

Duch: Eee... nie wiem?

Czerwony Duch: Bo poleciało.

Duch: ...

Czerwony Duch: ...

Duch: ...

Czerwony Duch: Co cię tu sprowadza?

Duch: Mam prośbę od Strażnika Cmentarza...

Czerwony Duch: Przerwę ci. Wiem o co chodzi, staruch na mnie narzeka i robi smutne miny, żeby ktoś mu pomógł. Nic z tego.

Duch: Ale ja mu pomagam?

Czerwony Duch: Nie, nie nic z tego, że ktoś mu pomoże. Nic z tego, o co chcesz mnie poprosić. Lubię z niego żartować, a on i tak nic nie robi, więc co mu za różnica.

Duch: Potrzebuję jego pomocy, a...

Czerwony Duch: A nie pomoże ci bez niczego w zamian? Oczywiście. Samolubny jak zawsze. Ale. Ja też jestem samolubny. I może ci pomogę, ale najpierw bym chciał... liny. Kawałek liny.

Duch: A gdzie ja ci mam znaleźć liny?

Czerwony Duch: Jakbym wiedział, to sam bym sobie znalazł. Poproszę kawałek liny.

- vi. Należy znaleźć **kawałek liny**. Nie znajduje się ona daleko, ale aby się do niej dostać, należy znaleźć **wajchę** otwierającą **metalową kratę**, która blokuje dostęp do niej.

vii. **Cutscenka 3 – Czerwony Duch:**

Duch: Twój kawałek liny.

Czerwony Duch: Bardzo dziękuję. Dobrze. No to co? Do widzenia?

Duch: Zaraz, zaraz, miałeś mi pomóc za kawałek liny.

Czerwony Duch: Jeżeli dobrze pamiętam moje dokładne słowa to “i może ci pomogę”, z naciskiem na “może”. Także. No nie wiem co z tym pomaganiem.

Duch: Dobra, co jeszcze chcesz?

Czerwony Duch: Co?

Duch: Co jeszcze mam ci przynieść żebyś mi pomógł? Kamień? Kawałek sera? Siekierę?

Czerwony Duch: A na co mi którakolwiek z tych rzeczy? Chociaż... siekiera całkiem mi się podoba. Przynieś mi siekierę.

viii. Należy znaleźć **siekierę**. Nie znajduje się ona daleko, ale aby się do niej dostać, należy przesunąć kilka **skrzynek**, które blokują dostęp do niej.

ix. **Cutscenka 4 – Czerwony Duch:**

Duch: Twoja siekiera.

Czerwony Duch: Ale nią nastraszę Strażników Cmentarza.

Duch: Zaraz! Miałeś mi pomóc! A pomaganie mi oznacza zostawienie w spokoju Strażników Cmentarza.

Czerwony Duch: A może ja wcale nie chcę ich zostawiać w spokoju? Co mam wtedy robić?

Duch: Nie wiem, cokolwiek innego. Żartuj sobie z Niebieskiego Ducha. Albo z innych Strażników, po prostu nie z tego Strażnika z lasu. On jest mi potrzebny.

Czerwony Duch: No... mogę mieć pytanie?

Duch: Tak?

Czerwony Duch: Jaki zapach unosi się na łące, na której Jan wdepnął w minę?

Duch: ...

Czerwony Duch: ...

Duch: ...

Czerwony Duch: Jaśminowy.

Duch: Wspaniale.

Czerwony Duch: Dziękuję, staram się.

Duch: Czy proszę zostawisz w spokoju Strażnika Cmentarza? Chociaż na chwilę?

Czerwony Duch: Ale jesteś drętwy. Pasujecie do siebie, dwa drętwusy. No dobrze. Chwilowo nie będę przeszkadzał Strażnikowi Cmentarza, który mieszka w lesie. Coś jeszcze?

Duch: Nie, dziękuję.

Czerwony Duch: To teraz się zastanowię na kogo napaść z siekierą...

x. Należy wrócić do **Strażnika Cmentarza**.

xi. **Cutscenka 5 – Strażnik Cmentarza:**

Duch: Czerwony Duch przekazuje, że nie będzie ci już więcej przeszkadzał. Chociaż na twoim miejscu nadal bym uważały, bo może mieć siekierę.

Strażnik Cmentarza: Dziękuję. Teraz – z czym potrzebujesz pomocy?

Duch: Nie pamiętam swojego imienia, nie wiem kim byłem. Głos powiedział mi, że wróć do życia jeśli sobie przypomnę, ale nie potrafię. Zielony Duch mówił, że wy najwięcej wiecie.

Strażnik Cmentarza: Nie przypomnisz sobie swojego imienia. To niemożliwe.

Duch: Jak to? Czyli to wszystko było na marne?

Strażnik Cmentarza: Nie. Na twoim nagrobku napisane jest przecież twoje imię. Czemu nie możesz go przeczytać? Nie umiesz go przeczytać, ale czy nie możesz?

Duch: Nie rozumiem.

Strażnik Cmentarza: Na cmentarzu mieszka wiele martwych istot i jeszcze więcej martwych języków. Zielony Duch to wie i szanuje, Czerwony Duch... nie za bardzo. Nauczyłeś się rozmawiać z nami. Możesz także nauczyć się przeczytać ten napis.

Duch: Jak mam to zrobić?

Strażnik Cmentarza: Powiedziałbym ci, ale... Czerwony Duch ukradł mi manuskrypt. Muszę go przestudiować, żeby się dowiedzieć. Sam nie wiem wszystkiego o cmentarzu.

Duch: Co jest w tym manuskrypcie?

Strażnik Cmentarza: Nie będziesz umiał go przeczytać. Przynieś mi go, a będę w stanie się dowiedzieć, co masz dalej zrobić.

xii. Należy wrócić do **Czerwonego Ducha**.

xiii. **Cutscenka 6 – Czerwony Duch:**

Duch: Słuchaj. Mogłeś mi od razu powiedzieć, że okradłeś Strażnika Cmentarza.

Czerwony Duch: Co? To znaczy, kilka razy to zrobiłem. O czym dokładnie mówisz?

Duch: Strażnik Cmentarza potrzebuje manuskryptu, który mu ukradłeś, żeby mi pomóc.

Czerwony Duch: Po co mu niby jest ten manuskrypt?

Duch: Nie wiem! Powiedział, że musi go przestudiować, żeby dowiedzieć się czy kiedykolwiek będę w stanie przeczytać swoje imię.

Czerwony Duch: A po co miałyś to w ogóle zrobić? Nie wolisz sobie przypomnieć?

Duch: Po co?! Nie chcęcale nie życie być... zaraz. Przypomnieć sobie? Strażnik Cmentarza powiedział, że to niemożliwe!

Czerwony Duch: Posłuchaj, ja... nie wiem, jak to wy tłumaczyć. Ten manuskrypt jest dla mnie ważny, bo był dla mnie ważny... gdy żyłem. To takie uczucie jakbym... jakbym wreszcie był pełen, rozumiesz?

Duch: Nie rozumiem...

Czerwony Duch: Bez tego manuskryptu czuję się jakby... jakbym był tu, ale mniej. Nie umiem inaczej tego wy tłumaczyć. Czuję się, jakby to on mnie łączył z życiem.

Duch: W porządku...

Czerwony Duch: Ale to nieważne, ważne jest, że Strażnik Cmentarza cię okłamał. Możesz przypomnieć sobie swoje imię. Nie wiem dokładnie jak, ale na pewno ma to coś wspólnego z tym manuskryptem.

Duch: Więc daj mi go!

Czerwony Duch: Nie w taki sposób... dla ciebie on byłby bezwartościowy. Ale nie dla mnie. Przepraszam, że ci to wszystko wcześniej tak utrudniałem. To ten manuskrypt. Co chcesz zrobić?

Duch: Faktycznie, sam go nie przeczytam... Dam go któremuś z was. Muszę się zastanowić.

xiv. Gracz musi zdecydować, czy da **manuskrypt** Strażnikowi Cmentarza, czy Czerwonemu Duchowi. Od podjętej decyzji zależy zakończenie gry – jeżeli postać gracza pozwoli Czerwonemu Duchowi zatrzymać manuskrypt, gra zakończy się zakończeniem A. Jeżeli zaś postać gracza odda manuskrypt Strażnikowi Cmentarza, gra zakończy się zakończeniem B.

xv. **Cutscenka 7 – Czerwony Duch lub Strażnik Cmentarza (postać zależy od wybranego zakończenia):**

Duch: Proszę, oto manuskrypt.

Strażnik Cmentarza / Czerwony Duch: Dziękuję...

Duch: I co dalej?

Strażnik Cmentarza / Czerwony Duch: No dobrze. Musisz iść do... najstarszej części cmentarza.

Duch: Najstarszej części cmentarza?

Strażnik Cmentarza / Czerwony Duch: Nie tak łatwo ją znaleźć, nie ma do niej zwykłej bramy. Na szczęście byłem tam wiele razy i wiem jak tam przejść.

Duch: Gdzie jest przejście?

Strażnik Cmentarza / Czerwony Duch: Szukaj między krzewami. Będziesz musiał się przecisnąć. Najstarsza część cmentarza jest dobrze strzeżona. Idź za niebieskimi kwiatami.

Duch: Jesteś pewien, że mi się uda? Nic nie rozumiem.

Strażnik Cmentarza / Czerwony Duch: Nie wiem dokładnie, co będziesz musiał zrobić, ale ci się uda. To wiem na pewno.

Duch: Skąd?

Strażnik Cmentarza / Czerwony Duch: Mam takie przeczucie :) Szukaj krzewów z niebieskimi kwiatami. Reszty musisz dowiedzieć się sam.

xvi. Gracz musi znaleźć tajne przejście koło **krzewu z niebieskimi kwiatami**. Dostępna jest już **piąta lokacja – najstarsza część cmentarza**.

f. **Piąta lokacja – najstarsza część cmentarza – linia fabularna A**

i. **W tej lokacji nie ma żadnych postaci niegrywalnych.**

- ii. Linia fabularna A kończy się **przypomnieniem sobie przez Ducha swojego imienia**. Aby tego dokonać, Duch musi znaleźć **groby** najważniejszych duchów na cmentarzu i położyć na każdym z grobów **przedmiot** powiązany z odpowiednim duchem.
- iii. Przedmioty dla każdego z duchów można znaleźć w najstarszej części cmentarza i należy odpowiednio połączyć je z postaciami:
 1. Fioletowa Duszka – **eliksir**,
 2. Czerwony Duch – **manuskrypt**,
 3. Niebieski Duch – **czapka czarodzieja**,
 4. Zielony Duch – **laska czarodzieja**.
- iv. W najstarszej części cmentarza na nagrobkach można znaleźć wskazówki co do lokalizacji grobów duchów:
 1. Grób Fioletowej Duszki – **właściwa część cmentarza**,
 2. Grób Czerwonego Ducha – **właściwa część cmentarza**,
 3. Grób Niebieskiego Ducha – **park na cmentarzu**,
 4. Grób Zielonego Ducha – **najstarsza część cmentarza**.Oprócz samej lokalizacji grobu we wskazówkach zawarte są cechy charakterystyczne umożliwiające identyfikację grobu jako należący do konkretnego ducha, na przykład “obok grządkи z niebieskimi kwiatów”, “otoczony drzewami”.
- v. Przedmiot dla Czerwonego Ducha znajduje się już w plecaku gracza. Fioletowa Duszka znajduje się już przy swoim grobie.
- vi. Po zaniesieniu wszystkich przedmiotów na odpowiednie groby Duch znajduje w swoim plecaku jeszcze jeden przedmiot, który kojarzy mu się ze swoim życiem – **książkę**.
- vii. Należy wrócić do swojego grobu (miejscą, w którym rozpoczęła się gra). Duch przypomina sobie swoje imię i przestaje być uwięziony na cmentarzu i rozpływają się w nicość.

g. **Piąta lokacja – najstarsza część cmentarza – linia fabularna B**

- i. **W tej lokacji nie ma żadnych postaci niegrywalnych.**
- ii. Linia fabularna B kończy się **przeczytaniem przez Ducha swojego imienia ze swojego nagrobka**. Aby tego dokonać, Duch musi poznać najstarszy język używany na cmentarzu, o którym wiedza zaklęta została w starym **posągu**. Posągowi należy ofiarować **cztery manuskrypty**.
W najstarszej części cmentarza na nagrobkach można znaleźć wskazówki co do lokalizacji czterech manuskryptów:
 1. Pierwszy manuskrypt – **właściwa część cmentarza**,
 2. Drugi manuskrypt – **las na cmentarzu**,
 3. Trzeci manuskrypt – **park na cmentarzu**,
 4. Czwarty manuskrypt – **najstarsza część cmentarza**.Manuskrypty znajdują się w kuferkach, których wcześniej nie było na mapie. Nie są one tak proste do znalezienia, niektóre są schowane w krzakach, zamknięte za bramą lub drogę do nich blokuje inna postać.
- iv. Po ofiarowaniu wszystkich czterech manuskryptów posągowi posąg przekazuje graczowi wiedzę o najstarszym języku używanym na cmentarzu.

- v. Należy wrócić do swojego grobu (miejsca, w którym rozpoczęła się gra). Duch jest w stanie przeczytać swoje imię i zamienia się w Strażnika Cmentarza.
- h. Jako ostatnia rzecz przed napisami końcowymi wyświetcone jest pytanie "**Jak masz na imię?**"

6. Levels

Gra nie posiada poziomów, po których gracz przechodzi po kolej. Zamiast tego, poziomy to oddzielne obszary i gracz może przemieszczać się między nimi. Na każdym z obszarów gracz ma zagadki do rozwiązyania i przedmioty do znalezienia oraz może wchodzić w interakcje z postaciami niegrywalnymi. Nie wszystkie obszary są dostępne od początku gry – niektóre zagadki mają na celu odblokowanie kolejnego obszaru. Świat gry podzielony jest na pięć poziomów – właściwa część cmentarza, najstarsza część cmentarza, las liściasty, zniszczony cmentarz oraz park na cmentarzu.

7. Interface

a. Visual System

Widok gry jest w trzeciej osobie – kamera przedstawia postać gracza w centralnej części ekranu i podąża za nim po planszy. W trybie dla dwóch graczy gracze grają na podzielonym ekranie i każdy z graczy ma swój własny widok. Na ekranie w każdym momencie wyświetlany jest przycisk otwierający menu, w którym można zmienić ustawienia głośności oraz wyjść z gry.

b. Control System

Gracz kontroluje swoją postać za pomocą myszki i klawiatury. Gracz steruje postacią za pomocą klawiszy WASD, a do interakcji z postaciami niegrywalnymi i przedmiotami wykorzystuje spację. W przypadku lokalnego multilayera jeden z graczy wykorzystuje klawisze WASD i spację, a drugi klawisze strzałek i Enter. Do otwarcia plecaka wykorzystywany jest klawisz Q dla pierwszego gracza i klawisz H dla drugiego gracza. Do wyświetlenia wskazówki wykorzystywany jest klawisz Tab dla pierwszego gracza oraz Backspace dla drugiego gracza. Do włączenia pauzy i przejścia do menu wykorzystywany jest klawisz Escape.

c. Audio, music, sound effects

Gra posiada podkład dźwiękowy (zasoby [\[6\]](#)), który gra cały czas. Gracz może zmieniać głośność w menu gry, a także całkowicie wyłączyć dźwięk. Akcje postaci takie jak chodzenie, interakcje ze światem i podnoszenie przedmiotów połączone są z efektami dźwiękowymi (zasoby [\[7\]](#)).

8. Artificial Intelligence

a. Opponent and Enemy AI

Gra nie posiada wrogów, którzy mogą skrzywdzić gracza.

b. Non – combat and Friendly Characters

Gracz napotyka na swojej drodze przyjaźnie lub neutralnie nastawione postaci. Może z nimi rozmawiać oraz wchodzić z nimi w interakcje, na przykład dawać im przedmioty. Początkowo nie jest w stanie rozmawiać ze Strażnikami Cmentarza – najpierw musi poznać ich język. Śluzowe Stworki to nierożumne istoty i gracz nie może z nimi rozmawiać. Często zastępują one graczy drogę, przez co nie jest on w stanie przejść do kolejnego obszaru.

c. Support AI

W grze wykorzystywane są zderzacze (colliders) odpowiadające za wykrywanie kolizji gracza z różnymi elementami. Blokują one również wyjście poza krawędź mapy.

9. Technical

a. Target Hardware

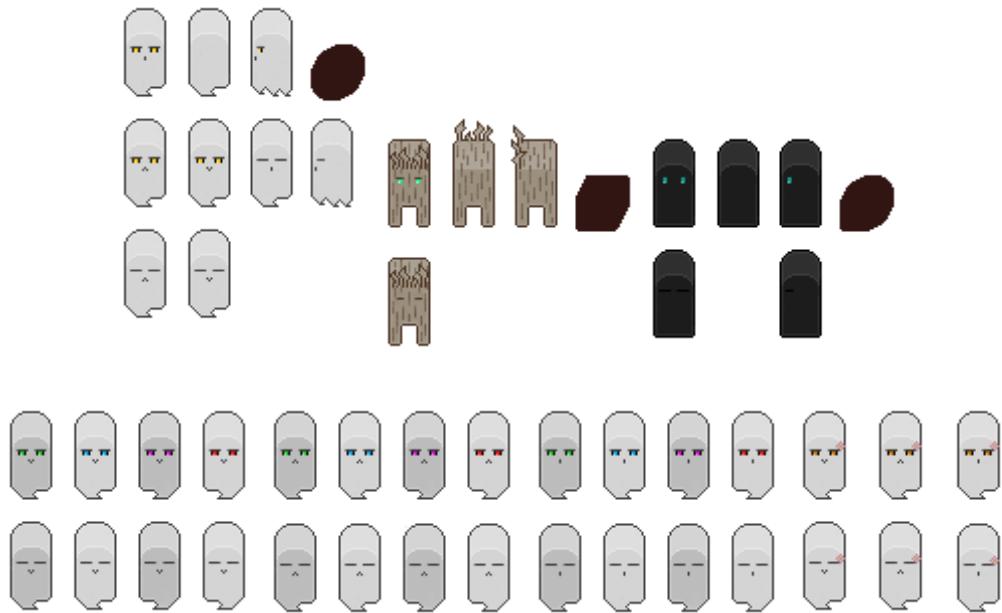
Gra jest przewidziana na komputery PC.

b. Development hardware and software, including Game Engine

Do tworzenia gry wykorzystano silnik Unity. Do edycji skryptów C# wykorzystano Visual Studio Code lub Visual Studio. Do umożliwienia pracy zespołowej wykorzystano system kontroli wersji Git. Własne zasoby utworzono korzystając z aplikacji webowej Photopea.

10. Game Art

[1] – zasoby utworzone przez autorów projektu:





- [2] – [Pixel Art Top Down - Basic | 2D Environments | Unity Asset Store](#)
- [3] – [Free Pixel Mob | 2D Characters | Unity Asset Store](#)
- [4] – [Pixel Art Platformer - Village Props | 2D Environments | Unity Asset Store](#)
- [5] – [Pixel Art Icon Pack - RPG | 2D Icons | Unity Asset Store](#)
- [6] – [Complete Mysterious Forest Game Music Pack | Music | Unity Asset Store](#)
- [7] – [RPG Essentials Sound Effects - FREE! | Sound FX | Unity Asset Store](#)