UNIWERSYTET
Andrzeja Frycza Modrzewskiego
w Krakowie

KONWERSATORIUM 3

Fabuły liniowe i nieliniowe. Proces tworzenia fabuły.

PROJEKTOWANIE FABUŁY

mgr inż. Klaudia Curyło

Kraków 2025

FABUŁA ZAMKNIĘTA

Fabuła zamknięta to konstrukcja narracyjna, w której wszystkie wątki zostają doprowadzone do logicznego końca. Odbiorca otrzymuje pełne odpowiedzi na pytania zadane w trakcie narracji, a konflikty zostają rozwiązane w sposób jednoznaczny. Taki model zapewnia poczucie kompletności i porządku, charakterystyczne dla klasycznej dramaturgii Arystotelesa czy struktury pięcioaktowej Freytaga.

W literaturze fabuła zamknięta występuje np. w tragediach antycznych, gdzie katharsis osiągane jest dzięki pełnemu rozwiązaniu konfliktu. W grach wideo ten typ fabuły można znaleźć w produkcjach liniowych (np. The Last of Us), które prowadzą gracza ku z góry określonemu finałowi. Jego zaletą jest spójność i silne poczucie spełnienia, a wadą – ograniczona przestrzeń dla interpretacji i personalizacji doświadczenia.

FABUŁA OTWARTA

Fabuła otwarta charakteryzuje się pozostawieniem niektórych pytań bez odpowiedzi oraz obecnością niedopowiedzeń, które zapraszają odbiorcę do interpretacji. Zamiast jednoznacznego domknięcia oferuje wieloznaczność i przestrzeń refleksji. Ten model narracyjny jest silnie związany z literaturą modernistyczną i postmodernistyczną (np. Franz Kafka, Samuel Beckett), gdzie celem nie jest rozwiązanie konfliktu, lecz podkreślenie jego nierozwiązywalności.

W grach fabuła otwarta występuje często w tytułach eksperymentalnych (*Inside*, *Limbo*) lub takich, które stawiają na nieliniowe zakończenia (*Fallout: New Vegas*). Atutem jest zaangażowanie odbiorcy w interpretację, ale ryzykiem – poczucie narracyjnego niedosytu, jeśli niedopowiedzenia nie są spójne z całością.

FABUŁA RAMOWA

Fabuła ramowa to konstrukcja narracyjna, w której jedna opowieść osadzona jest w ramach innej – nadrzędnej. Historia ramowa pełni funkcję strukturalną i organizacyjną, tworząc kontekst dla szeregu odrębnych opowieści. Klasycznymi przykładami są *Księga tysiąca i jednej nocy* czy *Dekameron* Giovanniego Boccaccia, gdzie bohaterowie w ramach nadrzędnej sytuacji narracyjnej snują własne opowieści.

W grach wideo ten model bywa stosowany jako sposób na segmentację fabuły – przykładem jest *Dragon Age II*, w którym cała opowieść przedstawiana jest jako retrospekcja z perspektywy narratora. Funkcja fabuły ramowej polega na budowaniu wielogłosowości, zróżnicowania perspektyw oraz ukazaniu różnych wariantów jednego motywu.

FABUŁA EPIZODYCZNA

Fabuła epizodyczna składa się z szeregu luźno powiązanych wydarzeń lub przygód, w których nie występuje silna hierarchia wątków ani jednoznacznie zarysowana kulminacja. Może przypominać strukturę serialową – kolejne epizody łączy bohater lub motyw przewodni, ale każdy z nich stanowi względnie autonomiczną całość.

W literaturze epizodyczność widoczna jest np. w *Don Kichocie* Cervantesa czy w opowieściach pikarejskich. W grach fabuła epizodyczna dominuje w tytułach sandboksowych i RPG (np. *Skyrim*, *Red Dead Redemption 2*), gdzie poszczególne zadania tworzą mozaikę doświadczeń, a spójność narracji buduje raczej eksploracja świata niż główny konflikt. Atutem epizodyczności jest duża swoboda narracyjna, a jej ograniczeniem – mniejsza intensywność dramaturgiczna i ryzyko rozproszenia fabuły.

FABUŁA LINIOWA

Fabuła liniowa to taka konstrukcja narracyjna, w której wydarzenia są przedstawiane w stałej, niezmiennej kolejności. Gracz lub odbiorca podąża jedną wyznaczoną ścieżką, a kolejne etapy fabuły są deterministyczne i prowadzą do jednego zakończenia. Struktura ma charakter sekwencyjny – przypomina książkę czy film, gdzie każdy odbiorca doświadcza tej samej historii.



FABUŁA LINIOWA

Charakterystyka:

- Odbiorca (gracz) podąża ścieżką zaprojektowaną przez twórców, bez realnego wpływu na kolejność wydarzeń czy zakończenie.
- Struktura ma charakter **sekwencyjny** – przejście misji A warunkuje dostęp do misji B.
- Twórcy mogą w pełni kontrolować pacing (tempo opowieści), dramaturgię i budowanie napięcia – tak jak w filmie.

Zalety:

- Silna kontrola narracyjna → spójna i filmowa opowieść.
- Możliwość głębszego skupienia na **postaciach i emocjach** (np. *The Last of Us*).
- Łatwiejsze projektowanie rytmu gry (napięcie – kulminacja – katharsis).

Wady:

- Brak poczucia sprawczości → gracz jedynie „przechodzi” historię.
- Powtarzalność → każdy doświadcza tej samej opowieści, co zmniejsza regrywalność.

FABUŁA LINIOWA

1. **Fabuły liniowe wymagają mniejszej ilości treści niż fabuły nieliniowe**

Struktura liniowa opiera się na jednej, spójnej sekwencji zdarzeń prowadzącej gracza od początku do końca opowieści. W przeciwieństwie do narracji nieliniowej, w której konieczne jest przygotowanie wielu alternatywnych ścieżek fabularnych, zakończeń i wariantów interakcji, narracja liniowa ogranicza się do jednego przebiegu zdarzeń. Powoduje to zmniejszenie nakładów pracy twórców w zakresie projektowania narracji, tworzenia dialogów i scen, a także ogranicza konieczność rozbudowanej logistyki fabularnej

FABUŁA LINIOWA

2. Mechanizm projektowania fabuły liniowej jest prostszy

Konstrukcja narracji liniowej jest analogiczna do tradycyjnych form literackich i filmowych, co czyni ją łatwiejszą do zaprojektowania i zrozumienia zarówno przez twórców, jak i odbiorców. Brak konieczności uwzględniania wielu rozgałęzień i nieliniowych zależności fabularnych pozwala na bardziej przejrzystą strukturę narracyjną, co ułatwia proces scenariopisarski oraz redukuje ryzyko niespójności

FABUŁA LINIOWA

3. Fabuły liniowe są mniej podatne na błędy i absurdy

Ograniczenie liczby możliwych wariantów fabularnych zmniejsza ryzyko wystąpienia narracyjnych sprzeczności, tzw. *plot holes* (luk fabularnych) oraz sytuacji logicznie nieuzasadnionych. W fabule liniowej całość opowieści podlega pełnej kontroli autorów, co pozwala zachować spójność i ciągłość narracji. Gry nieliniowe, ze względu na mnogość wyborów gracza, częściej generują niezamierzone konsekwencje fabularne prowadzące do absurdów narracyjnych

FABUŁA LINIOWA

4. Fabuły liniowe ograniczają interaktywność gracza

Narracja liniowa, poprzez swoją zamkniętą strukturę, redukuje swobodę działań gracza, który nie ma realnego wpływu na przebieg i finał opowieści. Interakcja zostaje ograniczona głównie do wykonywania działań wymaganych przez twórców, co zbliża grę do medium pasywnego, takiego jak film. W literaturze określa się to mianem „iluzji wyboru” (illusion of choice), gdzie decyzje gracza nie mają istotnych konsekwencji fabularnych

FABUŁA LINIOWA

5. Fabuły liniowe dysponują większą siłą emocjonalną

Paradoksalnie ograniczona interaktywność może wzmacniać intensywność emocjonalnego przekazu. Twórcy, posiadając pełną kontrolę nad przebiegiem narracji, mogą budować dramaturgię i napięcie w sposób precyzyjny, analogiczny do metod stosowanych w kinie. Dzięki temu liniowe opowieści w grach są często zdolne do wywoływania silniejszych reakcji emocjonalnych, co znajduje potwierdzenie w analizach tytułów uznawanych za narracyjnie przełomowe, takich jak *The Last of Us* czy *Bioshock Infinite*

FABUŁA NIELINIOWA



Fabuła nieliniowa to konstrukcja narracyjna, w której gracz lub odbiorca ma wpływ na przebieg wydarzeń, ich kolejność oraz zakończenie. Może obejmować rozgałęziające się ścieżki, alternatywne scenariusze, wielość zakończeń, a czasem też możliwość powracania i zmiany decyzji. Cechą charakterystyczną jest interaktywność i poczucie sprawczości.

FABUŁA NIELINIOWA

Charakterystyka:

- Narracja rozgałęzia się i dopasowuje do wyborów gracza.
- Gracz ma wpływ na **kolejność wydarzeń**, ich interpretację i finał.
- Występują wielość zakończeń, zmienne ścieżki dialogowe, a czasem nawet emergentna (spontaniczna) narracja tworzona przez samego gracza.

Zalety:

- **Poczucie sprawczości** – decyzje gracza kształtują świat gry.
- Wysoka regrywalność – różne ścieżki i zakończenia.
- Możliwość eksploracji moralnych i etycznych wyborów (np. *Mass Effect*, *Detroit: Become Human*).

Wady:

- Ryzyko utraty spójności fabuły – wiele wariantów trudniej zbalansować.
- Duże koszty produkcji (pisanie i implementacja wielu ścieżek narracyjnych).
- Niektóre decyzje bywają „pozorne”, co może frustrować gracza.

FABUŁA NIELINIOWA

Fabuła rozwijająca się – jest to struktura narracyjna, w której wraz z postępem rozgrywki świat przedstawiony, bohaterowie oraz wydarzenia stopniowo się rozbudowują. Gracz otrzymuje coraz szerszy dostęp do treści narracyjnych, nowych lokacji, postaci i wątków, a złożoność opowieści wzrasta wraz z czasem gry. Tego rodzaju konstrukcja odpowiada tradycyjnej dramaturgii narracyjnej, w której akcja stopniowo zmierza ku punktowi kulminacyjnemu.

Fabuła zwijająca się – to struktura, w której początkowo dostępna jest szeroka gama wątków, postaci lub możliwych kierunków rozwoju akcji, lecz wraz z biegiem narracji ulega ona zawężeniu. Kolejne decyzje gracza eliminują niektóre możliwości fabularne, prowadząc w końcowym etapie do skoncentrowanego, ograniczonego zestawu zakończeń. Ten typ fabuły jest charakterystyczny dla wielu gier narracyjnych z rozgałęzieniami, w których początkowa wolność wyboru zostaje ostatecznie sprowadzona do kilku spójnych finałów.

FABUŁA NIELINIOWA

Kryterium	Fabuła rozwijająca się	Fabuła zwijająca się
Definicja	Struktura, w której narracja i świat gry stopniowo się rozbudowują, dostarczając coraz więcej treści.	Struktura, w której początkowa różnorodność wątków i wyborów ulega stopniowemu ograniczeniu, aż do kilku możliwych zakończeń.
Dynamika treści	Rosnąca złożoność i różnorodność elementów fabularnych.	Malejąca liczba dostępnych wątków i możliwości fabularnych.
Rola gracza	Gracz stopniowo odkrywa nowe treści, często w sposób kontrolowany przez twórców.	Gracz podejmuje decyzje eliminujące część możliwości, co zawęża ścieżki narracyjne.
Efekt narracyjny	Rosnące poczucie skali, progresji i odkrywania.	Rosnące poczucie konsekwencji wyborów oraz nieuchronności finału.
Typowe zastosowanie	Gry RPG z otwartym światem (Skyrim, The Witcher 3), gdzie eksploracja i progresja odkrywają nowe elementy opowieści.	Gry narracyjne z wieloma wyborami (Detroit: Become Human, Until Dawn), gdzie wątki zwężają się do kilku zakończeń.
Zalety	Daje poczucie ekspansji, odkrywania i postępu.	Wzmacnia wagę decyzji gracza i podkreśla dramaturgię.
Wady	Może prowadzić do rozproszenia i zbyt dużej objętości narracyjnej.	Może wywoływać poczucie iluzji wyboru, gdy ścieżki ostatecznie i tak się zawężają.

FABUŁA ROZGAŁĘZIAJĄCA SIĘ

1. **Fabuły rozgałęziające się są wyjątkowo kosztowne podczas implementacji**

Struktura narracji rozgałęziającej się wymaga przygotowania wielu alternatywnych ścieżek fabularnych, które mogą, lecz nie muszą być doświadczone przez gracza. Każda dodatkowa gałąź oznacza konieczność stworzenia odrębnych dialogów, scen, modeli czy sekwencji zdarzeń, co znacząco podnosi koszty produkcji. Problem ten określany jest w badaniach jako „eksplozja kombinatoryczna” (combinatorial explosion), polegająca na geometrycznym wzroście liczby potencjalnych scenariuszy wraz z dodawaniem kolejnych punktów decyzyjnych (Ryan, 2001). W konsekwencji gry o strukturze rozgałęzionej wymagają większych zespołów narracyjnych, dłuższego czasu produkcji i bardziej złożonego zarządzania projektem niż ich liniowe odpowiedniki.

FABUŁA ROZGAŁĘZIAJĄCA SIĘ

2. Każde zdarzenie krytyczne musi posiadać własną gałąź w drzewie narracyjnym

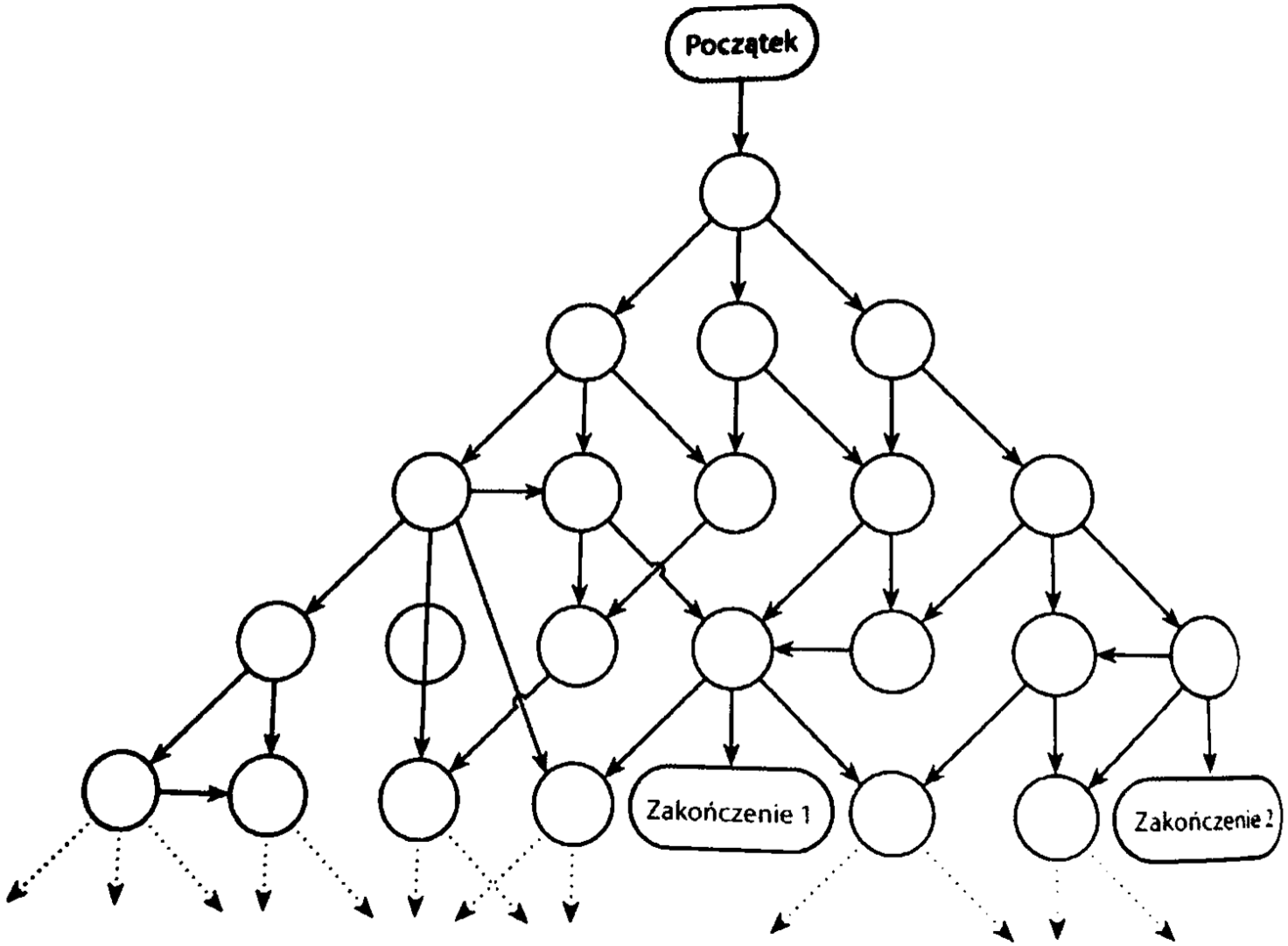
W narracjach rozgałęziających się każde zdarzenie mające istotny wpływ na dalszy przebieg fabuły wymaga stworzenia alternatywnego ciągu wydarzeń. Oznacza to, że dla każdego wyboru fabularnego należy zaprojektować konsekwencje narracyjne prowadzące do odmiennych stanów świata przedstawionego. Brak spójnego rozgałęzienia skutkowałby złudnym charakterem wyboru i podważałby interaktywność gry, co prowadziłoby do utraty wiarygodności narracyjnej. Dlatego w praktyce każdy punkt krytyczny generuje kolejne linie fabularne, które muszą być konsekwentnie utrzymywane aż do zakończenia gry

FABUŁA ROZGAŁĘZIAJĄCA SIĘ

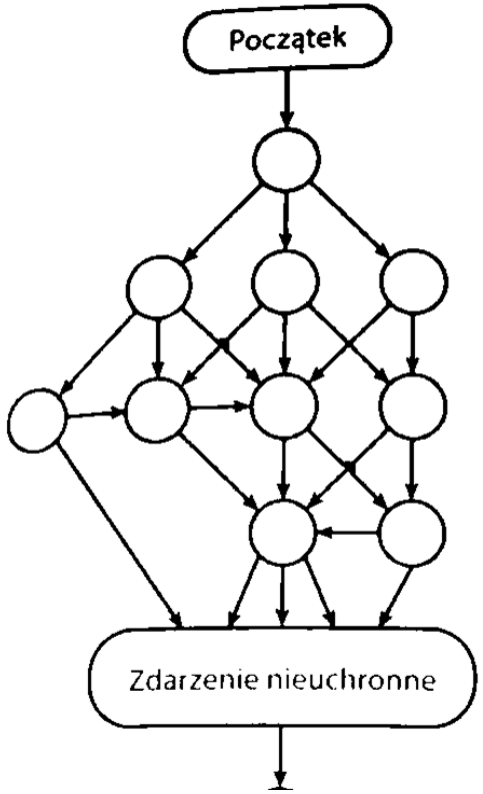
3. Gracz musi wielokrotnie zagrać w grę, aby doświadczyć wszystkich treści

Rozgałęziona struktura narracyjna powoduje, że pojedyncze przejście gry pozwala na zapoznanie się jedynie z fragmentem całościowej treści. Aby poznać pełen zakres wydarzeń, zakończeń i wariantów fabularnych, gracz musi podejmować odmienne decyzje w kolejnych rozgrywkach. Zjawisko to wzmacnia wartość regrywalności (replayability), będącej jedną z kluczowych cech gier nieliniowych (Juul, 2005). Jednocześnie prowadzi do paradoksu: znaczna część przygotowanej zawartości może pozostać nieodkryta przez większość graczy, co potęguje problem kosztów produkcji w stosunku do faktycznego wykorzystania treści

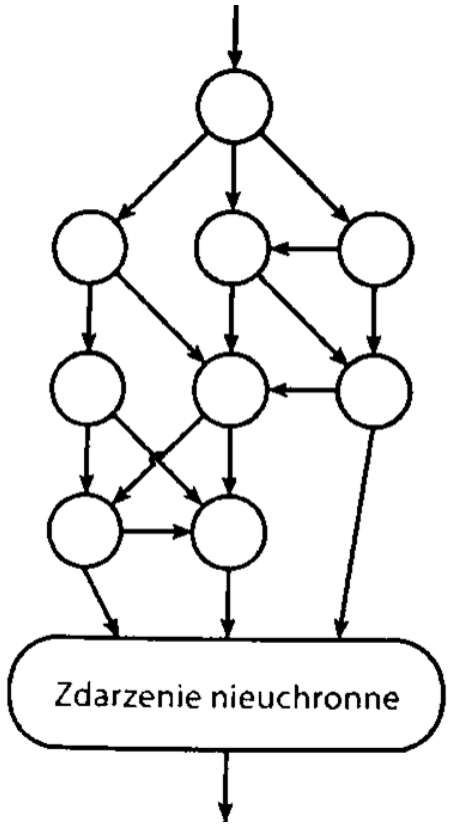
FABUŁA ROZGAŁĘZIAJĄCA SIĘ



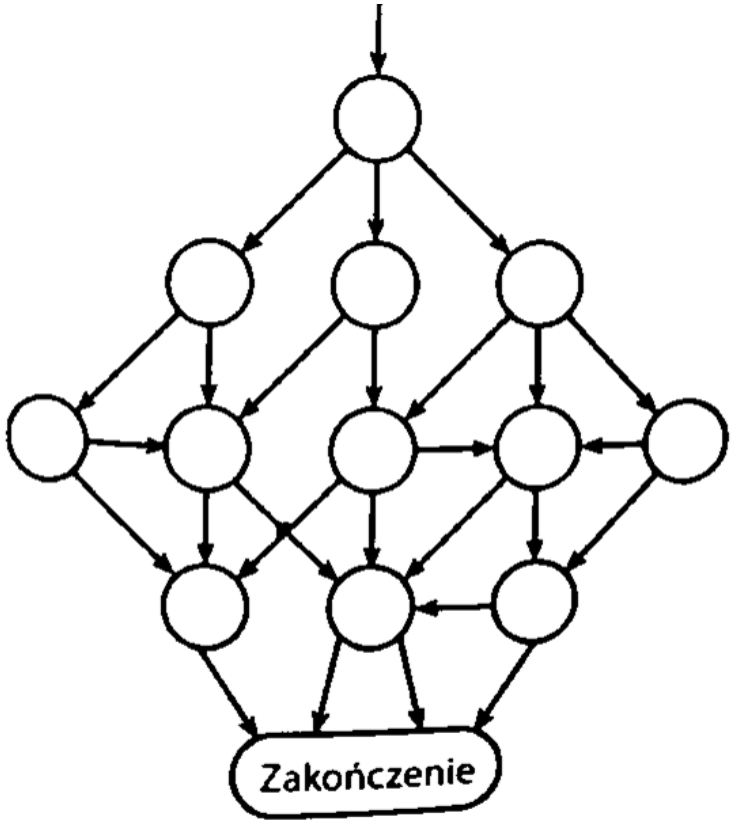
FABUŁA ZWIJAJĄCA SIĘ



1 AKT



2 AKT



3 AKT



JAKI TYP FABUŁY JEST W SKYRIM?

ANALIZA



1. Warstwa fabuły liniowej w Skyrimie

Mimo że Skyrim kojarzy się z pełną wolnością, rdzeń gry ma elementy **narracji linearnej**. **Główna linia fabularna**: historia Smoczego Dziecięcia (Dragonborn), które musi pokonać Alduina – smoka-zniszczyciela.

Sekwencja zdarzeń w tym wątku jest ustalona – musisz przejść przez etapy:

- ucieczka z Helgen (prolog),
- odkrycie mocy krzyku,
- spotkanie z Paarthurnaxem,
- przygotowania do finału,
- walka z Alduinem.

Każdy gracz, niezależnie od wyborów, przechodzi te same **kluczowe punkty narracyjne** i kończy grę zwycięstwem nad Alduinem. **To jest esencja fabuły liniowej** – główny wątek fabularny jest taki sam dla wszystkich

ANALIZA



2. Warstwa fabuły nieliniowej w Skyrimie

- **Kolejność questów**: możesz najpierw ratować świat, albo przez setki godzin ignorować Alduina i zostać mistrzem gildii złodziei czy łowcą wampirów.
- **Frakcje**: dołączenie do Cesarstwa lub Bractwa Nordów (Stormcloaks) wpływa na kształt wojny domowej i losy Skyrim.
- **Zakończenia questów**: np. wątki *Dark Brotherhood* czy *Thieves Guild* mają różne ścieżki i wybory moralne.
- **Emergentna narracja**: system otwartego świata pozwala na spontaniczne historie, które powstają z interakcji (np. polujesz w górach, spotykasz smoka, potem przypadkowo prowadzisz go do wioski – i masz unikalną „opowieść").

To jest nieliniowość – gracz sam kształtuje doświadczenie i decyduje, jakie historie będą ważne.

ANALIZA



Model główny: linearny (tradycyjna narracja epicka o bohaterze wybrańcu).
Model poboczny i światotwórczy: nieliniowy, z ogromną liczbą questów i swobodą wyboru. W efekcie Skyrim działa jak **matrioszka narracyjna**: w środku – niezmienny rdzeń, na zewnątrz – setki możliwych wariantów i mikrohistorii.

- Jeśli gracz skupia się na **fabułach linearnych**, Skyrim przypomina epicką powieść fantasy.
- Jeśli gracz eksploruje **fabuły nieliniowe**, Skyrim staje się symulatorem życia w świecie Tamriel, gdzie każda sesja to inna opowieść.

Dlatego Skyrim jest często analizowany w badaniach narracji jako przykład **hybrydowego designu fabularnego** (Jenkins 2004; Ryan 2001).



JAKI TYP FABUŁY JEST W BALDUR'S GATE 3?

ANALIZA



1. Warstwa fabuły liniowej w Baldur's Gate 3

Choć gra daje ogromną swobodę, istnieją kluczowe elementy **narracji linearnej**, które musi przejść każdy gracz:

- **Prolog**: wszyscy zaczynają na Nautiloidzie, z pasożytem illithidów w głowie.
- **Główna intryga**: niezależnie od wyborów, zawsze centralnym konfliktem jest zagrożenie ze strony Mindflayerów i Absolutu.
- **Aktowa struktura**: gra ma wyraźnie wyznaczone trzy akty.
- **Finał**: kończy się walką z głównym zagrożeniem, choć kształt finału zależy od decyzji gracza.

Linearna rama polega na tym, że każdy gracz przechodzi przez te same akty i główny konflikt.

ANALIZA



2. Warstwa fabuły nieliniowej w Baldur’s Gate 3

- **Decyzje moralne**: każda kluczowa misja ma wiele rozwiązań.
- **Losy postaci towarzyszących**: decyzje gracza wpływają na rozwój, relacje, a nawet przeżycie towarzyszy.
- **Questy poboczne**: można je rozwiązać na różne sposoby albo całkowicie je zignorować.
- **Ścieżki zakończeń**: istnieje wiele wariantów finału – w zależności od tego, czy bohater przyjmie moc illithida, czy odrzuci ją, czy sprzymierzy się z wybranymi frakcjami itd.
- **Emergentna narracja**: system dialogów i walk taktycznych sprawia, że każda rozgrywka tworzy unikalną historię (np. przypadkowe zgony postaci zmieniają bieg fabuły).

Nieliniowość jest tu dużo silniejsza niż w Skyrimie – gracze mają wyraźny wpływ na przebieg i zakończenie historii.

ANALIZA



Hybrydowy model narracyjny BG3

- **Linearny szkielet**: 3 akty, główny konflikt, centralny antagonista.
- **Nieliniowe wnętrze**: setki decyzji, które kształtują drogę do finału i zmieniają świat przedstawiony.
- **Dynamiczna dramaturgia**: każda decyzja może radykalnie zmienić relacje, losy frakcji czy dostęp do lokacji.

BG3 można nazwać **"interaktywną powieścią fantasy"**, gdzie gracz jest współautorem historii.

ANALIZA



Element	Linearny	Nieliniowy
Prolog	Każdy zaczyna na Nautiloidzie	Możesz podjąć różne działania, ale i tak trafiasz na wybrzeże
Struktura	3 akty (pustkowia, miasto, finał)	Kolejność rozwiązywania questów i podejście do nich jest dowolne
Główna oś	Walka z Absolutem i Mindflayerami	Możesz dołączyć do różnych frakcji, co zmienia narrację
Towarzysze	Spotykasz główne postacie fabularne	Mogą stać się twoimi wrogami, odejść lub zginąć
Zakończenie	Konfrontacja z głównym zagrożeniem	Dziesiątki wariantów zakończeń zależnie od decyzji

ĆWICZENIE

Opisz krótko warstwę fabuły nieliniowej i liniowej na podstawie wybranej przez siebie fabuły.

Element	Linearny	Nieliniowy
Prolog		
Struktura		
Główna oś		
Towarzysze		
Zakończenie		



PROJEKTOWANIE FABUŁY KROK PO KROKU

Dramaturgia
praktyczny przewodnik scenarzysty / projektanta narracji
(bardziej twórczy, warsztatowy, nastawiony na praktyczne konstruowanie opowieści krok po kroku).

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 1 — Pomysł, premisa i temat (co chcesz powiedzieć)

Cel: sformułować jedną zdaniową *premisę* (logline) + temat (motyw przewodni, „teza” opowieści).
Dlaczego: premisa trzyma narrację w ryzach i ułatwia ocenę, czy scena służy tematu. Teoria narracji kładzie nacisk na powiązanie kognitywnego efektu opowieści z jej treścią i motywem. (*D. Herman 2007*)

Zadania praktyczne:
Napisz 1 zdanie: „Kiedy X robi Y, musi Z, bo… (główna przeszkoda i stawka)”.
Wypisz 3 słowa-klucze opisujące temat (np. „odkupienie, zdrada, wolność”).
Krótka check: czy każde ważne wydarzenie pomaga odsłonić ten temat?

PROCES TWORZENIA FABUŁY

1. Pomysł

Skyrim: fantastyczny świat Tamriel, powrót smoków, motyw bohatera wybrańca („Dragonborn”), otwarty świat do eksploracji.

Kluczowy pomysł: połączenie epickiej fabuły (pokonanie Alduina) z pełną wolnością eksploracji i pobocznymi historiami.

Hipoteza fabularna: gracz doświadczy epickiej historii, ale jego decyzje i kolejność działań wpłyną na los świata.



PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 2 — Bohaterowie: cele, motywacje, potrzeby

Cel: określić protagonistę, antagonisty, drugorzędne postacie i ich *concrete goals* (konkretne cele).
Dlaczego: strukturalna analiza postaci (m.in. podejście Proppa i współczesne analizy) pokazuje, że fabuła napędzana jest przez działania postaci i ich funkcje w opowieści.

Zadania praktyczne:
Dla każdej kluczowej postaci napisz: *co chce? dlaczego? czego boi się najbardziej?* (3 zdania).
Zidentyfikuj „zewnętrzny cel” i „wewnętrzną potrzebę” protagonisty (np. ocalić miasto vs. przyznać się do błędu).

PROCES TWORZENIA FABUŁY

2. Bohaterowie i cele

Bohaterowie główni:

- Dragonborn (gracz),
- Alduin (antagonista),
- Paarthurnax,
- Jarlowie.

Cele bohatera:

- pokonać Alduina,
- opanować moce krzyku,
- eksplorować świat i rozwijać postać.

Bohaterowie poboczni: gildie, towarzysze, NPC z questów pobocznych – dodają głębi i możliwości wyboru.



PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 3 — Konflikt i stawki (dramatyczne napięcie)

Cel: ustalić, co blokuje cel bohatera i jakie są konsekwencje porażki/powodzenia.
Dlaczego: klasyczne modele dramaturgii (Freytag, oraz współczesne podręczniki o strukturze dramatu) podkreślają centralność narastającego konfliktu i punktu kulminacyjnego.

Zadania praktyczne:

- Zdefiniuj minimum 3 przeszkody rosnące w skali trudności (małe → średnie → krytyczne).
- Określ „system konsekwencji”: co się stanie przy zwycięstwie, a co przy porażce (emocjonalne i praktyczne).

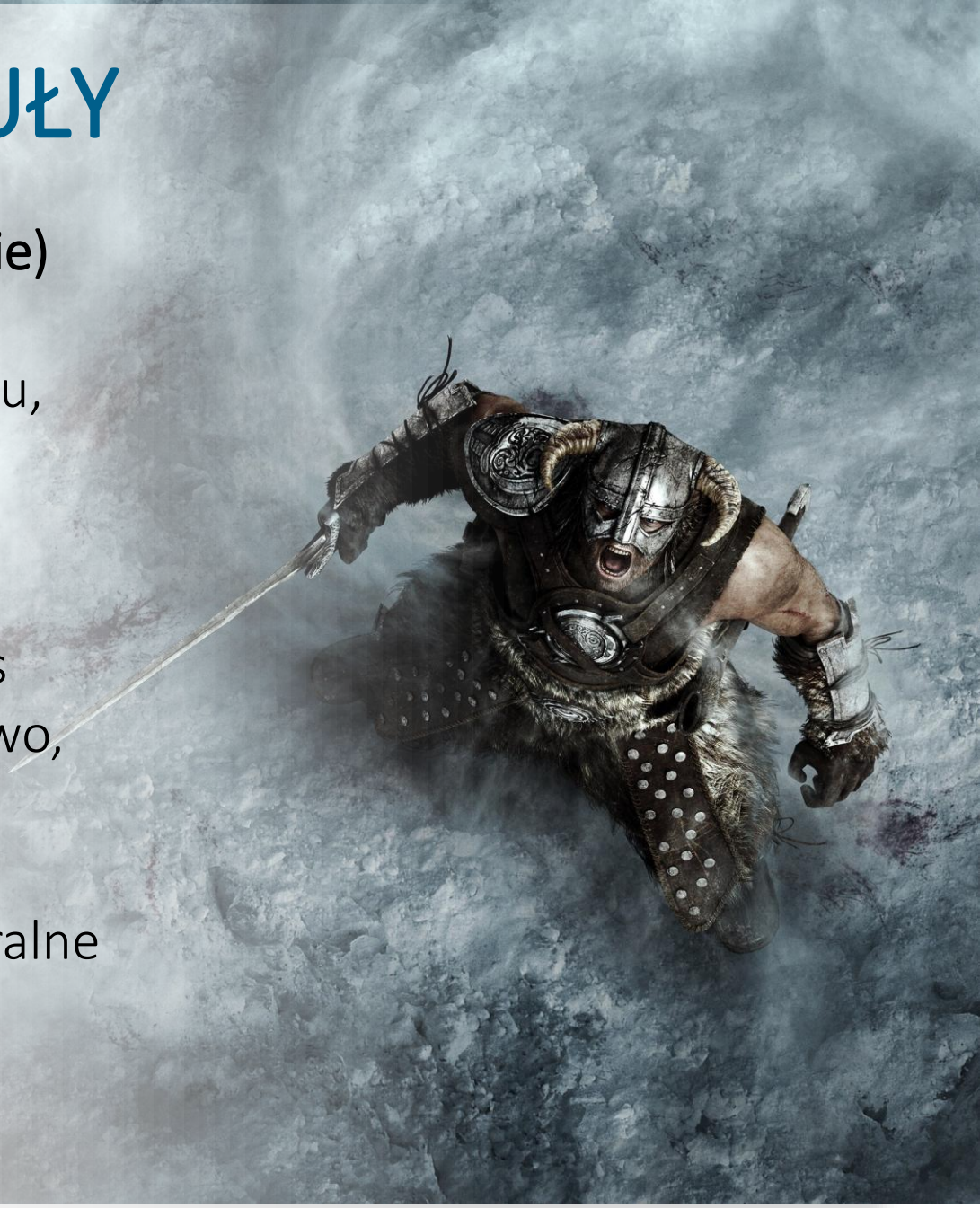
PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 3 — Konflikt i stawki (dramatyczne napięcie)

Konflikt główny: powrót smoków zagraża światu, Dragonborn jest jedynym, który może je powstrzymać.

Konflikty poboczne: wojna domowa Nordów vs Cesarstwo, konflikty frakcyjne (Mroczne Bractwo, Guildia Złodziei).

Stawki: zniszczenie świata, śmierć postaci, moralne konsekwencje decyzji gracza.



PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 4 — Wybór modelu strukturalnego (forma)

Cel: zdecydować się na model: Freytag/5 aktów, trzy-akt, beats (Save the Cat), Snowflake, Hero’s Journey itp.
Dlaczego: różne modele służą różnym celom — Freytag pomaga w klasycznej dramaturgii, trzy-akt i beat-sheets są praktyczne dla rytmu i tempa; warto wybrać i adaptować jeden albo hybrydę.

Zadania praktyczne:

- Wybierz model (np. 3 akty + beat-sheet), zapisz krótkie streszczenie każdego aktu (1–3 zdania).
- Oznacz w którym akcie będą kluczowe zwroty (inciting incident, midpoint, climax, resolution).

PROCES TWORZENIA FABUŁY



Krok 4 — Wybór modelu strukturalnego (forma)

Akt 1: Prolog i ucieczka z Helgen, pierwsze konfrontacje z mocami smoczymi.
Akt 2: Poszukiwania informacji o Alduinie, spotkania z kluczowymi postaciami, zadania poboczne, rozwój postaci.
Akt 3: Ostateczna konfrontacja z Alduinem, rozstrzygnięcie wątków frakcyjnych i osobistych.

***Beat Sheet (przykład)**:*

- *Beat 1: Ucieczka z Helgen, odkrycie mocy krzyku.*
- *Beat 2: Pierwsze spotkanie z głównymi antagonistami.*
- *Beat 3: Sojusze i wybory moralne w trakcie questów.*
- *Beat 4: Kulminacja i walka z Alduinem.*

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 5 — Funkcje narracyjne i archetypy (Propp, Campbell)

Cel: wykorzystać funkcje/role (np. bohater, nadawca, antagonistyczny siłacz, darczyńca) i archetypiczne etapy transformacji.
Dlaczego: strukturalne wzorce (Propp, a także koncepcje monomitu Campbella) pokazują powtarzalne funkcje, które możesz świadomie wykorzystać lub odwrócić.

Zadania praktyczne:
Dopasuj postacie do funkcji (Proppowskie role) — zapisz ich funkcję w 1 zdaniu.
Zastanów się nad inwersjami (np. mentor, który zawodzi) — to buduje oryginalność.

PROCES TWORZENIA FABUŁY



Krok 5 — Funkcje narracyjne i archetypy (Propp, Campbell)

Role Proppa:
Dragonborn – bohater,
Alduin – antagonist,
Paarthurnax – darczyńca/mędrzec.

Archetypy: mentor (Paarthurnax), cień (Alduin),
sprzymierzeńcy i przeciwnicy poboczni (NPC).

Funkcje narracyjne: otrzymanie magicznego środka (krzyk),
wyruszenie w podróż, walka, zwycięstwo, powrót.

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Funkcja narracyjna Proppa	Przykład w Skyrimie
1. Oddalenie	Dragonborn zostaje wywieziony do Helgen, a smoki powracają do świata.
2. Zakaz	Ostrzeżenia NPC, aby nie ingerować w losy świata lub nie wchodzić do niebezpiecznych miejsc bez przygotowania.
3. Naruszenie zakazu	Gracz wchodzi do lochów, pokonuje smoki lub ingeruje w politykę frakcji.
4. Zwiadowanie	Smoki powracają, a przeciwnicy obserwują poczynania bohatera.
5. Przekazanie informacji	NPC informują o powrocie smoków, misjach frakcyjnych i zadaniach pobocznych.
6. Podstęp	Antagoniści, np. Alduin, wykorzystują manipulacje lub pułapki wobec gracza.
7. Współdziałanie	Sojusznicy wspierają bohatera w misjach (np. towarzysze, gildie).
8. Szkodzenie / brak	Brak pokoju i bezpieczeństwa w świecie, smok terroryzuje Skyrim.

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Funkcja narracyjna Proppa	Przykład w Skyrimie
9. Pośrednictwo	Wieść o powrocie Alduina dociera do Dragonborna – start głównej fabuły.
10. Początek przeciwdziałania	Gracz wyrusza w podróż, aby zdobyć wiedzę i moce potrzebne do pokonania smoka.
11. Wyruszenie	Dragonborn opuszcza Helgen i rozpoczyna eksplorację świata.
12. Pierwsza funkcja darczyńcy	Paarthurnax i inni mentorzy przekazują wiedzę o krzyku i smokach.
13. Reakcja bohatera	Gracz podejmuje decyzje w oparciu o rady mentorów i własną strategię.
14. Otrzymanie magicznego środka	Zdobycie mocy krzyku lub artefaktów potrzebnych do walki z Alduinem.
15. Przeniesienie	Teleportacje, podróże między regionami i do innych planów (np. Sovngarde).
16. Walka	Starcia z bossami, smokami i wrogimi frakcjami.

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Funkcja narracyjna Proppa	Przykład w Skyrimie
17. Oznaczenie	Dragonborn wyróżnia się mocą krzyku i reputacją w świecie.
18. Zwycięstwo	Pokonanie smoków, opanowanie krzyku i walka w Sovngarde.
19. Likwidacja braku	Pokonanie Alduina przywraca pokój w Skyrim.
20. Powrót	Bohater powraca do świata, kontynuuje eksplorację i wątki poboczne.
21. Pościg	Smoki i wrogowie ścigają bohatera w trakcie różnych questów.
22. Ratunek	Gracz ratuje NPC lub całe osady podczas misji.
23. Nierozpoznane przybycie	Dragonborn wkracza do miejsc wrogich, gdzie jego tożsamość początkowo nie jest znana.
24. Bezpodstawne roszczenia	Konflikty między frakcjami, np. Gromowładni vs Cesarscy

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Funkcja narracyjna Proppa	Przykład w Skyrimie
25. Trudne zadanie	Questy poboczne i główny – zdobycie artefaktów, pokonanie smoków.
26. Wykonanie zadania	Sukces w misjach głównych i pobocznych, np. oczyszczenie lochów.
27. Rozpoznanie bohatera	NPC rozpoznają Dragonborna jako wybrańca lub potężnego wojownika.
28. Demaskacja fałszywego bohatera	NPC i frakcje ujawniają swoje ukryte intencje.
29. Przemiana	Dragonborn rozwija moce i doświadczenie, zdobywa autorytet.
30. Ukaranie	Alduin i inni antagoniści zostają pokonani lub tracą władzę.
31. Ślub / nagroda	Symboliczne nagrody: uznanie, reputacja, zakończenie questów pobocznych i frakcyjnych.

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 6 — Głos, punkt widzenia i zarządzanie czasem narracji (Genette, Chatman)

Cel: zdecydować narratora (pierwszoosobowy, trzecioosobowy, nieliniowy układ czasowy, focalizacja).
Dlaczego: Genette i inni pokazują, że manipulacja kolejnością, częstotliwością i punktem widzenia wpływa bezpośrednio na to, co czytelnik wie i kiedy, a więc na napięcie i interpretację.

Zadania praktyczne:

- Zrób krótkie ćwiczenie: ta sama scena z 3 różnymi narratorami (skrót 3×3 zdania).
- Zdecyduj, czy użyjesz retrospekcji, elipsy, analeps i gdzie je umieścisz.

PROCES TWORZENIA FABUŁY



Krok 6 — Głos, punkt widzenia i zarządzanie czasem narracji (Genette, Chatman)

Głos: narracja z perspektywy pierwszej osoby gracza (Dragonborn), ale NPC i dialogi dodają różnorodną perspektywę.

Czas narracji: mieszany – sekwencje liniowe dla głównej osi, nieliniowe dla wątków pobocznych i eksploracji.

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 7 — Rozpisanie scen (beat-sheet / scene list)

Cel: stworzyć beat-sheet (lista beatów / scen), czyli szkic scen po scenie.
Dlaczego: beat-sheet (np. metoda Save the Cat, Snowflake) pomaga kontrolować tempo i upewnić się, że każdy beat służy premisie i napięciu.

Zadania praktyczne:
Rozpisz 10–20 beatów: dla każdej sceny zapisz cel sceny, przeszkodę, rezultat. Oznacz, które sceny są „pomocnicze” a które „kluczowe” (bez nich historia traci sens).

PROCES TWORZENIA FABUŁY

1. Świat zwykły (Ordinary World)
Dragonborn zaczyna jako więzień w Helgen, normalny mieszkaniec świata, jeszcze nieświadomy swojej mocy. Gracz poznaje podstawy świata Tamriel, mechaniki gry i postacie poboczne.

2. Wezwanie do przygody (Call to Adventure)
Smoki powracają, a Alduin zagraża światu. Dragonborn odkrywa, że posiada moc krzyku, unikalną w całym świecie. NPC informują gracza o nadchodzącej katastrofie.

3. Odrzucenie wezwania (Refusal of the Call)
Gracz może początkowo ignorować główny wątek fabularny i zajmować się eksploracją lub questami pobocznymi. Mechanicznie: nikt nie zmusza gracza do podjęcia walki z Alduinem od razu.

4. Spotkanie z mentorem (Meeting the Mentor)
Paarthurnax pełni rolę mentora – uczy Dragonborna mocy krzyku i filozofii działania. Inni mentorzy to np. Jarlowie, liderzy gildii i NPC uczący walki lub magii.

PROCES TWORZENIA FABUŁY

5. Przekroczenie pierwszego progu (Crossing the First Threshold)

Dragonborn opuszcza Helgen i wyrusza w otwarty świat, podejmując pierwsze poważne wyzwania.
Mechanicznie: gracz zaczyna eksplorować nieliniowy świat, wchodzi w interakcje z frakcjami i NPC.

6. Próby, sojusznicy, wrogowie (Tests, Allies, Enemies)

- Sojusznicy: towarzysze, gildie, mentorzy.
- Wrogowie: smoki, wrogie frakcje, bandyci.
- Próby: pokonanie pierwszych smoków, zadania frakcyjne, questy poboczne.

7. Zbliżanie się do jaskini (Approach to the Inmost Cave)

Dragonborn odkrywa, gdzie Alduin się ukrywa (Sovngarde, starożytne ruiny).
Wątki poboczne i przygotowania do finału nabierają znaczenia: artefakty, alianse, rozwój mocy.

8. Ordeal – największe wyzwanie

Walka z Alduinem w końcowej konfrontacji.
Punkt krytyczny narracji: Dragonborn musi wykorzystać zdobyte moce i doświadczenie.

PROCES TWORZENIA FABUŁY

9. Nagroda (Reward)
Pokonanie Alduina przywraca pokój w Skyrim.
Dragonborn zdobywa uznanie, moc i reputację.
Questy poboczne i frakcje mogą zapewnić dodatkowe nagrody symboliczne i mechaniczne.

10. Droga powrotna (The Road Back)
Dragonborn wraca do reszty świata, kontynuuje eksplorację i zadania poboczne.
Niektóre wybory gracza mogą wpłynąć na losy NPC i regionów.

11. Zmartwychwstanie (Resurrection)
Mechanicznie i fabularnie: gracz używa umiejętności, artefaktów i doświadczenia zdobytego w drodze, aby pokonać finalne wyzwania.
Symbolicznie: Dragonborn osiąga pełnię swojej roli jako wybrańca.

12. Powrót z eliksirem (Return with the Elixir)
Świat został ocalony, Dragonborn jest bohaterem Tamriel.
Gracz może teraz eksplorować otwarty świat z nowymi mocami i reputacją.

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 8 — Łuk postaci (character arc) i psychologia narracji

Cel: zaplanować przemianę bohatera — zewnętrzną (co robi) i wewnętrzną (czemu się zmienia).
Dlaczego: badania z narratologii kognitywnej i etyki narracji pokazują, że czytelnik angażuje się, gdy widzi wewnętrzną logikę przemiany. Uważne zaplanowanie arkusza postaci zwiększa wiarygodność.

Zadania praktyczne:

- Dla protagonisty napisz „stan początkowy → krytyczny wybór → rezultat” (3 pola).
- Zaplanuj 2–3 sceny, które wymuszają na bohaterze dokonanie zmiany.

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 8 — Łuk postaci (character arc) i psychologia narracji

Dragonborn: od nieświadomego więźnia Helgen po bohatera ratującego świat.

Towarzysze / NPC: zmiany zależne od decyzji gracza (przyjaźń, zdrada, śmierć).

Mechanika RPG wspiera fabularny rozwój – zdobywanie umiejętności, wybory dialogowe, frakcje.



PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 9 — Rytm, tempo, emocjonalne punkty zwrotne

Cel: ustalić tempo narracji (gdzie przyspieszasz, gdzie zwalniasz) i rozmieszczenie emocjonalnych „uderzeń”.
Dlaczego: dramaturgia to także praca z czasem — midpoint, false victory, black moment, denouement — te punkty determinują, czy opowieść „trzyma”.

Zadania praktyczne:

- Na timeline zaznacz: inciting incident, first pinch, midpoint, dark night, climax, denouement.
- Przejrzyj beat-sheet i upewnij się, że po każdym kulminacyjnym wydarzeniu następuje reperkusja (consequence).

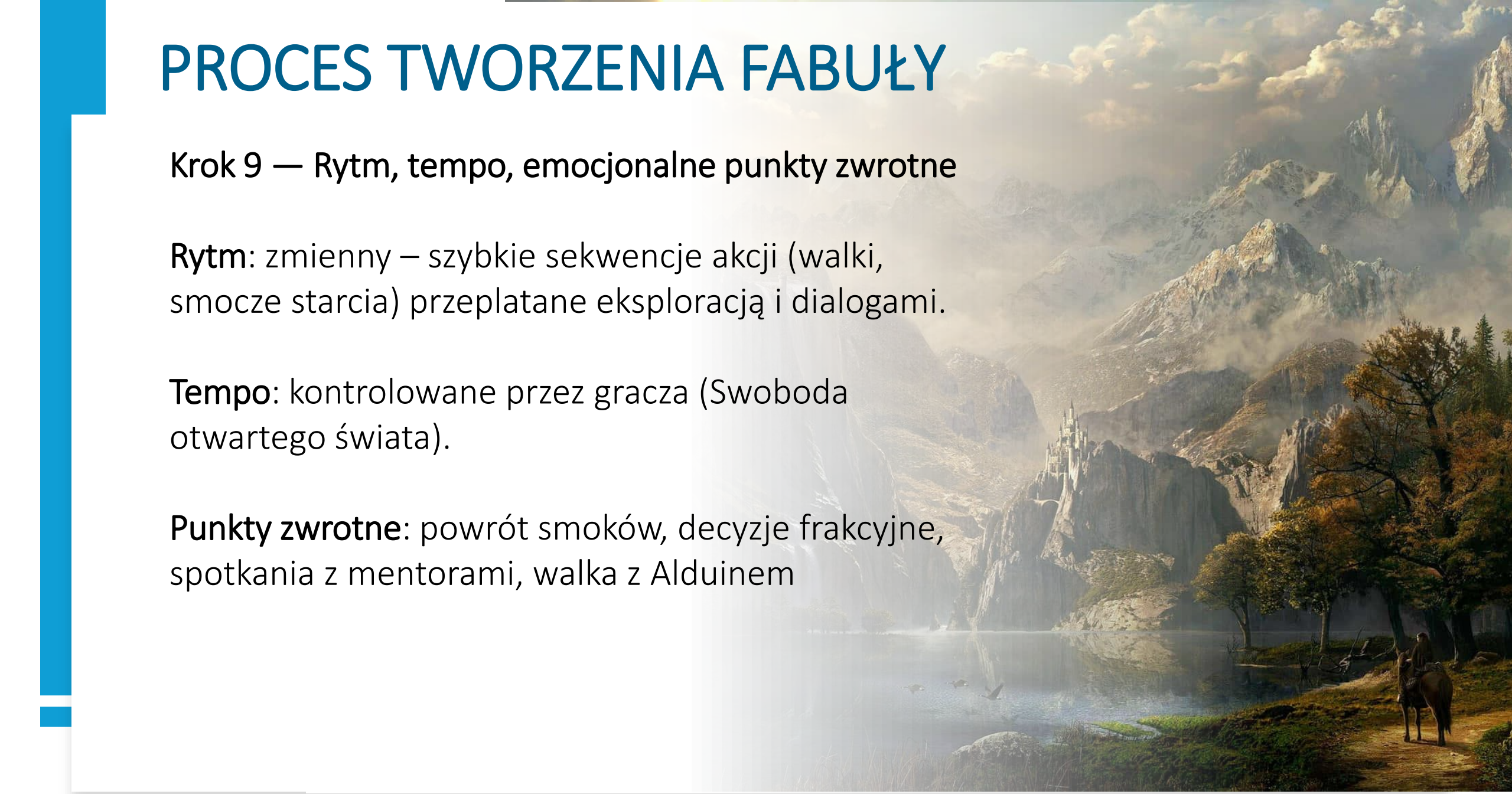
PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 9 — Rytm, tempo, emocjonalne punkty zwrotne

Rytm: zmienny – szybkie sekwencje akcji (walki, smocze starcia) przeplatane eksploracją i dialogami.

Tempo: kontrolowane przez gracza (Swoboda otwartego świata).

Punkty zwrotne: powrót smoków, decyzje frakcyjne, spotkania z mentorami, walka z Alduinem



PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 10 — Styl, dialog, pokaz vs mówienie (show, don’t tell)

Cel: ustalić język i sposób ujawniania informacji — kiedy użyć dialogu, kiedy opisu, kiedy perspektywy wewnętrznej.
Dlaczego: sposób prezentacji (discourse) decyduje o doświadczeniu czytelnika; narratolodzy rozróżniają story (co się dzieje) od discourse (jak to opowiedziane).

Zadania praktyczne:

- Wybierz jedną kluczową scenę i napisz ją w wersji dialogowej i w wersji narracyjnej — porównaj siłę emocjonalną.
- Oznacz w scenariuszu momenty „informacyjne” i rozważ, czy można je pokazać zamiast opisać.

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 11 — Testowanie: czytania próbne, dramaturgiczne warsztaty

Cel: zebrać feedback — punktować luki logiczne, tempo, wiarygodność postaci.
Dlaczego: teoria praktyczna i praktyka scenariopisarska podkreślają wartość wczesnego testowania i iteracji (warsztaty, czytania na głos, analiza beatów).

Zadania praktyczne:

- Zorganizuj „czytanie na głos” kluczowych scen; notuj reakcje (gdzie tracą uwagę).
- Przyjmij regułę: każda scena musi odpowiedzieć na pytanie „co się zmienia?” — inaczej ją skróć/usuń.

PROCES TWORZENIA FABUŁY

Krok 12 — Redakcja, polerka i dokumentacja

Cel: dopracować tempo, usunąć zduplikowane informacje, zacieśnić motyw. Na koniec spisz synopsis i beat-sheet finalny.
Dlaczego: etap edycji zmienia opowieść z „surowej” w „skuteczną” — tutaj wykorzystujesz wszystkie zebrane dane i feedback.

Zadania praktyczne:

- Zrób 3 rundy edycji: struktura → postacie → styl/dźwięk.
- Przygotuj 1-stronicowy pitch i 3-stronicowy treatment (synopsis rozszerzony).



ETAPY PROJEKTOWANIA FABUŁY

Narratologia:
analiza i projektowanie narracji z perspektywy teorii semiotycznej
(bardziej akademicko-analityczny, strukturalny, uniwersalistyczny).

Krok 1: Definiowanie poziomu manifestacji

Cel: Określenie „znaków”, w których fabuła będzie się realizować.
Działania praktyczne:

- Wybierz medium gry (RPG, FPS, przygodowa, etc.) i typ prezentacji fabuły (dialogi, cutscenki, dzienniki, audio, wizualizacje).
- Sporządź listę elementów, które gracz zobaczy i usłyszy: postacie, lokacje, przedmioty, muzyka, UI.
- Zastanów się, które elementy pełnią funkcję narracyjną, a które mechaniczno-rozrywkową.

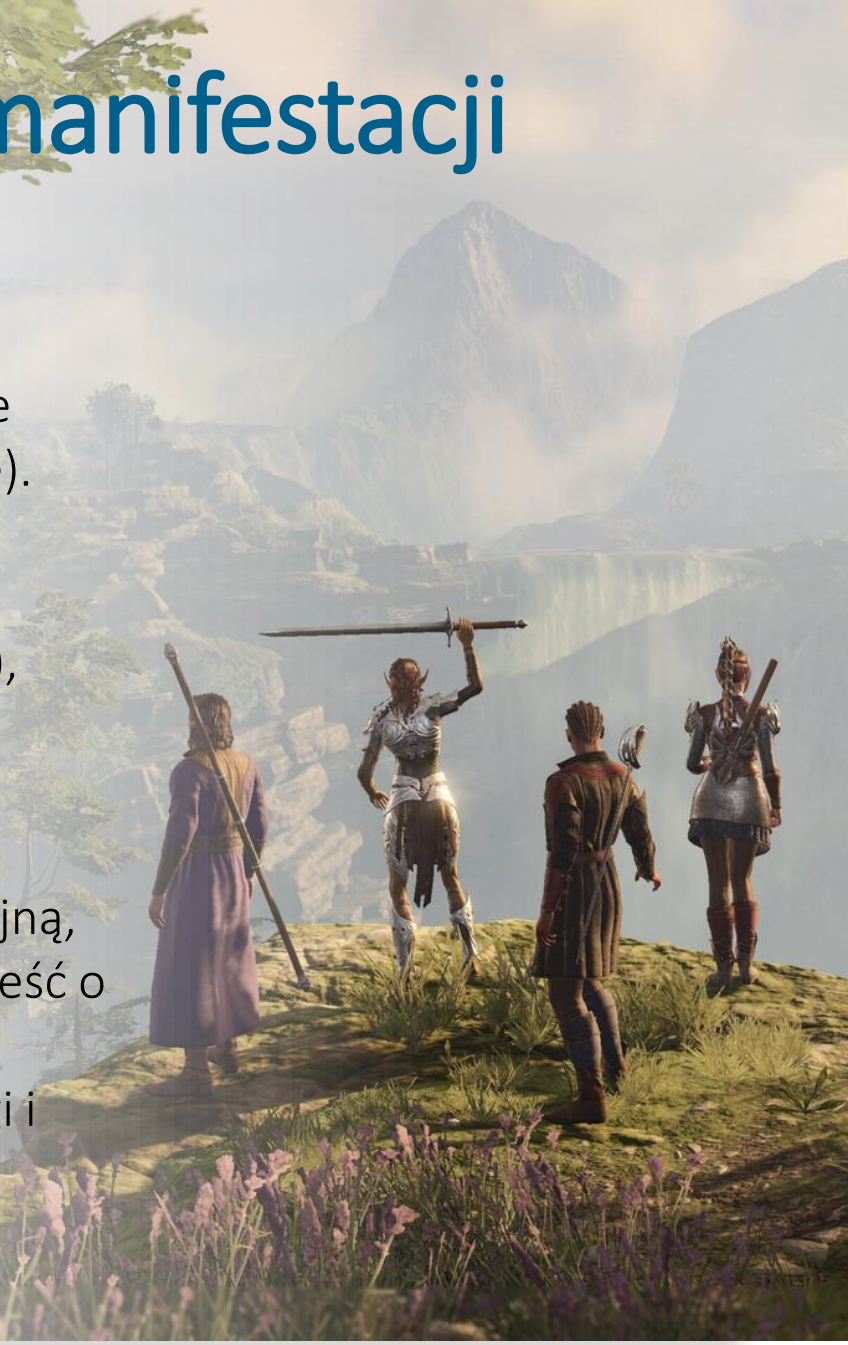
Efekt: Wiadomo, w jakich formach fabuła będzie „manifestowana” i jak gracz ją odbiera.

Krok 1: Definiowanie poziomu manifestacji

Cel: Określenie form, w których historia się realizuje.
Medium: RPG narracyjne z elementami taktycznej walki turowej.
Prezentacja fabuły: dialogi z rozgałęzieniami, cutscenki, interaktywne wybory, dzienniki questów, narracja wizualna (architektura, symbole).
Elementy widoczne dla gracza:

- postacie (kompani, NPC, przeciwnicy),
- lokacje (statek nautiloidów, Faerûn, Podmrok, Baldur's Gate),
- przedmioty (artefakty, pasożyty, księgi),
- muzyka,
- UI (dziennik zadań, system dialogowy).

Narracyjne vs. mechaniczne: cutscenki i dialogi mają funkcję narracyjną, interfejs inicjatywy w walce jest mechaniczny, ale też wspiera opowieść o taktycznej walce drużyny.
Efekt: Wiadomo, że fabuła manifestuje się przez interaktywne dialogi i wybory, wzmocnione atmosferą świata i detalami środowiskowymi.



Krok 2: Określenie poziomu powierzchniowego

Cel: Ustalenie wątków fabularnych, postaci i konfliktów.
Działania praktyczne:

- Napisz zarys głównej fabuły (początek, rozwinięcie, kulminacja, rozwiązanie).
- Zdefiniuj postacie i ich role w historii: bohater, antagonista, mentor, towarzysze.
- Stwórz listę zdarzeń, które gracz musi przeżyć lub odkryć, aby historia mogła się rozwijać.

Efekt: Powstaje mapa fabularna, która pokazuje „co” dzieje się w grze.

Krok 2: Określenie poziomu powierzchniowego

Cel: Wyznaczenie fabuły i postaci.

Główna oś fabularna: Bohater zarażony pasożytem illithidów musi znaleźć sposób na uwolnienie się, zanim stanie się łupieżcą umysłu.

Postacie i role:

Bohater (postać gracza) → podmiot,
Antagonista → Elder Brain, Kult Absolutu,
Mentorzy → np. Lae'zel (wprowadza w wątek Githyanki),
Towarzysze → Shadowheart, Karlach, Astarion,
Przeciwnicy → kultyści, githyanki, ostatecznie Elder Brain.

Lista zdarzeń koniecznych:

Ucieczka ze statku illithidów,
Pierwsze objawy pasożyta,
Budowanie drużyny,
Konfrontacje z kultem Absolutu,
Finałowa walka w Baldur's Gate.

Efekt: Mapa fabularna pokazuje, co dzieje się od początku do finału i jak gracz przesuwa historię naprzód.



Krok 3: Analiza poziomu struktur głębokich

Cel: Zbudowanie spójnej logiki opowieści niezależnej od mechaniki i szczegółów fabuły.
Działania praktyczne:
Zidentyfikuj aktantów według Greimasa:

- Podmiot (gracz/bohater),
- Obiekt (cel bohatera),
- Przeciwnik (utrudniający cel),
- Pomocnicy, Nadawcy, Odbiorcy.

Rozpisz funkcje narracyjne (Barthes):

- Dystrybutywne → zdarzenia, które popychają historię naprzód,
- Integracyjne → elementy pogłębiające świat, charakterystykę bohaterów i atmosferę.

Zweryfikuj, czy każda funkcja jest powiązana z aktantami i czy nie ma luk w logice fabularnej.

Efekt: Historia jest spójna i „grywalna”, każda postać i zdarzenie ma sens w strukturze.

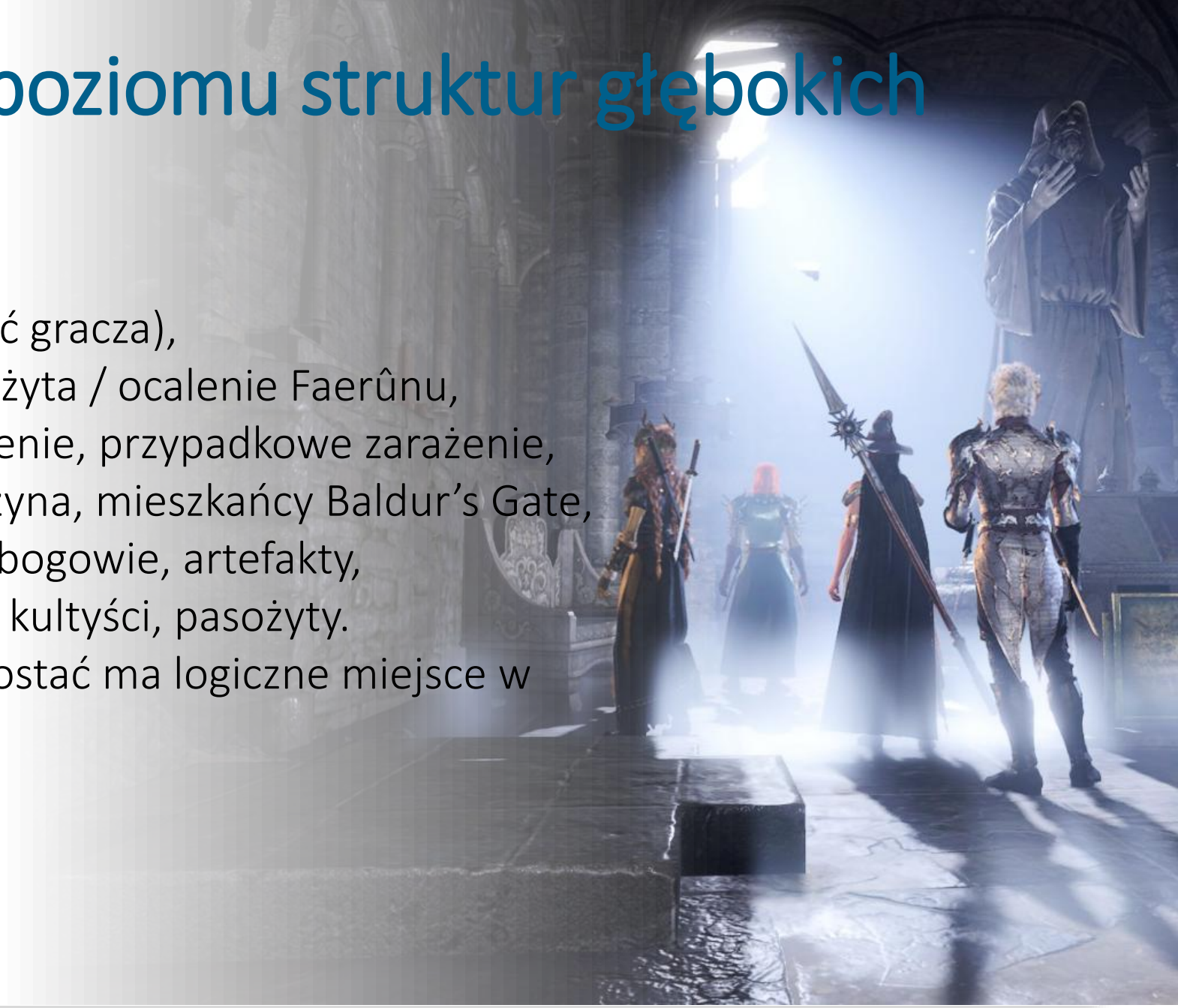
Krok 3: Analiza poziomu struktur głębokich

Cel: Spójna logika narracji.

Aktanci (Greimas):

Podmiot: bohater (postać gracza),
Obiekt: wolność od pasożyta / ocalenie Faerûnu,
Nadawca: los, przeznaczenie, przypadkowe zarażenie,
Odbiorca: świat gry, drużyna, mieszkańcy Baldur’s Gate,
Pomocnicy: towarzysze, bogowie, artefakty,
Przeciwnicy: Elder Brain, kultyści, pasożyty.

Efekt: Każdy wątek i każda postać ma logiczne miejsce w strukturze.



Krok 3: Analiza poziomu struktur głębokich

Funkcje narracyjne (Barthes):

1. **Dystrybutywne**:

- **Kardynalne (punkty zwrotne):**

  Decyzja, czy przyłączyć się do illithidzkiego pasożyta i rozwijać jego moce, czy szukać sposobu na usunięcie go. Ten wybór otwiera różne linie fabularne i wpływa na relacje z towarzyszami.

- **Katalizy (elementy poboczne):**

  Interakcje z NPC w obozie drużyny – rozmowy z towarzyszami przy ognisku lub w namiotach, które ujawniają ich przeszłość, lęki i motywacje. Te dialogi nie przesuwają głównego wątku, ale pogłębiają charakter postaci, budują więź gracza z drużyną i wzmacniają immersję w świecie gry.

Krok 3: Analiza poziomu struktur głębokich

Funkcje narracyjne (Barthes):

2. Funkcje integracyjne (integrative functions)

- Informacje:
  Czytane księgi i pergaminy opisujące historię dawnych konfliktów Faerûnu
- Indeksy:
  Charakterystyki towarzyszy – np. Astarion jako wampir ukrywa swą naturę, co podkreślają jego dialogi, gesty i reakcje na krew.

Krok 3: Analiza poziomu struktur głębokich

Funkcje narracyjne (Barthes):

3. Funkcje hermeneutyczne (hermeneutic functions)
   - **Enigmy**:
     Tajemnica natury pasożyta mind flayer – dlaczego nie przejmuje pełnej kontroli nad bohaterem?
   - **Sznury (opóźnienia)**:
     Kolejne wizje w snach, które dają tylko fragmentaryczne wskazówki zamiast jasnych odpowiedzi.
   - **Rozwiązania**:
     Ostateczne odkrycie prawdy o pasożycie.

Krok 3: Analiza poziomu struktur głębokich

Funkcje narracyjne (Barthes):

4. Funkcje proairetyczne (proairetic functions)

- Sekwencje akcji:
  Jeśli drużyna zgodzi się pomóc druidom, naturalną konsekwencją jest walka z goblinami i próba ocalenia *Tiejflingów*.
- Suspense:
  Sceny infiltracji obozu goblinów – gracz spodziewa się, że zostanie zdemaskowany, ale nie wie kiedy.

Krok 3: Analiza poziomu struktur głębokich

Funkcje narracyjne (Barthes):

5. Funkcje symboliczne (symbolic functions)

- Opozycje:
  Wolność jednostki kontra kontrola (pasożyt illithidów jako metafora utraty woli).
- Archetypy:
  Lae’zel jako archetyp wojowniczki lojalnej wobec swojej kultury (mentalistyczny „cień” w relacji do bohatera).
  Shadowheart jako archetyp postaci dwuznacznej moralnie (trickster, który skrywa tajemnicę związaną z Shar).

Krok 3: Analiza poziomu struktur głębokich

Funkcje narracyjne (Barthes):

6. Funkcje kulturalne (cultural functions)

- **Kody kulturowe**:
  Odwołania do *Dungeons & Dragons* – znajomość mechaniki rzutów kością czy bóstw (Shar, Selûne) wzbogaca odbiór historii.
- **Konwencje gatunkowe**:
  Motyw drużyny poszukiwaczy przygód, archetypowe dla klasycznego RPG-a, rozumiany dzięki znajomości wcześniejszych edycji *Baldur's Gate* i tradycji fantasy.

Krok 4: Zastosowanie poziomu bardzo głębokiego

Cel: Nadanie fabule archetypicznego, uniwersalnego sensu.
Działania praktyczne:

- Wybierz archetypy i motywy fabularne (np. podróż bohatera, konflikt dobra i zła, ofiara, zdrada).
- Zastanów się, jak uniwersalne wzorce łączą się z historią i mechaniką gry.
- Upewnij się, że motywy przewodnie powtarzają się konsekwentnie w fabule i questach.

Efekt: Gracz odbiera historię jako znaczącą i spójną, nawet jeśli świat gry jest rozległy lub nieliniowy.

Krok 4: Zastosowanie poziomu bardzo głębokiego

Cel: Archetypiczny sens fabuły.

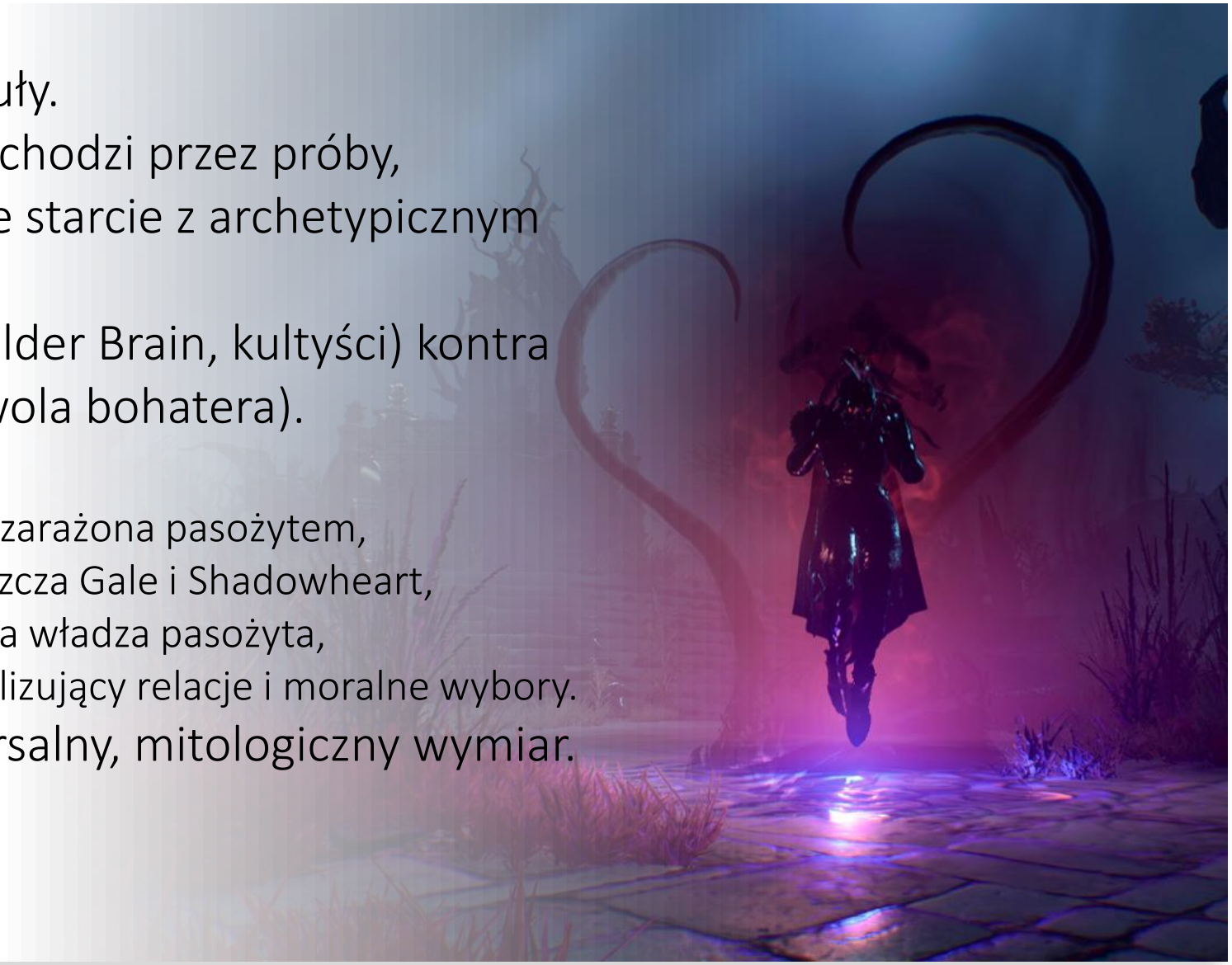
Podróż bohatera: gracz przechodzi przez próby, mentorów, zdrady i finałowe starcie z archetypicznym „cieniem”.

Struktura konfliktu: chaos (Elder Brain, kultyści) kontra porządek (drużyna, wolna wola bohatera).

Archetypy:

- Wybraniec → postać gracza, zarażona pasożytem,
- Mentor → towarzysze, zwłaszcza Gale i Shadowheart,
- Cień → Elder Brain, absolutna władza pasożyta,
- Trickster → Astarion, destabilizujący relacje i moralne wybory.

Efekt: Fabuła zyskuje uniwersalny, mitologiczny wymiar.



Krok 5: Testowanie funkcji narracyjnych w praktyce

Cel: Sprawdzenie, czy fabuła działa na poziomie grywalnym i literackim.

Działania praktyczne:

- Zrób listę funkcji dystrybutywnych – sprawdź, czy każda quest lub zadanie ma wpływ na główny wątek.
- Zrób listę funkcji integracyjnych – sprawdź, czy świat i postacie są spójne i angażujące.
- Poproś testerów/graczy, aby spróbowali rozgrywki i zanotowali momenty niezrozumiałe lub nudne.

Efekt: Możliwość iteracyjnej poprawy fabuły, eliminacji luk i zwiększenia immersji.

Krok 5: Testowanie funkcji narracyjnych w praktyce

Cel: Sprawdzenie grywalności i sensu opowieści.

- Lista funkcji dystrybutywnych: każda główna misja (zdobycie artefaktu, konfrontacja z kultem) przesuwa narrację.
- Lista funkcji integracyjnych: questy towarzyszy, lore Faerûnu, książki i symbole, które budują immersję.
- Testy: gracze oceniają, czy wątki pasożyta i towarzyszy są zrozumiałe, czy nie giną w natłoku side questów.

Efekt: Wykrywanie i eliminowanie luk (np. brak konsekwencji za ignorowanie pasożyta).



Krok 6: Iteracja i dokumentacja

Cel: Ostateczne dopracowanie fabuły i przygotowanie dokumentacji dla zespołu produkcyjnego.

Działania praktyczne:

- Na podstawie testów i analiz popraw funkcje narracyjne i aktantów.
- Stwórz dokument fabularny (story bible), w którym spisane są wszystkie postacie, zdarzenia, lokacje, funkcje i powiązania między nimi.
- Zaplanuj mapowanie questów i cutscenek na strukturę funkcji dystrybutywnych i integracyjnych.

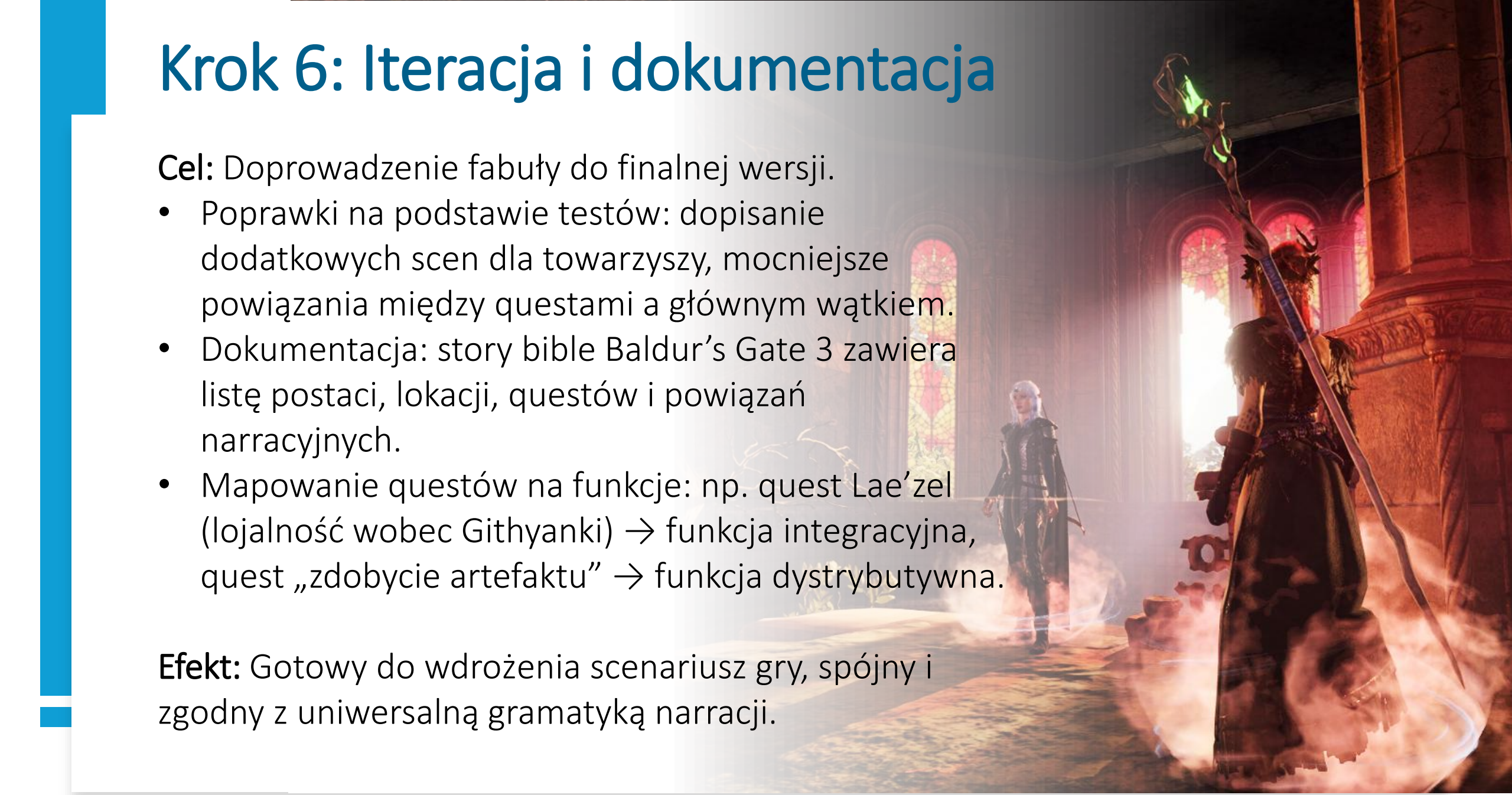
Efekt: Powstaje kompletny, gotowy do implementacji scenariusz gry.

Krok 6: Iteracja i dokumentacja

Cel: Doprowadzenie fabuły do finalnej wersji.

- Poprawki na podstawie testów: dopisanie dodatkowych scen dla towarzyszy, mocniejsze powiązania między questami a głównym wątkiem.
- Dokumentacja: story bible Baldur's Gate 3 zawiera listę postaci, lokacji, questów i powiązań narracyjnych.
- Mapowanie questów na funkcje: np. quest Lae'zel (lojalność wobec Githyanki) → funkcja integracyjna, quest „zdobycie artefaktu" → funkcja dystrybutywna.

Efekt: Gotowy do wdrożenia scenariusz gry, spójny i zgodny z uniwersalną gramatyką narracji.



Etap projektowania fabuły	Opis działania w kontekście Wiedźmina 3	Przykład / element fabuły	Cel narracyjny / funkcja	Konsekwencje dla fabuły i grywalności
Definiowanie poziomu manifestacji	Określenie, w jakiej formie fabuła będzie przedstawiona w grze	Medium gry: RPG z widokiem trzecioosobowym; fabuła w cutscenkach, dialogach, notatkach, dziennikach	Gracz odbiera fabułę poprzez wizualizacje, dźwięk i interakcje	Jasne określenie sposobu przekazu historii i punktów wejścia w narrację
Określenie poziomu powierzchniowego (fabularnego i aktorialnego)	Zarysowanie głównej fabuły, postaci i wydarzeń	Główny wątek: poszukiwanie Ciri; bohater: Geralt; antagonist: Dziki Gon	Ustalenie głównych questów, postaci, wątków pobocznych	Tworzy mapę fabularną – co dzieje się w świecie gry i jakie cele ma gracz
Analiza struktur głębokich (funkcje narracyjne)	Powiązanie działań aktantów z funkcjami narracyjnymi	Aktanci: Podmiot: Geralt; Obiekt: Ciri; Antagonista: Dziki Gon; Pomocnicy: Yennefer, Vesemir	Funkcje dystrybutywne (główne questy), integracyjne (lore, dialogi), hermeneutyczne (tajemnice, zagadki), symboliczne (konflikt dobra vs zła)	Spójność fabularna i logiczna; każda postać i wydarzenie ma sens w narracji

Etap projektowania fabuły	Opis działania w kontekście Wiedźmina 3	Przykład / element fabuły	Cel narracyjny / funkcja	Konsekwencje dla fabuły i grywalności
Zastosowanie poziomu bardzo głębokiego (uniwersalna gramatyka narracji)	Wprowadzenie archetypów i uniwersalnych motywów fabularnych	Motyw podróży bohatera, konflikt dobra i zła, zdrada i lojalność, archetyp mentora (Vesemir)	Podkreślenie emocjonalnego i kulturowego wymiaru fabuły	Gracz odbiera historię jako znaczącą i spójną, nawet w dużym, nieliniowym świecie
Testowanie funkcji narracyjnych w praktyce	Weryfikacja działania fabuły w grze	Zadania poboczne: ratowanie wioski, wybór między sojuszami; testy cutscenek i dialogów	Sprawdzenie, czy każda funkcja dystrybutywna i integracyjna spełnia swój cel narracyjny	Możliwość korekty fabuły, eliminacji luk i zwiększenia immersji gracza
Iteracja i dokumentacja	Dopracowanie scenariusza i przygotowanie materiałów dla zespołu produkcyjnego	Story bible: opis wszystkich questów, postaci, cutscenek, powiązań między funkcjami narracyjnymi	Zapewnienie spójności między fabułą a mechaniką gry, narzędzie dla zespołu projektowego	Gotowa do implementacji, kompletny scenariusz gry, możliwość przyszłej rozbudowy lub patchowania fabuły

Etap projektowania fabuły	Opis działania w kontekście Skyrima	Przykład / element fabuły	Cel narracyjny / funkcja	Konsekwencje dla fabuły i grywalności
Definiowanie poziomu manifestacji	Określenie, w jakiej formie gra prezentuje narrację	Medium gry: RPG typu open world; narracja przez dialogi, cutscenki, książki, środowisko (environmental storytelling)	Gracz odbiera fabułę poprzez eksplorację, interakcję z NPC, artefakty i otoczenie	Fabuła „manifestuje się" nieliniowo, dzięki czemu gracz sam odkrywa opowieść
Określenie poziomu powierzchniowego (fabularnego i aktorialnego)	Zarys głównej fabuły, postaci i konfliktów	Główny wątek: Smoczy Dziecię kontra Alduin; Podmiot: gracz; Antagonista: Alduin; Pomocnicy: Gildia Magów, Siwobrodymi, Towarzysze	Wyznaczenie osi fabularnej i kluczowych postaci	Ustalenie mapy fabularnej i questów, które nadają grze kierunek
Analiza struktur głębokich (funkcje narracyjne)	Powiązanie elementów fabuły z funkcjami Barthesa i aktantami Greimasa	Funkcje dystrybutywne: walka ze smokami, trening Thu'um; Funkcje integracyjne: księgi lore, dialogi NPC; Hermeneutyczne: tajemnica Pradawnych Zwojów; Symboliczne: konflikt wolność–przeznaczenie	Zapewnienie spójności między warstwą „grywalną" a literacką	Historia pozostaje logiczna i angażująca, a gracz rozumie swój cel
Zastosowanie poziomu bardzo głębokiego (uniwersalna gramatyka narracji)	Wprowadzenie archetypów i mitów	Archetyp wybrańca (Dragonborn), mentorzy (Paarthurnax, Siwobrodzi), konflikt apokaliptyczny (Alduin jako niszczyciel świata)	Wzmocnienie odbioru fabuły poprzez uniwersalne schematy (podróż bohatera, walka dobra ze złem)	Nadaje opowieści epicki wymiar, ułatwia graczowi emocjonalne utożsamienie się z historią
Testowanie funkcji narracyjnych w praktyce	Sprawdzenie, czy każda funkcja działa fabularnie i w rozgrywce	Dystrybutywne: questy główne (np. „Way of the Voice"), Hermeneutyczne: tajemnica Thu'um, Integracyjne: zadania poboczne frakcji	Analiza, czy każda mechanika i quest wspiera fabułę i nie ma „pustych" elementów	Możliwość korekt fabuły i lepszego powiązania questów z główną narracją
Iteracja i dokumentacja	Doprecyzowanie scenariusza i przygotowanie dokumentacji dla zespołu	Story bible: opisy wszystkich frakcji, questów, bohaterów, lokacji i ich ról w narracji	Zapewnienie spójności całego uniwersum i materiału dla przyszłych rozszerzeń	Stabilna, kompletna struktura fabuły pozwala rozbudowywać świat gry (np. dodatki *Dawnguard*, *Dragonborn*)

SPRAWDZENIE WIADOMOŚCI

- *TEAMS*
- *PLIKI*
- *TESTY*
- *PROJEKTOWANIE FABUŁY 3 – questions.pdf*