UNIWERSYTET
Andrzeja Frycza Modrzewskiego
w Krakowie

LABORATORIUM 1

Wprowadzenie do projektowania fabuły.
Stworzenie podstaw: świat gry, klimat, czas akcji, główne wydarzenie początkowe.

PROJEKTOWANIE FABUŁY

mgr inż. Klaudia Curyło

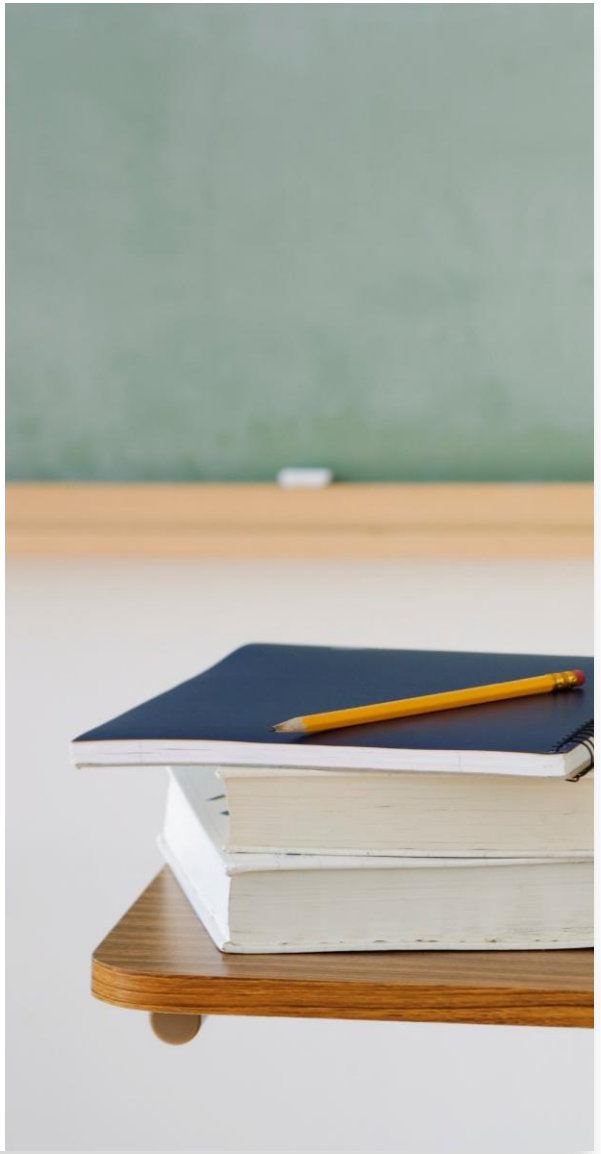
Kraków 2025

ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 34, 3

Przy egzaminach i zaliczeniach stosuje się następujące oceny:

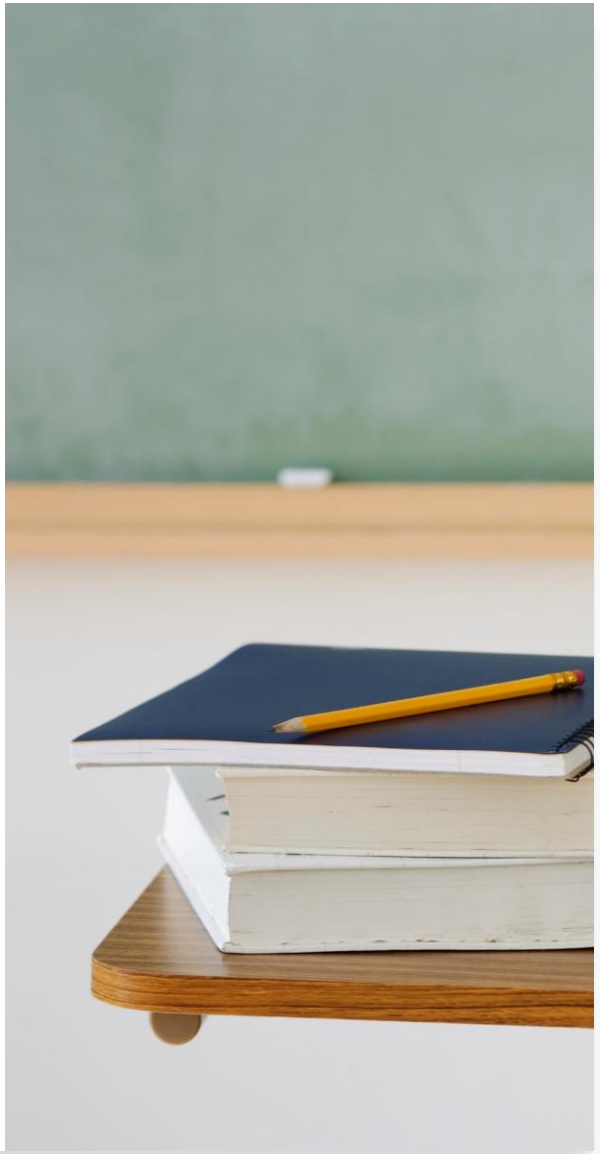
1) bardzo dobry (5,0),
2) dobry plus (4,5),
3) dobry (4,0),
4) dostateczny plus (3,5),
5) dostateczny (3,0),
6) niedostateczny (2,0).



ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

1. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie przez studenta **zakładanych efektów uczenia się**.
2. Weryfikacja zakładanych efektów uczenia się może być prowadzona w formie egzaminu, który jest sprawdzianem wiedzy i umiejętności lub w innej formie wskazanej w planie studiów.
3. Zaliczenia przedmiotu niekończącego się egzaminem dokonuje prowadzący przedmiot według kryteriów przez niego ustalonych.

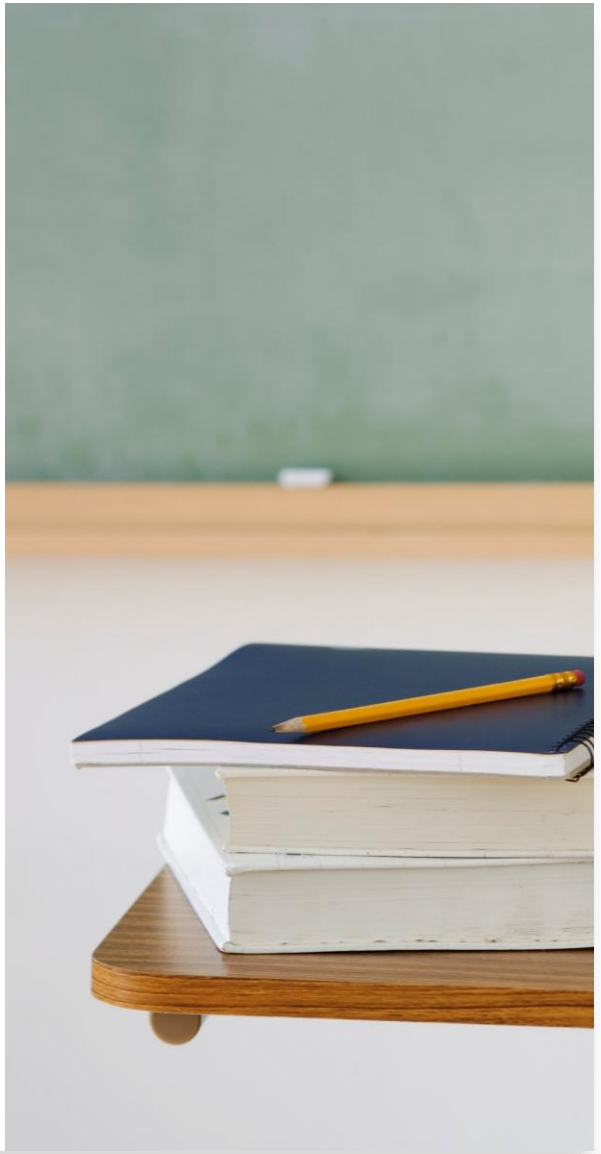


ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

Warunkiem dopuszczenia do egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot może być uprzednie zaliczenie zajęć składających się na ten przedmiot lub spełnienie innych warunków opisanych w sylabusie. Zaliczenie zajęć odbywa się w trybie i na zasadach określonych przez prowadzącego przedmiot, z tym, że:

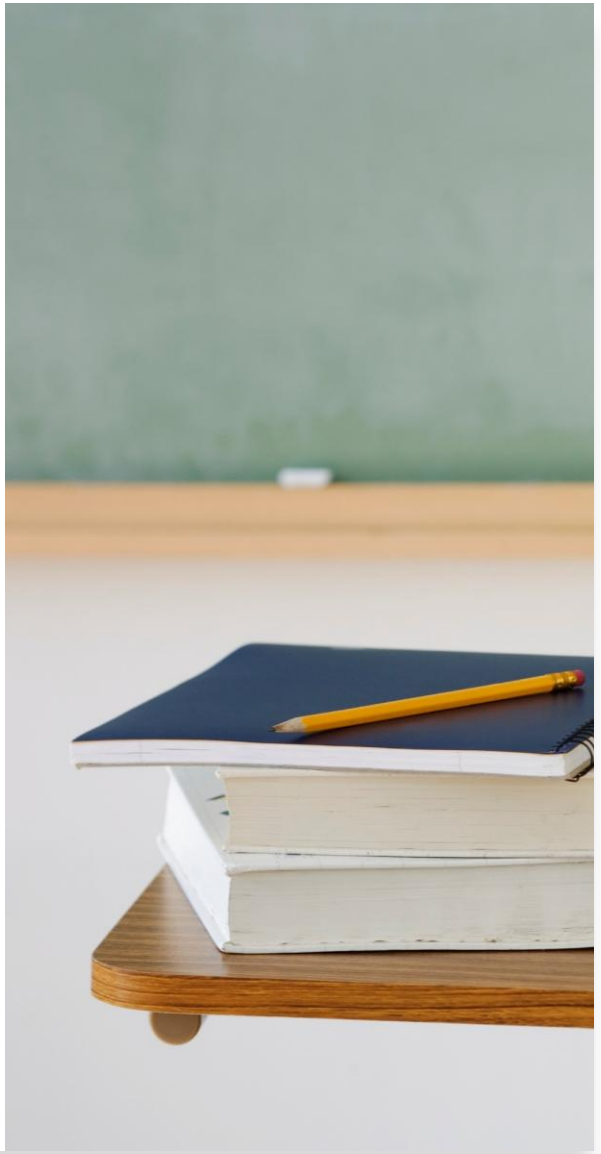
1) obecność na zajęciach nie może być jedynym warunkiem ich zaliczenia,
2) w przypadku nie uzyskania zaliczenia zajęć w pierwszym terminie, studentowi przysługuje prawo do jednego terminu poprawkowego, który powinien być wyznaczony najpóźniej przed poprawkowym terminem egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot,
3) nieuzyskanie zaliczenia zajęć w terminie poprawkowym skutkuje oceną niedostateczną z egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot (dwója dziekańska) bez możliwości zaliczenia przedmiotu do końca sesji poprawkowej.



ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

- Jeżeli student nie uzyska zaliczenia zajęć w pierwszym terminie, a termin poprawkowy przypada po pierwszym terminie egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot, student traci pierwszy termin z egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot, jednak bez wpisywania oceny niedostatecznej. W uzasadnionych przypadkach dziekan może przywrócić studentowi pierwszy termin egzaminu lub zaliczenia.
- Przepisu ust. 4 pkt 2 nie stosuje się, jeżeli osiągnięcie przez studenta zakładanych efektów uczenia się wymaga skierowania go na powtarzanie przedmiotu celem ponownego uczęszczania na zajęcia, z których nie uzyskał zaliczenia.



ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

Przed rozpoczęciem zajęć prowadzący przedmiot jest zobowiązany podać do wiadomości studentów aktualny sylabus (kartę przedmiotu) określający w szczególności:

1) zakładane efekty uczenia się oraz treści programowe wchodzące w zakres przedmiotu,
2) liczbę punktów ECTS,
3) formę lub formy zajęć oraz liczbę godzin w ramach poszczególnych form zajęć,
4) wymogi związane z obecnością na zajęciach, z uwzględnieniem ich formy, w tym dopuszczalną liczbę nieobecności oraz sposób wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności na zajęciach,
5) wymagania wstępne odnoszące się do efektów uczenia się uzyskiwanych w ramach innych przedmiotów wchodzących w zakres programu studiów,
6) szczegółowe warunki zaliczenia przedmiotu, a jeżeli przedmiot kończy się egzaminem, zakres i formę egzaminu,
7) sposób ustalania oceny końcowej,
8) obowiązkową oraz zalecaną literaturę i dodatkowe źródła.

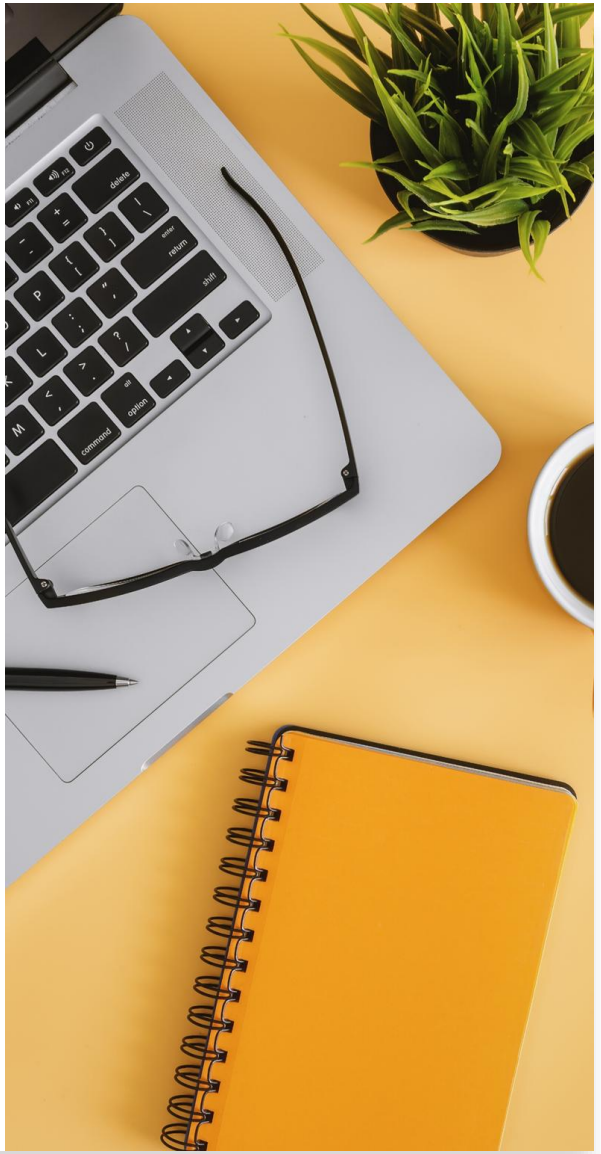
ZALICZENIE ZAJĘĆ

ETCS 5 - egzamin
Konwersatoria: 15 h
Laboratorium: 30 h

Konwersatoria obecność nieobowiązkowa
Zaliczenie konwersatorium: egzamin

Laboratoria obecność obowiązkowa
Zaliczenie laboratoriów: wykonanie zadań + raport

OK = 0,6 * egzamin + 0,4 * raport

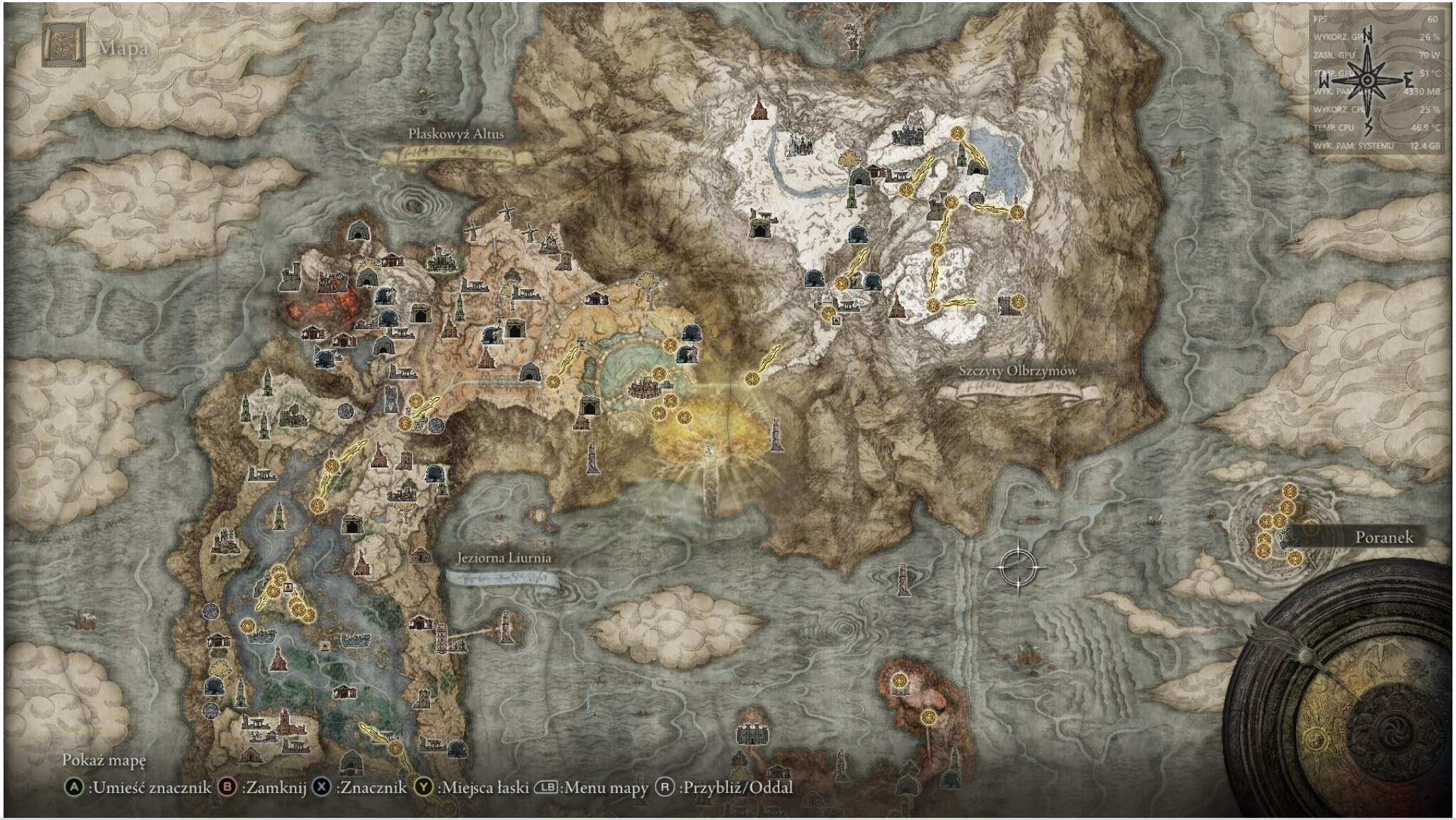


RAPORT

Całość: ~20 stron + załączniki

1. Strona tytułowa + spis treści
2. Streszczenie / abstrakt
3. Wprowadzenie: zakres projektu i założenia
4. Kontekst świata: opis tła, historia, status quo (min. 4 strony)
5. Premisa fabularna / centralny konflikt
6. Bohaterowie i ich funkcje (min. 3 karty postaci)
7. Chronologia wydarzeń — szczegółowy przebieg (min. 4 stron)
8. Punkty kulminacyjne i zwroty akcji
9. Zakończenie(y) i konsekwencje
10. Funkcje narracyjne
11. Spójność logiczna / analiza przyczynowo-skutkowa
12. Lista miejsc i przedmiotów kluczowych dla fabuły
13. Potencjalne luki fabularne i propozycje poprawek
14. Bibliografia (standard akademicki)
15. Załączniki: timeline, karty postaci, mapa, wersje alternatywne (tabele, diagramy)

MAPA



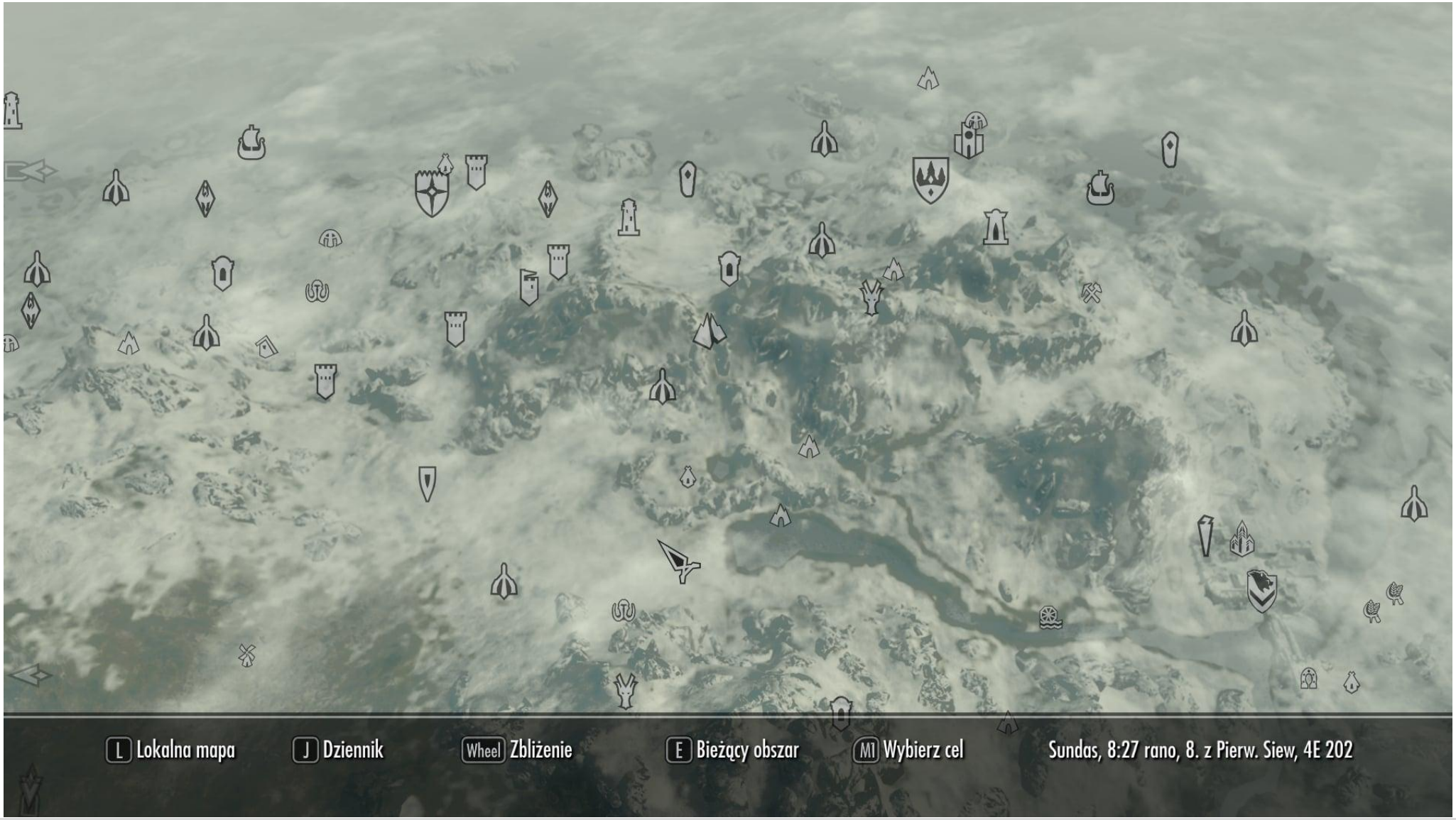
część mapy gry Elden Ring 2022

MAPA



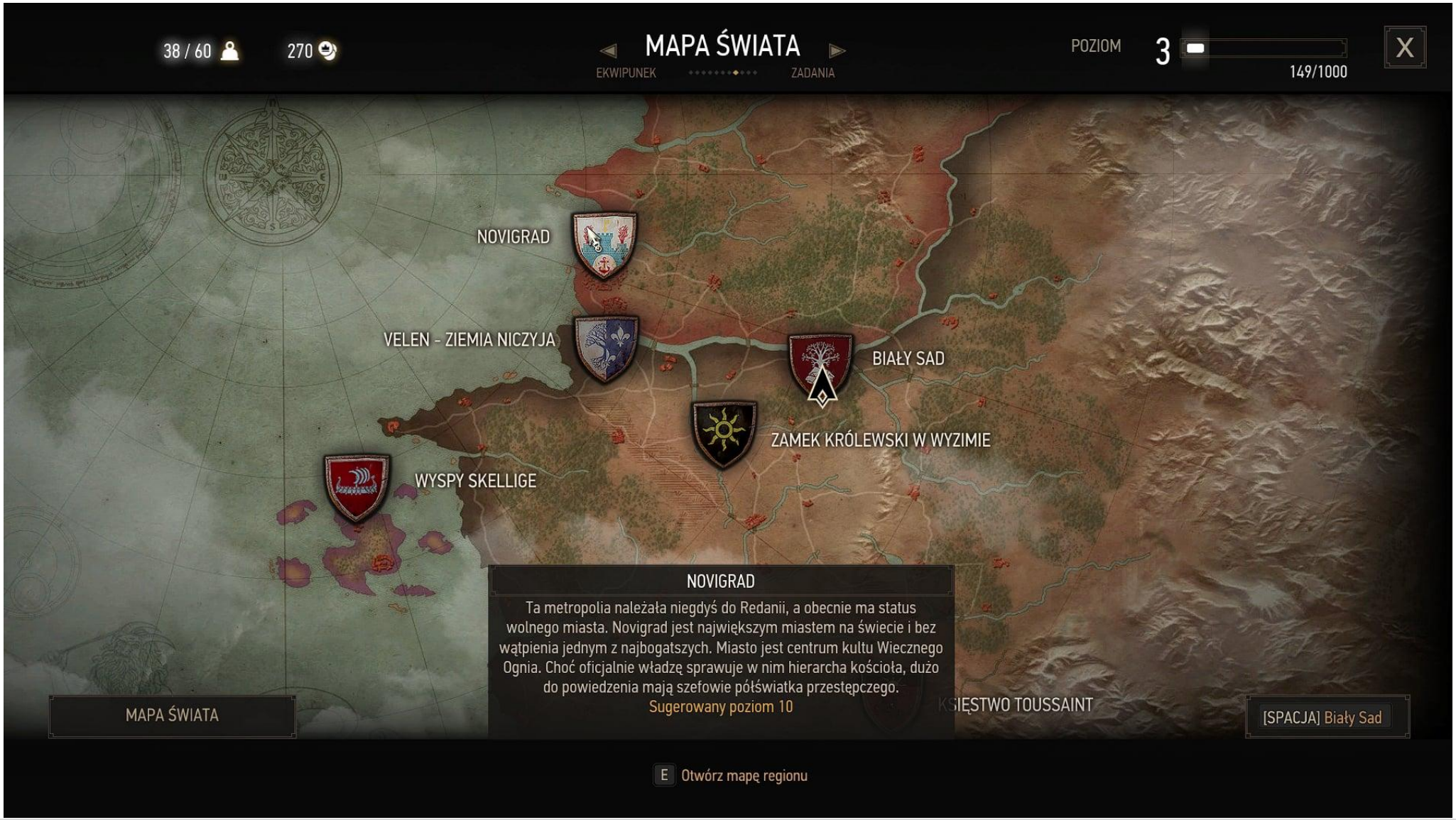
część mapy gry Elden Ring 2022

MAPA



część mapy gry The Elder Scrolls V: Skyrim 2011

MAPA



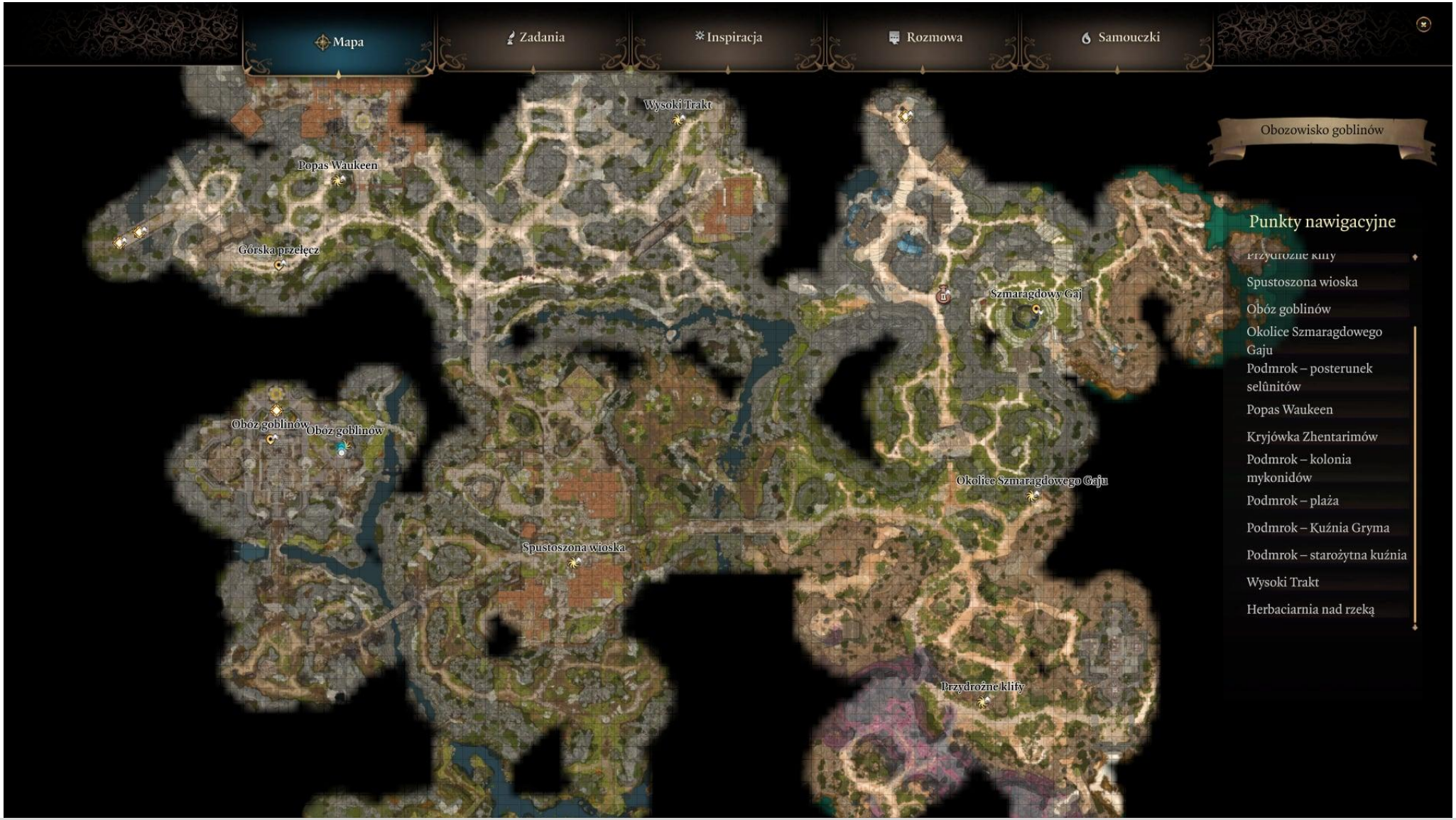
część mapy gry Wiedźmin 3: Dziki Gon 2015

MAPA



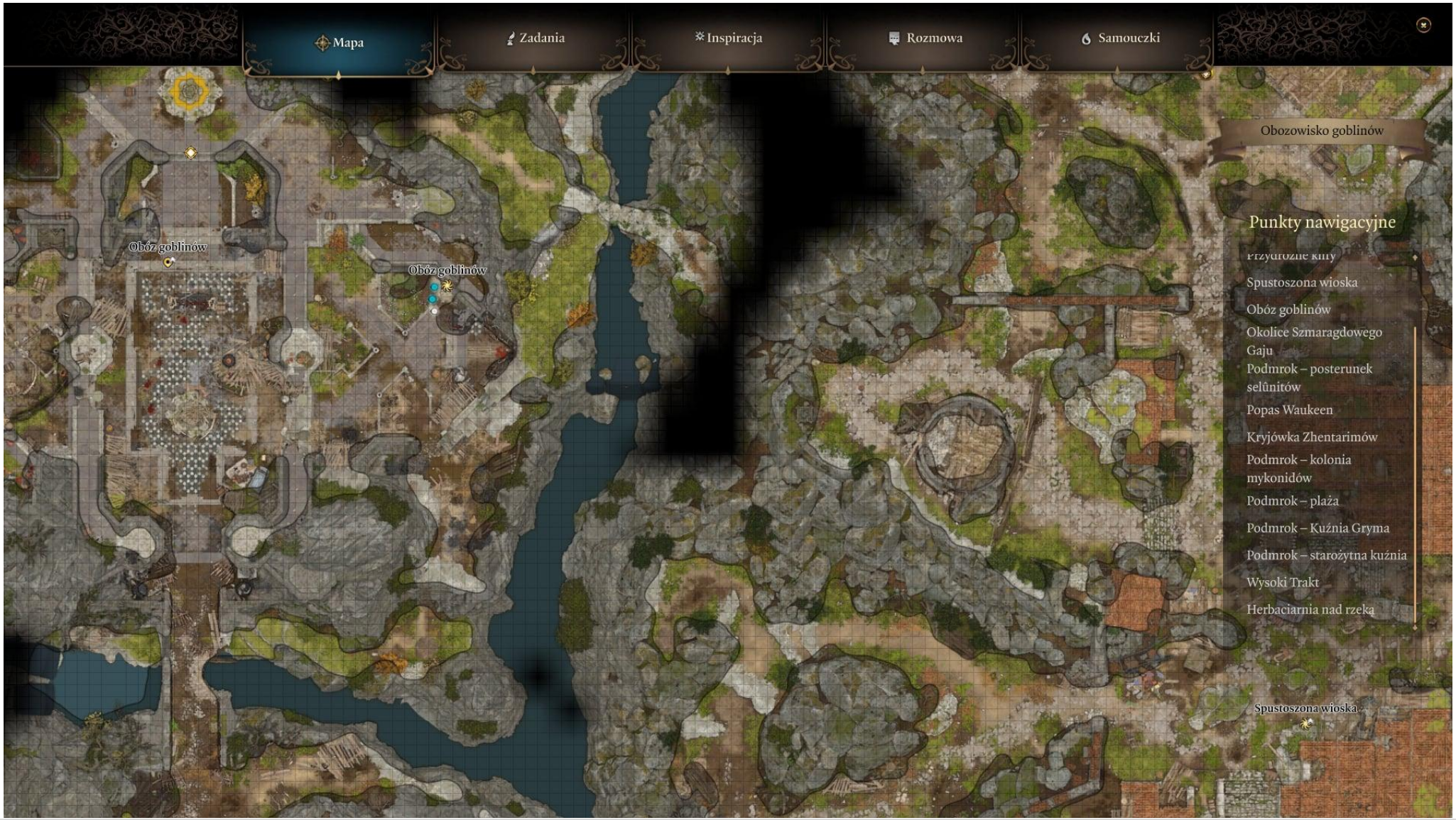
część mapy gry Wiedźmin 3: Dziki Gon 2015

MAPA



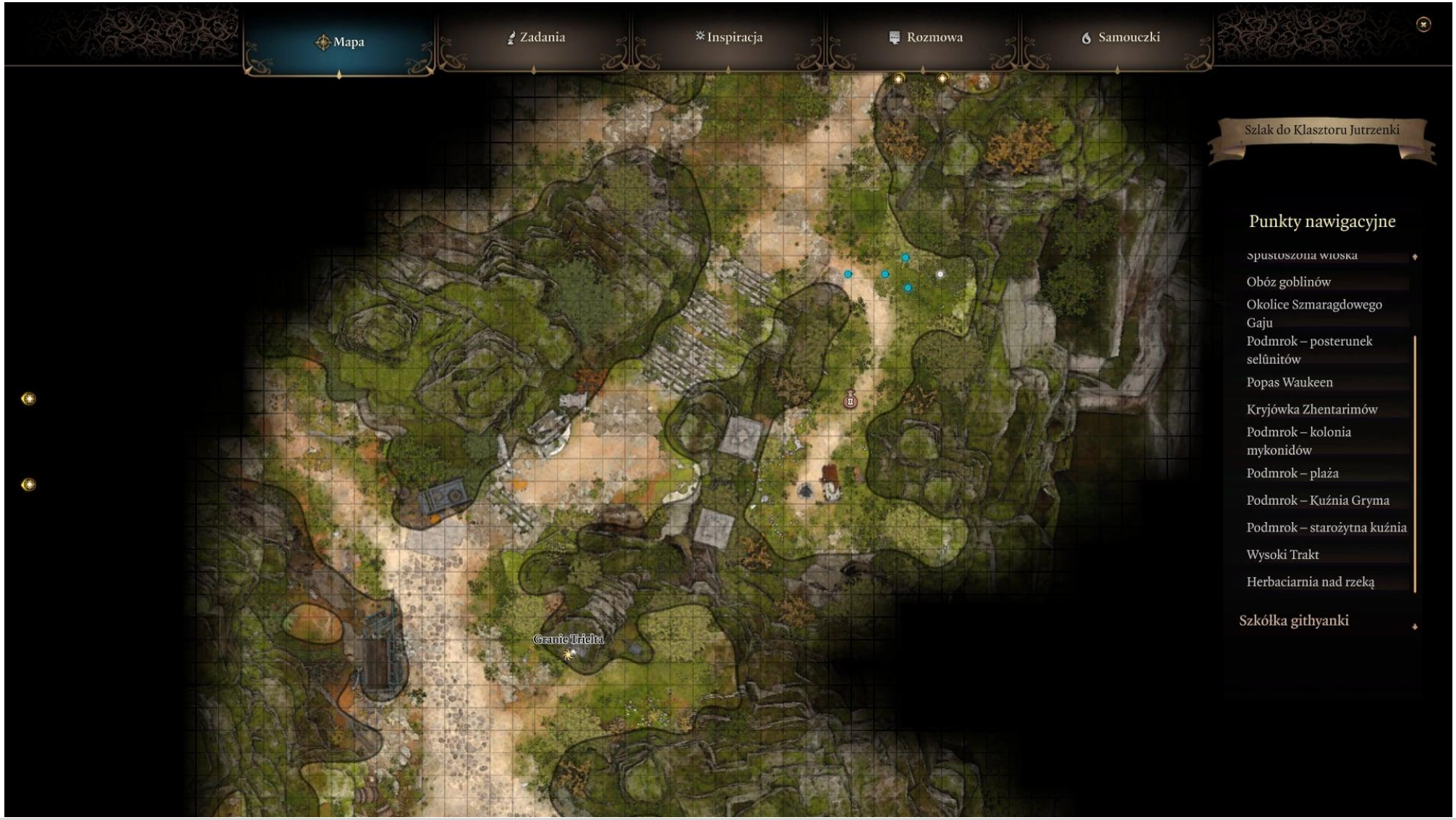
część mapy gry Baldur's Gate III 2023

MAPA



część mapy gry Baldur's Gate III 2023

MAPA



część mapy gry Baldur's Gate III 2023

MAPA

Lista kontrolna:

1.Cel mapy

☐ Określony został cel mapy jak i jej styl wizualny

☐ Ustalona została skala mapy (świat, kontynent, region, miasto)

2.Podstawy geograficzne

☐ Zaznaczone zostały główne formy terenu: góry, rzeki, jeziora, wybrzeża.

☐ Układ geograficzny został zaprojektowany w sposób logiczny (np. rzeki spływają z gór do mórz).

3.Klimat i przyroda

☐ Rozmieszczenie biomów (pustynie, lasy, tundry, stepy) jest spójne z układem geograficznym.

☐ Warunki klimatyczne odpowiadają położeniu.

4.Zasoby i gospodarka

☐ Na mapie zaznaczone zostały kluczowe zasoby naturalne.

☐ Szlaki handlowe i strategiczne punkty mają znaczenie dla historii świata.

5.Osadnictwo i polityka

☐ Rozmieszczenie miast, wiosek, portów i stolic zostało wykonane w sposób logiczny.

☐ Granice polityczne zostały wyznaczone

MAPA

6. Elementy fabularne
   ☐ Zaznaczone zostały **lokacje kluczowe dla głównej fabuły** (np. stolice królestw, miejsca rozpoczęcia historii, lokacje finałowych wydarzeń).
   ☐ Dodane zostały **lokacje wspierające wątki poboczne** (np. ruiny, lochy, punkty spotkań bohaterów drugoplanowych).
   ☐ Uwzględnione zostały **punkty konfliktów fabularnych** (np. pola bitew, twierdze graniczne, sporne terytoria).
   ☐ Rozmieszczenie lokacji sprzyja **budowaniu napięcia narracyjnego** (np. droga bohatera prowadzi przez trudne tereny, granice państw, strefy zagrożenia).
   ☐ Na mapie uwzględnione zostały **miejsca symboliczne i kulturowe** (np. świątynie, pomniki, święte lasy, miejsca pielgrzymek).
   ☐ Zaznaczone lokacje fabularne mają **uzasadnienie w świecie** (np. ruiny w miejscach dawnych bitew, świątynie w pobliżu ośrodków kultu religijnego).
   ☐ Relacje między lokacjami fabularnymi są **logiczne i spójne** (np. ważne sanktuarium znajduje się blisko stolicy).

MAPA

7. **Estetyka i czytelność mapy**
   - ☐ Mapa zawiera legendę, kierunek północy i skalę.
   - ☐ Nadane zostały nazwy krain, miast i obiektów geograficznych.
8. **Spójność z fabułą**
   - ☐ Układ przestrzenny wspiera logikę historii (np. bohaterowie mają realne ścieżki podróży).
   - ☐ Konflikty, wydarzenia i relacje fabularne znajdują odzwierciedlenie w geografii świata.
9. **Finalizacja**
   - ☐ Przygotowana została czytelna wersja mapy całego świata
   - ☐ Szczegółowa wersja mapy dla jednej lokacji

ŚWIAT



świat gry Elden Ring 2022

ŚWIAT



świat gry Elden Ring 2022

ŚWIAT



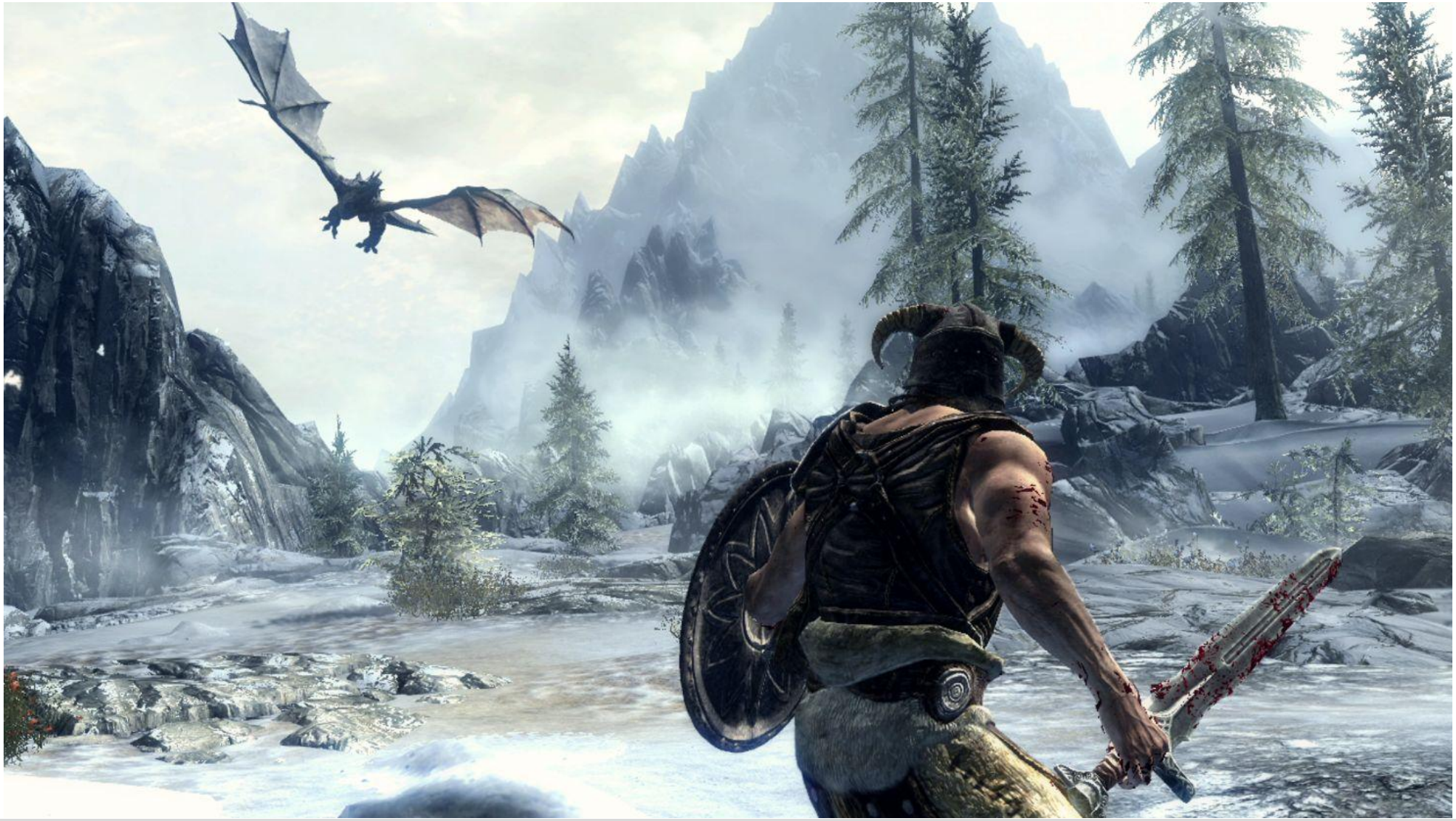
świat gry Elden Ring 2022

ŚWIAT



Świat gry The Elder Scrolls V: Skyrim 2011

ŚWIAT



Świat gry The Elder Scrolls V: Skyrim 2011

ŚWIAT



Świat gry The Elder Scrolls V: Skyrim 2011

ŚWIAT



świat gry Wiedźmin 3: Dziki Gon 2015

ŚWIAT



świat gry Wiedźmin 3: Dziki Gon 2015

ŚWIAT



świat gry Wiedźmin 3: Dziki Gon 2015

ŚWIAT



świat gry Baldur's Gate III 2023

ŚWIAT



świat gry Baldur’s Gate III 2023

ŚWIAT



świat gry Baldur’s Gate III 2023

ŚWIAT

Klimat i biomy

Cel: Dopasowanie klimatu do geografii i fabularnych potrzeb.

Zadania:

Wyznaczane są strefy klimatyczne i biomy (pustynie, lasy, tundry, dżungle).

Uwzględniane są lokalne czynniki (np. prądy morskie, opady, efekt cienia opadowego za górami).

Efekt: Nakładka klimatyczna na szkicu mapy.

Kryteria:

- ☐ Biomy konsekwentne względem geografii.
- ☐ Klimat wspiera fabularne konflikty i zasoby.

ŚWIAT

Zasoby naturalne i gospodarka

Cel: Określenie źródeł bogactwa i ograniczeń ekonomicznych świata.
Zadania:
Rozmieszczone zostają złoża surowców, urodzajne ziemie, rybne obszary.
Określone są znaczące szlaki handlowe i węzły komunikacyjne.
Efekt: Mapa zasobów + krótka analiza wpływu na rozwój osad.
Kryteria:

- ☐ Zasoby mają logiczne położenie.
- ☐ Ekonomiczne konsekwencje zasobów zostały opisane.

ŚWIAT

Osadnictwo i infrastruktura

Cel: Zaplanowanie rozmieszczenia ludności i połączeń między miejscami.
Zadania:
Zaznaczone zostają miasta, wioski, porty, drogi, mosty, przełęcze.
Określona jest funkcja głównych ośrodków (stolica, port handlowy, fort).
Efekt: Mapa osad + tabela opisów miejsc (rola, populacja przybliżona, zasoby).
Kryteria:

- ☐ Lokalizacje logiczne względem wody/zasobów.
- ☐ Sieć dróg umożliwia realistyczne podróże.

ŚWIAT

Polityka, granice i frakcje

Cel: Wyznaczenie struktur władzy i stref wpływów.
Zadania:
Określone zostają jednostki polityczne (królestwa, miastopaństwa, plemiona).
Sporządzone zostają karty frakcji: cele, liderzy, atuty, konflikty.
Efekt: Mapa polityczna + dossier każdej ważnej frakcji.
Kryteria:

- ☐ Granice mają uzasadnienie historyczne/geograficzne.
- ☐ Frakcje posiadają motywacje zgodne z mapą i zasobami.

ŚWIAT

Kultura, religia i język

Cel: Ukształtowanie różnorodności kulturowej, norm i wierzeń.
Zadania:
Zarysowane zostają główne kultury, ich zwyczaje, symbole i święta.
Określony zostaje system religijny oraz podstawowe różnice językowe/dialekty.
Efekt: Zestaw kart kulturowych (krótkie opisy, przykładowe artefakty, tabu).
Kryteria:

- ☐ Kultura powiązana z geografią i ekonomią.
- ☐ Religia wpływa na politykę i fabułę tam, gdzie to założono.

ŚWIAT



Dovah-Zul (tm. smoczy język)

ŚWIAT

Dovah-Zul (tm. smoczy język)

ŚWIAT

Technologia i/lub system magiczny

Cel: Ustalenie reguł działania technologii i magii w świecie.
Zadania:
Określony zostaje poziom technologiczny i dostępność technologii.
Jeśli występuje magia: ustanowione zostają zasady (koszt, ograniczenia, skala wpływu).
Efekt: „Regulamin” technologii/magii (zestaw zasad i przykładów użycia).
Kryteria:

- ☐ Zasady są spójne i przewidywalne.
- ☐ Konsekwencje magiczne/tech nie łamią logiki świata bez uzasadnienia.

ŚWIAT

Flora, fauna i zagrożenia naturalne

Cel: Wprowadzenie życia biologicznego i niebezpieczeństw.

Zadania:

Opisane zostają gatunki kluczowe (domowe, łowne, drapieżniki, mityczne).

Określone zostają regiony niebezpieczne (strefy chorób, żywioły, potwory).

Efekt: Bestiariusz i mapa rozmieszczenia istot/zasobów biologicznych.

Kryteria:

- ☐ Gatunki pasują do biome'u.
- ☐ Zagrożenia uzasadnione fabularnie.

ŚWIAT

Historia i oś czasu (timeline)

Cel: Sformatowanie przeszłości świata tak, by tłumaczyła obecny stan.
Zadania:
Stworzona zostaje oś czasu z kluczowymi wydarzeniami (wojny, migracje, katastrofy).
Określone są historyczne przyczyny dzisiejszych granic i konfliktów.
Efekt: Timeline + opis wpływu każdego wydarzenia na mapę.
Kryteria:

- ☐ Historia wyjaśnia obecne układy polityczne i rozkład osad.
- ☐ Wydarzenia powiązane z lokalizacjami na mapie.

LINKI

GENERATOR MAP:
https://azgaar.github.io/Fantasy-Map-Generator

GENERATOR NAZW:
https://www.fantasynamegenerators.com

PLANOWANIE FABUŁY I ŚWIATA:
https://twinery.org