UNIWERSYTET
Andrzeja Frycza Modrzewskiego
w Krakowie

LABORATORIUM 3

Projektowanie głównej fabuły, chronologia wydarzeń.
Fabuła a narrative desing w grach.

PROJEKTOWANIE FABUŁY
mgr inż. Klaudia Curyło
Kraków 2025

Inkantacje

LB RB

Ogniste fortyfikacje

Ogniste fortyfikacje



Inkantacja wyznawców Dwóch Palców.

Zwiększa negację obrażeń ognistych.
Tę inkantację można wykorzystywać podczas ruchu.

Podążaj wskazaną ci drogą, a wszyscy staną się twoimi wrogami: mnisi, czarodzieje, starożytni smoczy rycerze i złoci potomkowie. Posłuchaj! Zmatowieńcy nie są mile widziani na Ziemiach Pomiędzy.

Status postaci

Poziom	182
Posiadane runy	1000000
Witalność	76
Umysł	25
Wytrzymałość	30
Siła	20
Zręczność	80
Inteligencja	10
Wiara	10
Mistycyzm	10
PŻ	2072 / 2072
PS	147 / 147
Energia	143
Udźwig	54.5 / 83.9
	Śr. ciężar
Równowaga	77
Odkrywanie	110.0
Miejsca pamięci	10

FPS 60
WYKORZ. GPU 38 %
ZASIL. GPU 77 W
TEMP. GPU 60 °C
WYK. PAM. GPU 4347 MB
WYKORZ. CPU 27 %
TEMP. CPU 51.0 °C
WYK. PAM. SYSTEMU 12.1 GB

Wybierz przedmiot do interakcji

A :OK B :Wróć X :Zmień podgląd (śr.) Y :Zmień widok (pr.) LT RT :Przewiń LT :Sortuj RT :Widok prosty :Pomoc

Inkantacje

LB RB

Zamarznięta włócznia błyskawic



Zamarznięta włócznia błyskawic



Inkantacja wykorzystująca moc żołnierzy drakonidów.

Tworzy włócznię z lodowej błyskawicy i wbija ją w ziemię. W chwili uderzenia błyskawica wybucha i wysyła naprzód ładunki elektryczne.

Drakonidzi urodzili się w Wiecznym Mieście, w którym nie poznali prawdziwego nieba ani prawdziwej błyskawicy. Za broń służyły im błyskawice z lodu.

Status postaci

Poziom	182
Posiadane runy	1000000
Witalność	76
Umysł	25
Wytrzymałość	30
Siła	20
Zręczność	80
Inteligencja	10
Wiara	10
Mistycyzm	10
PŻ	2072 / 2072
PS	147 / 147
Energia	143
Udźwig	54.5 / 83.9
	Śr. ciężar
Równowaga	77
Odkrywanie	110.0
Miejsca pamięci	10

FPS 60
WYKORZ. GPU 39 %
ZASIL. GPU 77 W
TEMP. GPU 60 °C
WYK. PAM. GPU 4345 MB
WYKORZ. CPU 27 %
TEMP. CPU 51.1 °C
WYK. PAM. SYSTEMU 12.4 GB

Wybierz przedmiot do interakcji

A :OK B :Wróć X :Zmień podgląd (śr.) Y :Zmień widok (pr.) LT RT :Przewiń LT :Sortuj RT :Widok prosty :Pomoc

Oręż w zwarciu

LB RB

Błyskamienny kris



Błyskamienny kris



Rytualne ostrze, które Akademia Rai Lucarii podarowała Leyndell, by uczcić odzyskanie pokoju. Broń ta jest ozdobiona cennymi błyskamieniami i ornamentami Złotego Drzewa, a pofalowane ostrze symbolizuje starożytny rytuał.

Unikalna umiejętność: Błyskamienna strzałka

Umiejętność pochodząca od czaru błyskamiennego pocisku. Naładuj umiejętność, by ulepszyć go do błyskamiennej strzałki. Następnie wykonaj silny atak, by połączyć tę umiejętność z pchnięciem z wypadu.

Status postaci

Poziom	182
Posiadane runy	1000000
Witalność	76
Umysł	25
Wytrzymałość	30
Siła	20
Zręczność	80
Inteligencja	10
Wiara	10
Mistycyzm	10
PŻ	2072 / 2072
PS	147 / 147
Energia	143
Udźwig	54.5 / 83.9
	Śr. ciężar
Równowaga	77
Odkrywanie	110.0
Miejsca pamięci	10

FPS 60
WYKORZ. GPU 46 %
ZASIL. GPU 77 W
TEMP. GPU 60 °C
WYK. PAM. GPU 4314 MB
WYKORZ. CPU 31 %
TEMP. CPU 52.1 °C
WYK. PAM. SYSTEMU 12.2 GB

Wybierz przedmiot do interakcji

A :OK B :Wróć X :Zmień podgląd (śr.) Y :Zmień widok (pr.) LT RT :Przewiń LT :Sortuj RT :Widok prosty :Pomoc

Oręż w zwarciu

LB RB

Wielki miecz Złotego Porządku

Wielki miecz Złotego Porządku



Wielki miecz wykonany ze światła, wzorowany na samym Eldeńskim Kręgu. Wykuty przez króla małżonka Radagona, by dumnie symbolizował zasady Złotego Porządku.
Jeden z legendarnych oręży.

Charakterystyczne znaki zdradzają, że był to niegdyś wielki miecz, który dała Radagonowi jego pierwsza żona, Rennala.

Unikalna umiejętność: Zaprowadzenie porządku

Unieś broń do salutu, by uwolnić złoty wybuch.
Wielokrotne naciśnięcie spowoduje wystrzelenie fal złotego światła.

Status postaci

Poziom	182
Posiadane runy	1000000
Witalność	76
Umysł	25
Wytrzymałość	30
Siła	20
Zręczność	80
Inteligencja	10
Wiara	10
Mistycyzm	10
PŻ	2072 / 2072
PS	147 / 147
Energia	143
Udźwig	54.5 / 83.9
	Śr. ciężar
Równowaga	77
Odkrywanie	110.0
Miejsca pamięci	10

FPS	60
WYKORZ. GPU	38 %
ZASIL. GPU	76 W
TEMP. GPU	60 °C
WYK. PAM. GPU	4327 MB
WYKORZ. CPU	27 %
TEMP. CPU	51.5 °C
WYK. PAM. SYSTEMU	12.3 GB

Wybierz przedmiot do interakcji

A :OK B :Wróć X :Zmień podgląd (śr.) Y :Zmień widok (pr.) LT RT :Przewiń LT :Sortuj RT :Widok prosty :Pomoc

FPS 60
WYKORZ. GPU 48 %
ZASIL. GPU 77 W
TEMP. GPU 61 °C
WYK. PAM. GPU 4325 MB
WYKORZ. CPU 30 %
TEMP. CPU 56.4 °C
WYK. PAM. SYSTEMU 12.0 GB

Czary

LB RB

Karyjski odwet

Karyjski odwet



Jeden z czarów karyjskiej rodziny królewskiej.

Machnij kosturem, by rozproszyć zagrażające ci czary i inkantacje, a ich moc wykorzystać do kontrataku błyskostrzami.

To zaklęcie było tajnym sposobem karyjskiej rodziny królewskiej na zabezpieczenie się przed nielojalnością Akademii. Pewnego dnia księżyc i gwiazdy miały podążyć własnymi drogami.

Status postaci

Poziom	182
Posiadane runy	1000000
Witalność	76
Umysł	25
Wytrzymałość	30
Siła	20
Zręczność	80
Inteligencja	10
Wiara	10
Mistycyzm	10
PŻ	2072 / 2072
PS	147 / 147
Energia	143
Udźwig	54.5 / 83.9
	Śr. ciężar
Równowaga	77
Odkrywanie	110.0
Miejsca pamięci	10

Wybierz przedmiot do interakcji

A :OK B :Wróć X :Zmień podgląd (śr.) Y :Zmień widok (pr.) LT RT :Przewiń LT :Sortuj RT :Widok prosty :Pomoc



Wezwanie wsparcia

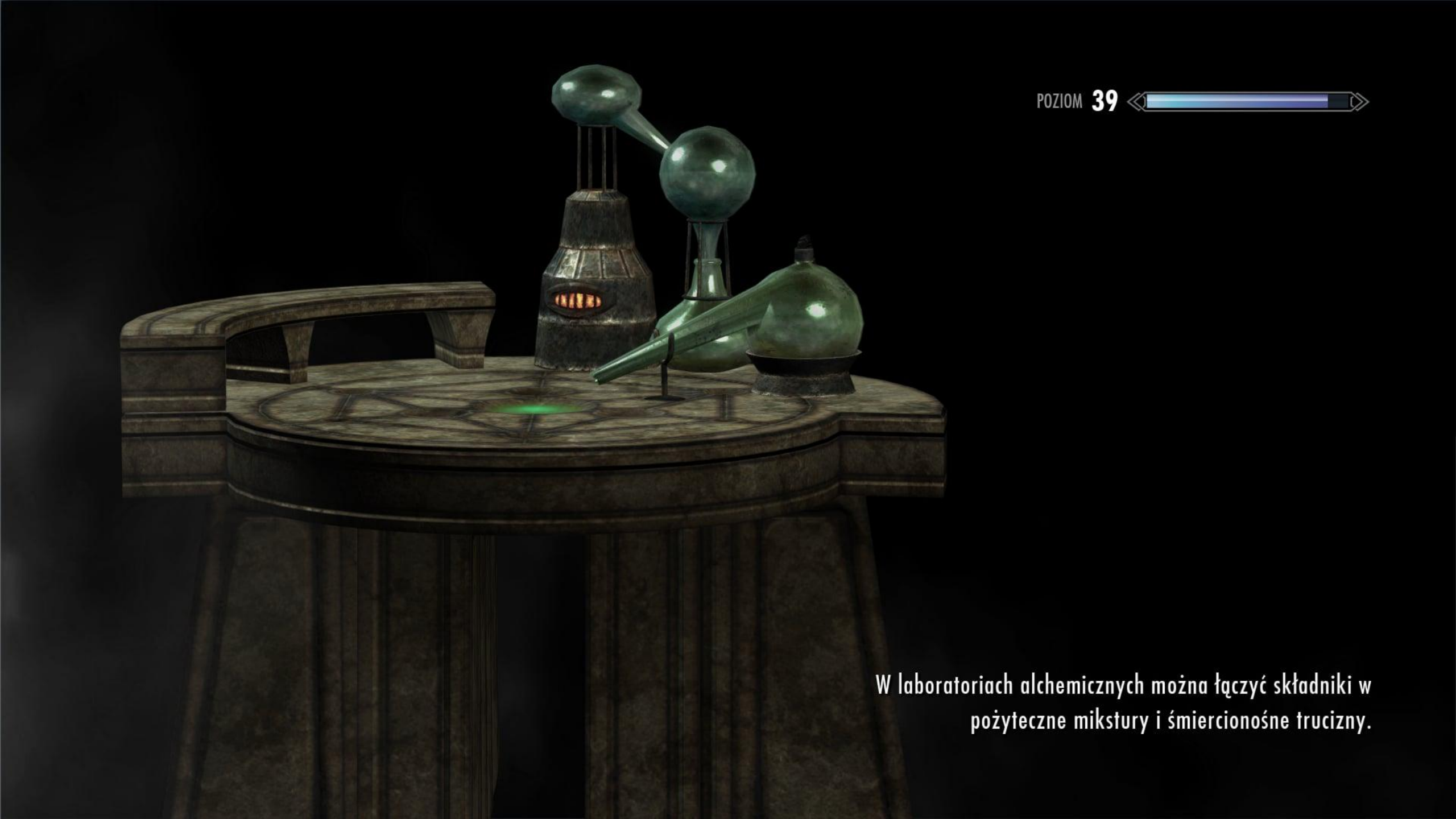
Użyj białego pierścienia szyfru podczas inwazji krwawego palca, aby automatycznie wezwać na pomoc łowców z innych światów. (Wezwanie nie zawsze jest możliwe).

Ⓐ :Dalej

POZIOM 39



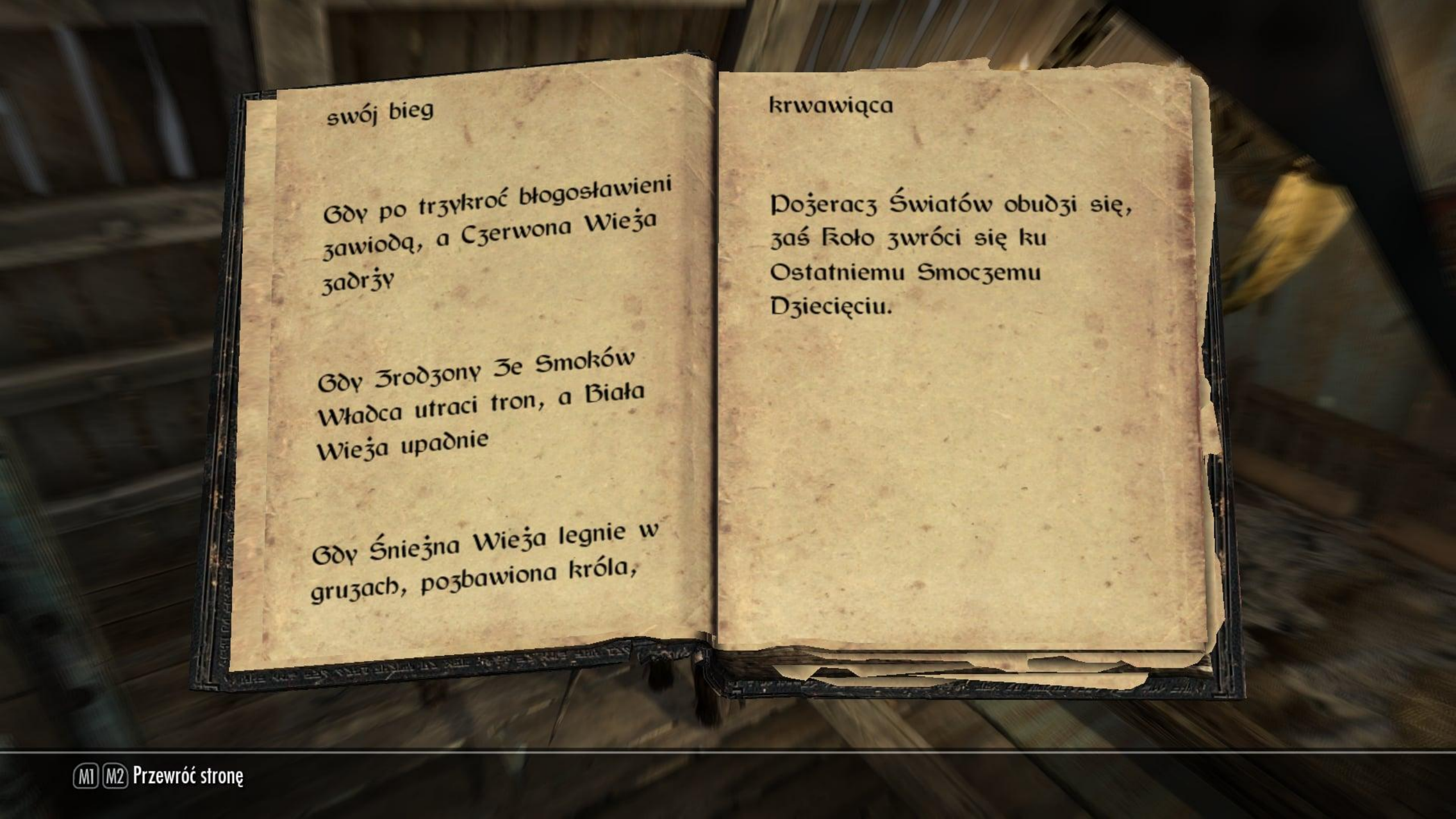
„Paszcza mrozu ostrzem rzyga, Smoka, co po niebie śmiga, Coś się rodzi w zimy łonie, Król w Koronie Wyszczerbionej". - Pradawny norski poemat


POZIOM 39
W laboratoriach alchemicznych można łączyć składniki w
pożyteczne mikstury i śmiercionośne trucizny.

Brandylu!
Wierzę, że otrzymasz ten dziennik. Służyłam rodowi Telvannich jako mamka na początku Twego życia i chciałam odwdzięczyć się za dobroć Twego ojca. Zrobiłam, co mogłam, by Cię odnaleźć. Żałuję, że nie mogę się z Tobą spotkać osobiście.
Hidrya Olen

4E 6 Drugiego Siewu,
Middas
Czy to już koniec? Czy zginiemy z rąk bezlitosnych argoniańskich najeźdźców? Przetrwaliśmy Czerwony Rok, staraliśmy się wygrzebać z popiołów i ruin naszych miast, pochowaliśmy tysiące zmarłych... Czy było to zaledwie nasze epitafium? Ironię naszego losu widać wyraźniej niż Masser w letnie przesilenie. Sami na

M1 M2 Przewróć stronę



M1 M2 Przewróć stronę


Ognisty Oddech
Ognisty Pocisk
Ożywienie Zwłok
Pokój Kyne
Popielna Skorupa
Postać Bestii
Przymus
Przywołanie Atronacha Ognia
Przywołanie Chowańca
Przywołanie popielca
Przywołanie strażnika popiołów
Przywołanie Durnehviira
Płaszcz Błyskawic
Płaszcz Mrozu
Płaszcz Płomieni
ULUBIONE
WSZYSTKIE
PRZEMIANA
ILUZJA
ZNISZCZENIE
PRZYWOŁANIE
PRZYWRACANIE
PRZYZWANIE DURNEHVIIRA
Klątwa
Nigdy
Konanie
Durnehviirze! Usłysz mój Głos i przybądź z Kopca Dusz.
Przyzywam cię w potrzebie.
ODNOWIENIE 5 , 5 , 300
M1 M2 Użyj
F Ulubione
2 smoczych dusz


Isobel: Gdybyś się zastanawiała, myślę, że Lae'zel i ja w końcu znalazłyśmy wspólny język. Teraz wszyscy możemy spać spokojnie... to znaczy, jeśli pominąć niebezpieczeństwa, które zagrażają nam ze wszystkich stron.


Popas Waukeen
WYSOKI TRAKT
X: -80 Y: 565
Czyli brzmię jak czarujący rozpustnik? Bohater, za którym wszyscy się oglądają?
33/33
38/38
38/38
+9/9
43/43
10/10
wszystkie lata, Astarionie.
Isobel: Większość rzeczy, które mówisz, brzmi tak, jakbyś urwał się z taniego czytadła dla małych dziewczynek.
Astarion: Czyli brzmię jak czarujący rozpustnik? Bohater, za którym wszyscy się oglądają?
33/33
Wspólne
Druid
Przedmioty
Pasywne
Własne


wszystkie lata, Astarionie.
Isobel: Większość rzeczy, które mówisz, brzmi tak, jakbyś urwał się z taniego czytadła dla małych dziewczynek.
Astarion: Czyli brzmię jak czarujący rozpustnik? Bohater, za którym wszyscy się oglądają?
Astarion: Cóż, jeśli zmieszczę się w dublet...
Niespokojny mykonid traci Stan: Zarodniki przyspieszenia.
Astarion: Gobliny to obrzydliwe, wredne pasożyty.
Isobel: Zważywszy na twoją naturę, nie powinieneś czasem powstrzymać się od osądzania?
Niespokojny mykonid traci Stan: Zarodniki przyspieszenia.
5
3
2

Słońce zaszło właśnie za horyzont, gdy po raz pierwszy usłyszałem jego zew – jak dźwięk tysiąca trzcinowych fletów spleciony w jedną przepiękną i przerażającą melodię.

„Uluu Thalongh" – powiedziała Szczena. „Nadchodzi".

Szczena rzuciła swój plecak i chyżo wspięła się na najbliższy gojnik. Ja także schroniłem się na drzewie, choć kosztowało mnie to nieco więcej wysiłku. Z niepokojem obserwowaliśmy trawiasty teren pod nami.

Au-hooo! Zew rozległ się ponownie nade mną, pode mną, wokół mnie, tak blisko, że poczułem drżenie głowy. Paprocie i listowie pode mną szeleściły i przesuwały się. Szczena przyłożyła palec do ust, nakazując mi milczenie – i wtedy coś ją schwyciło. Pnącze? Macka? To nie miało większego znaczenia. Liczyło się to, że drapieżnik dopadł swoją ofiarę. Ciszę rozdarł krzyk Szczeny, który następnie cichł w miarę, jak Uluu Thalongh ciągnął ją za sobą.

Zeskoczyłem na ziemię, gotów do pościgu, ale potwór nie pozostawił po sobie żadnego śladu – ani zdeptanego źdźbła trawy, ani jednego połamanego krzaka. Jedynym drogowskazem było mi wspomnienie mrożącego krew w żyłach krzyku mojej przewodniczki.

Rozmowa

8:25 - Halsin, Erynie
8:24 - Astarion, Erynie
8:00 - Astarion, Erynie
7:50 - Derryth Kościana Opończa, Erynie
7:44 - Derryth Kościana Opończa, Erynie
7:26 - Erynie, Blade zwłoki
7:23 - Głębinowy roth
7:21 - Porośnięty mchem mykonid
7:11 - Erynie, Władca Ikr
6:39 - Władca Przesyt, Erynie
5:37 - Narrator
5:19 - Władca Przesyt, Erynie
5:18 - Halsin, Erynie
5:18 - Astarion, Erynie
5:01 - Władca Ikr, Erynie
4:48 - Erynie
4:33 - Halsin
4:32 - Astarion, Erynie



Erynie, Blade zwłoki

Trup patrzy na ciebie pustym wzrokiem.

Erynie: Jak umarłeś? ←←

Blade zwłoki: Walka... z rywalem... przywołał *spektatora*...

Erynie: Czego tutaj szukaliście? ←←

Blade zwłoki: Chwały... szukamy... Kuźni adamantyny...

Erynie: „My"? Kto jeszcze? ←←

Blade zwłoki: ...Filro... Dhourn... Każdy coś wiedział... nikt... się wiedzą nie dzielił...

Erynie: Co wiedziałeś o Kuźni?

Blade zwłoki: ...tajemnice... jej działania...

Blade zwłoki: ...księga... okryta magią...

Erynie: Kim jesteś? ←←

Blade zwłoki: Xargrim... przywoływacz... *poszukiwacz*...

Zaklęcie wygasło. Nie możesz już zadać żadnego pytania.

Według daty | Według regionu

Inspiracja

Kiedy postać postępuje zgodnie ze swoim pochodzeniem, zyskuje punkty doświadczenia oraz **Inspirację**. Inspiracja pozwala ci przerzucić kość podczas **testu cechy**.

Możesz mieć maksymalnie 4 punkty Inspiracji. Wszystkie nadmiarowe punkty za cele pochodzenia zostają zamienione na doświadczenie.

- **Artysta**
  Erynie
- Ludowy bohater
  Halsin
- Szarlatan
  Astarion
- Żołnierz
  Akame_2
- Akolita
  Isobel

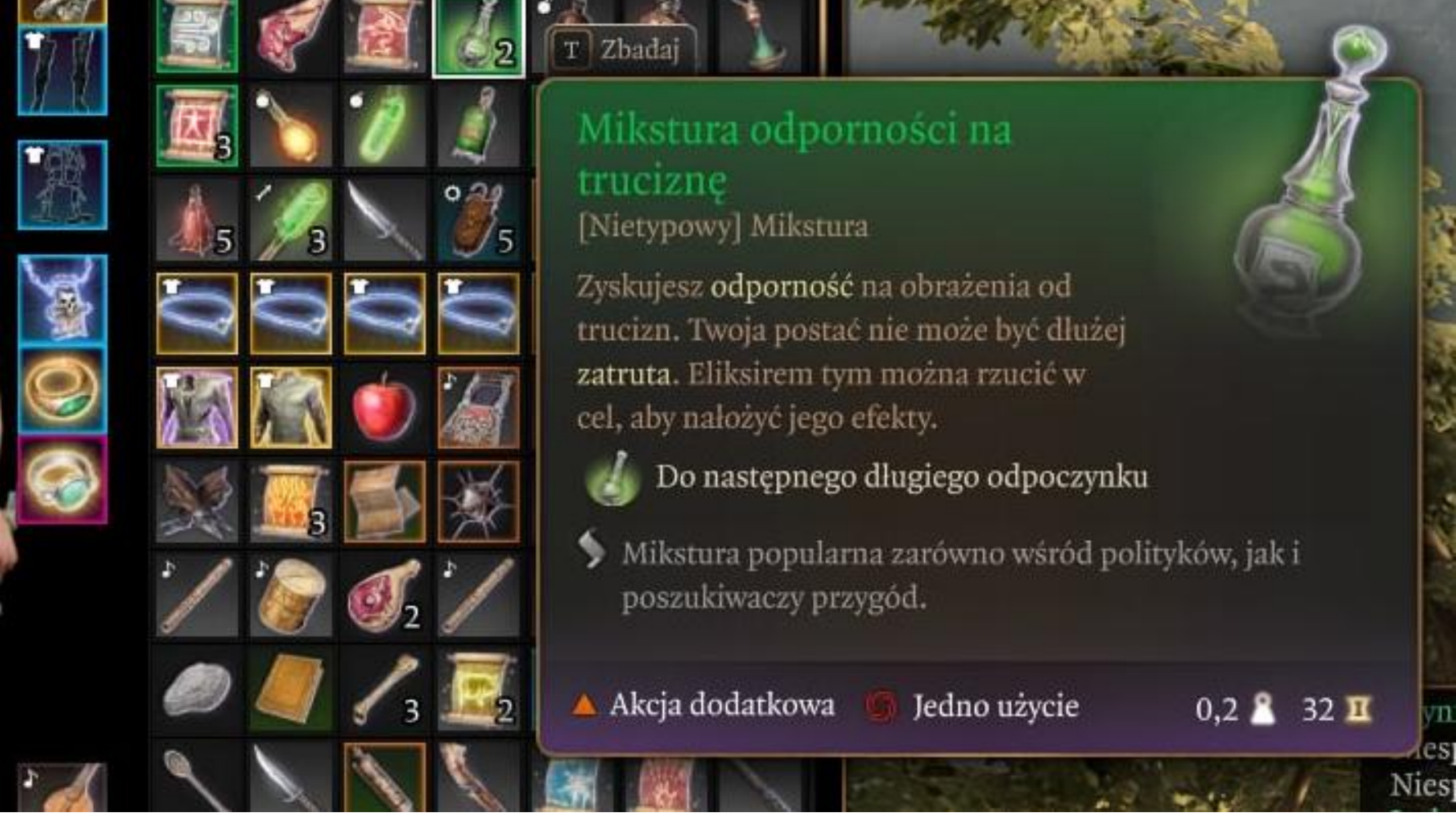
Artysta

Twoim żywiołem są uwodzenie i zwodzenie publiczności. Radzisz sobie znakomicie, występując zarówno przed pospólstwem, jak i śmietanką towarzyską. Chroniąc przed zapomnieniem dzieła sztuki i dając radość nieszczęśliwym oraz ciemiężonym, zwiększasz swoją charyzmatyczną aurę.

Inspirujące zdarzenia

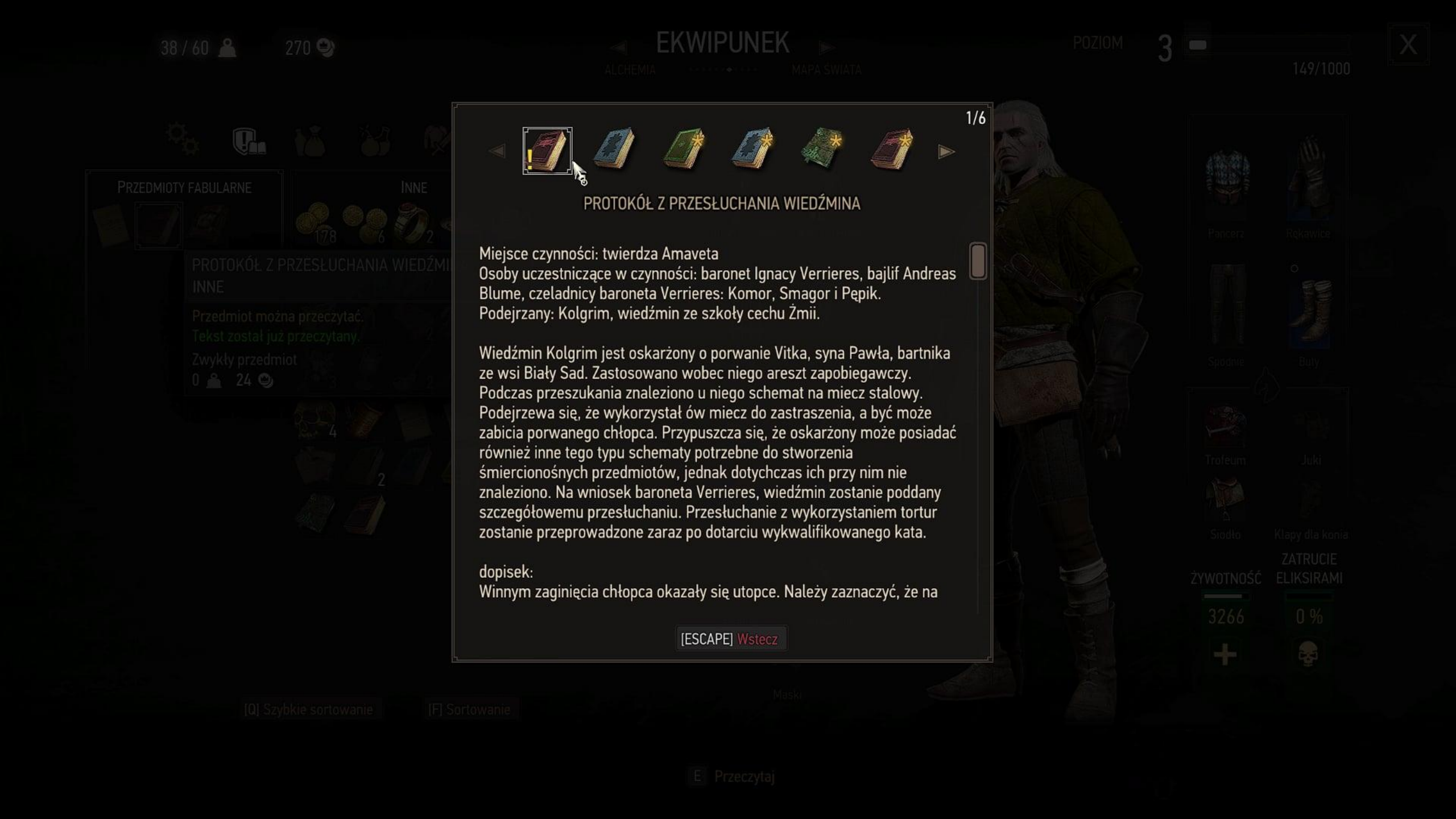
- **Muza muzykantki**
  Zainspiruj pieśniarkę Alfirę.
- **Niesamowity poganiacz kuraka**
  Wygraj w poganianiu kuraka.


Wszystko
T Zbadaj
Mikstura rozmowy ze zwierzętami
[Pospolity] Mikstura
Zyskaj zdolność porozumiewania się ze zwierzętami do następnego długiego odpoczynku.
Do następnego długiego odpoczynku
Po otwarciu butelki czujesz uderzający do głowy zapach siana, piżma i gnoju.
Akcja dodatkowa
Jedno użycie
0,1
13


T Zbadaj
Mikstura odporności na truciznę
[Nietypowy] Mikstura
Zyskujesz odporność na obrażenia od trucizn. Twoja postać nie może być dłużej zatruta. Eliksirem tym można rzucić w cel, aby nałożyć jego efekty.
Do następnego długiego odpoczynku
Mikstura popularna zarówno wśród polityków, jak i poszukiwaczy przygód.
Akcja dodatkowa
Jedno użycie
0,2
32



Spacja Pomiń



1/6

PROTOKÓŁ Z PRZESŁUCHANIA WIEDŹMINA

Miejsce czynności: twierdza Amaveta
Osoby uczestniczące w czynności: baronet Ignacy Verrieres, bajlif Andreas Blume, czeladnicy baroneta Verrieres: Komor, Smagor i Pępik.
Podejrzany: Kolgrim, wiedźmin ze szkoły cechu Żmii.

Wiedźmin Kolgrim jest oskarżony o porwanie Vitka, syna Pawła, bartnika ze wsi Biały Sad. Zastosowano wobec niego areszt zapobiegawczy. Podczas przeszukania znaleziono u niego schemat na miecz stalowy. Podejrzewa się, że wykorzystał ów miecz do zastraszenia, a być może zabicia porwanego chłopca. Przypuszcza się, że oskarżony może posiadać również inne tego typu schematy potrzebne do stworzenia śmiercionośnych przedmiotów, jednak dotychczas ich przy nim nie znaleziono. Na wniosek baroneta Verrieres, wiedźmin zostanie poddany szczegółowemu przesłuchaniu. Przesłuchanie z wykorzystaniem tortur zostanie przeprowadzone zaraz po dotarciu wykwalifikowanego kata.

dopisek:
Winnym zaginięcia chłopca okazały się utopce. Należy zaznaczyć, że na

[ESCAPE] Wstecz



Spotkanie z Yennefer nie było najważniejszym wydarzeniem pobytu Geralta w Wyzimie. Wiedźmin dowiedział się, że jego podopieczna Ciri wróciła z długiej podróży i jest w niebezpieczeństwie. Z rozkazu cesarza i na prośbę Yennefer Geralt wyruszył na poszukiwania Ciri.

Funkcje narracyjne wg Władimira Proppa

1. **Oddalenie** – ktoś opuszcza dom, co destabilizuje równowagę (np. rodzice bohatera wyjeżdżają).
2. **Zakaz** – bohater otrzymuje zakaz (np. nie wolno mu wchodzić do lasu).
3. **Naruszenie zakazu** – zakaz zostaje złamany.
4. **Zwiadowanie** – antagonista próbuje zdobyć informacje o bohaterze lub jego otoczeniu.
5. **Przekazanie informacji** – antagonista otrzymuje wiedzę o ofierze.
6. **Podstęp** – antagonista próbuje oszukać ofiarę.
7. **Współdziałanie** – ofiara daje się zwieść i nieświadomie pomaga przeciwnikowi.
8. **Szkodzenie lub brak** – pojawia się nieszczęście, brak lub strata, które uruchamiają fabułę.
9. **Pośrednictwo** – wiadomość o nieszczęściu/braku dociera do bohatera.
10. **Początek przeciwdziałania** – bohater postanawia działać.

Funkcje narracyjne wg Władimira Proppa

11. **Wyruszenie** – bohater opuszcza dom i rozpoczyna przygodę.
12. **Pierwsza funkcja darczyńcy** – bohater spotyka pomocnika lub darczyńcę, który wystawia go na próbę.
13. **Reakcja bohatera** – bohater przechodzi próbę i wykazuje się cechami.
14. **Otrzymanie magicznego środka** – bohater otrzymuje pomoc (miecz, zaklęcie, sprzymierzeńca).
15. **Przeniesienie** – bohater zostaje przeniesiony do miejsca poszukiwań (np. zaczarowane królestwo).
16. **Walka** – bohater konfrontuje się z antagonistą.
17. **Oznaczenie** – bohater zostaje naznaczony (blizna, znak rozpoznawczy).
18. **Zwycięstwo** – antagonista zostaje pokonany.
19. **Likwidacja braku/nieszczęścia** – problem zostaje rozwiązany, przywrócony porządek.
20. **Powrót** – bohater wraca do domu.

Funkcje narracyjne wg Władimira Proppa

21. **Pościg** – antagonista próbuje zemścić się lub przeszkodzić.
22. **Ratunek** – bohater unika pościgu.
23. **Nierozpoznane przybycie** – bohater powraca do domu incognito lub niezauważony.
24. **Bezpodstawne roszczenia** – fałszywy bohater próbuje przypisać sobie zasługi.
25. **Trudne zadanie** – bohater zostaje wystawiony na dodatkową próbę.
26. **Wykonanie zadania** – zadanie zostaje rozwiązane.
27. **Rozpoznanie bohatera** – prawdziwy bohater zostaje zdemaskowany lub rozpoznany.
28. **Demaskacja fałszywego bohatera** – oszust zostaje ujawniony.
29. **Przemiana** – bohater otrzymuje nową postać, status, godność.
30. **Ukaranie** – antagonista zostaje ukarany.
31. **Ślub / nagroda** – bohater otrzymuje nagrodę (rękę księżniczki, tron, bogactwo).

FUNKCJE NARRACYJNE

Zdarzenie / Element fabuły	Funkcja narracyjna	Aktanci (Greimas)	Motywacja / Sens fabularny	Konsekwencja dla fabuły
Tajemnicze ostrzeżenie o trolle w zamku	Hermeneutyczna	Nadawca: ostrzegający NPC, Podmiot: Harry	Buduje napięcie i zagadkę	Uruchamia przygodę w zamku i inicjuje współpracę z Ronem i Hermioną
Konfrontacja z trollem	Dystrybutywna / Proairetyczna	Podmiot: Harry i drużyna, Antagonista: troll	Popycha fabułę i testuje umiejętności	Tworzy pierwszą znaczącą interakcję grupową, buduje więź drużyny
Odkrycie lustrzanej komnaty i Kamienia Filozoficznego	Hermeneutyczna / Symboliczna	Podmiot: Harry, Obiekt: Kamień, Antagonista: Quirrell/Voldemort	Tajemnica, motyw bohatera vs. zło	Wprowadza główny konflikt fabularny i ukazuje archetyp walki dobra ze złem
Walka z Quirrellem i Voldemortem	Dystrybutywna / Symboliczna	Podmiot: Harry, Antagonista: Quirrell/Voldemort	Kulminacja podróży bohatera, konflikt dobra i zła	Rozwiązanie głównego wątku fabularnego, rozwija motywy bohaterstwa i poświęcenia
Powrót do Dursleyów na lato	Integracyjna / Kulturalna	Podmiot: Harry, Odbiorca: czytelnik	Pokazuje kontrast świata magicznego i niemagicznego	Zamknięcie pierwszego rozdziału przygody i przygotowanie do kolejnego tomu

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*)

PROJEKTOWANIE FABUŁY

1. Zdefiniuj założenie i temat

Cel: wiedzieć dokładnie „o czym jest opowieść” i co chcesz, by odbiorca wyniósł.

Zadania:

- Napisz **logline** — 1 zdanie, które streszcza protagonistę, przeszkodę i konsekwencję porażki.
- Sformułuj **temat**/motyw przewodni (np. „odkupienie”, „władza korumpuje”).

Wytwór: logline + jedna-dwuzdaniowe hasło tematyczne.

Kryterium sukcesu: logline jest jasny i można go przeczytać bez wyjaśnień.

PROJEKTOWANIE FABUŁY

2. 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).

PROJEKTOWANIE FABUŁY

3. Zarys wysokopoziomowy — beats / akty

Cel: rozłożyć historię na kluczowe punkty zwrotne.

Standardowy beat-sheet (upraszczony):

- **Punkt wyjścia / status quo**
- **Inciting incident** (inicjujące zdarzenie)
- **Pierwsze zaangażowanie / pierwszy zwrot**
- **Midpoint** (przewrotka, nowe koszty)
- **Kryzys** (najgorszy moment)
- **Klimaks**
- **Rozwiązanie / konsekwencje**

Zadanie: wpisz do każdej pozycji krótkie zdanie opisujące zdarzenie.

Wytwór: beat-sheet z 6–12 punktami.

Kryterium sukcesu: każdy beat zmienia status quo i podnosi stawkę.

PROJEKTOWANIE FABUŁY

4. Chronologia wydarzeń

Cel: ustalić faktyczny porządek zdarzeń (chronologia „prawdziwa”), niezależnie od tego jak będą pokazywane.

Metoda:

- Stwórz tabelę z kolumnami
- Ułóż zdarzenia w **kolejności chronologicznej** (jakbyś opowiadał „co naprawdę się wydarzyło”).
- Nadpisz potem „kolejność pokazania” jeśli zastosujesz narrację nielinearą.

Wytwór: tabela.

Kryterium sukcesu: dla każdego zdarzenia jest uzasadnienie „dlaczego nastąpiło” i „co zmieniło”.

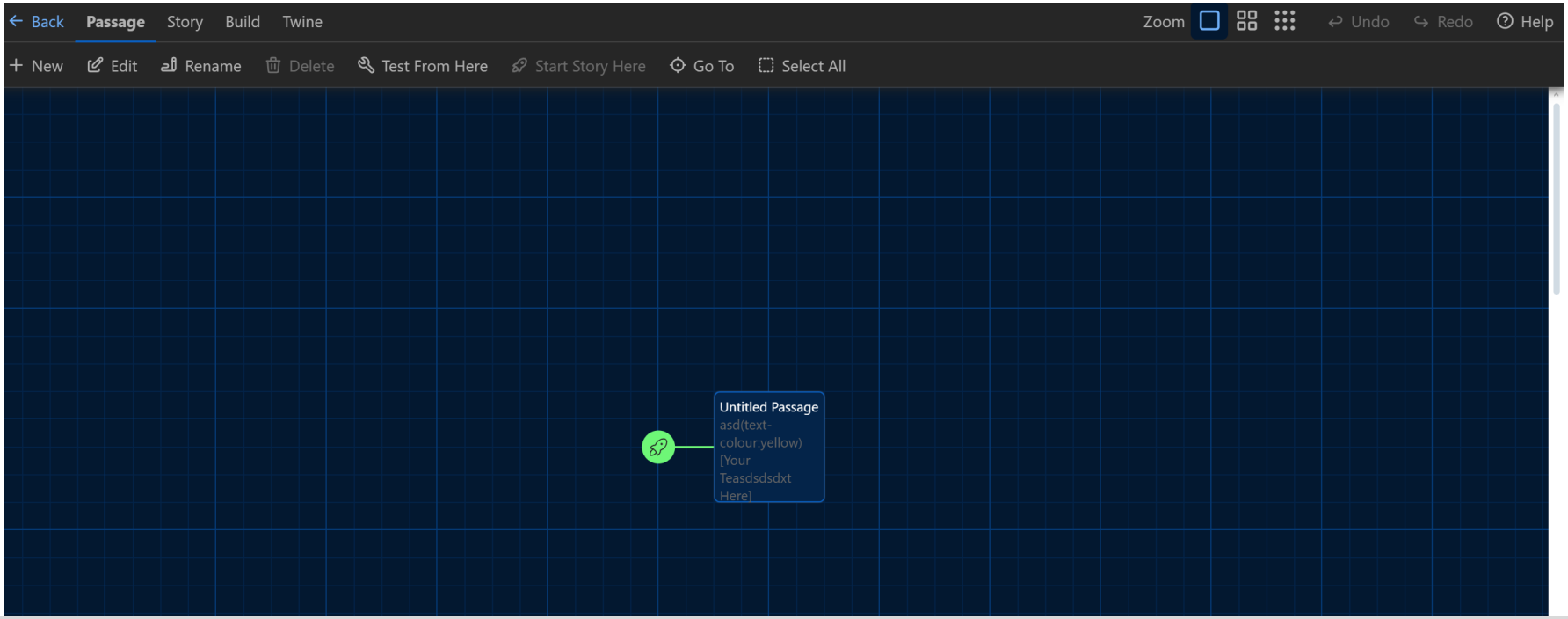
PROJEKTOWANIE FABUŁY

4. Chronologia wydarzeń tabela

- Numer i tytuł wydarzenia (np. „E1: Odkrycie mapy”).
- Miejsce i uczestnicy.
- Krótkie streszczenie (1–3 zdania) — co się dzieje (faktycznie, bez stylizacji).
- Przyczyna (dlaczego to następuje).
- Skutek (co zmienia w świecie / dla postaci).
- Znaczenie dla dalszego przebiegu (odniesienie do centralnego konfliktu).

PROJEKTOWANIE FABUŁY

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



PROJEKTOWANIE FABUŁY

