LABORATORIUM 4

Mechanizmy rozwijania wątku, tworzenie misji fabularnych.

PROJEKTOWANIE FABUŁY

mgr inż. Klaudia Curyło

Kraków 2025

ZADANIA GŁÓWNE

5 Nilfgaardzki łącznik
Velen

ZADANIA POBOCZNE

ZLECENIA WIEDŹMIŃSKIE

POSZUKIWANIA

ZAKOŃCZONE

NIEUKOŃCZONE

NILFGAARDZKI ŁĄCZNIK

VELEN
SUGEROWANY POZIOM 5

Udaj się do Velen.

W poszukiwaniu Ciri Geralt wybrał się do Velen. Ten, kto nie był w tamtych stronach, nigdy nie zrozumie jak parszywe jest to miejsce. W owym czasie nazywano je Ziemiami Niczyimi. Dlaczego? Cesarz jeszcze ich nie zajął, a Redańczycy już zdążyli się wycofać na Północ. Geralt miał odszukać agenta Hendrika, który badał sprawę Ciri i przejąć od niego informacje zebrane na temat dziewczyny.

ZADANIA GŁÓWNE

5 Nilfgaardzki łącznik
Velen

ZADANIA POBOCZNE

Pełna kolekcja kart
Różne miejsca

ZLECENIA WIEDŹMIŃSKIE

2 Zlecenie: Licho przy studni
Biały Sad

POSZUKIWANIA

ZAKOŃCZONE

NIEUKOŃCZONE

PEŁNA KOLEKCJA KART
RÓŻNE MIEJSCA

Skompletuj kolekcję kart do gwinta.

Swojego czasu Geralt zasłynął jako mistrz kościanego pokera. Ponieważ w tej dziedzinie osiągnął już wszystko, nie zostało mu nic innego, jak sięgnąć po kolejne laury. Postanowił zatem grać w gwinta, a ponieważ chciał się mierzyć z najlepszymi, potrzebna była mu pełna kolekcja wszystkich dostępnych kart. Łącznie z kartami unikatowymi, które znajdowały się w posiadaniu najlepszych graczy w regionie.

RYZYKOWNA ROBOTA
CIEMNO WSZĘDZIE!
TRUDNE ODPOWIEDZI
NAPRAWA AMPUŁKI
JEDYNE LEKARSTWO
PORUSZYĆ NIEBO I SKYRIM
ODKRYWAJĄC TAJEMNICE
SPOSTRZEŻENIA SHALIDORA
ZLECENIE: ZABIJ ANORIATHA
MROCZNE BRACTWO PO WSZE CZASY
W ŚWIETLE DNIA
GNIAZDO POŻERACZA ŚWIATÓW

NAPRAWA AMPUŁKI

Quintus, asystent Nureliona, uważa, że znalazł sposób na naprawę Białej Ampułki i poprosił mnie o zdobycie dla niego pewnych materiałów.

CELE

◊ Znajdź nieco startego kła mamuta
◊ Zdobądź Nietopniejący Śnieg
♦ Weź serce renegata
♦ Pomów z Quintusem Navale

Dziennik zadań

Ukryj ukończone

- Misja główna
- Zadanie osobiste
- Krainy przeklęte przez cień
- Podmrok
- Rejon katastrofy nautiloidu
- Towarzysze
- Misje ukończone

Udaj się do

Cele:

Znajdź d

- Do Wie
- Dowied Podmro
- Halsin poznać Księżyc

Dziennik zadań

Ukryj ukończone

- Misja główna
  - Udaj się do Wież Wschodzącego Księżyca
    - Podróżuj przez Podmrok !
    - Podróżuj przez górską przełęcz !
  - Znajdź remedium !
    - Uzyskaj pomoc uzdrowicielki Nettie (Ukończone) !
    - Zwróć się o pomoc do kapłanki goblinów (Ukończone) !
    - Uzyskaj pomoc Ciotki Ethel (Ukończone) !
    - Uratuj druida Halsina (Ukończone) !
    - Odszukaj szkółkę githyanki !
- Zadanie osobiste
  - Wykorzystaj swój potencjał !
  - Odkryj sekrety artefaktu !
- Krainy przeklęte przez cień
- Podmrok
- Rejon katastrofy nautiloidu
- Towarzysze
  - Blady elf
  - Córa ciemności
  - Mag z Waterdeep !
  - Nasza ognista przyjaciółka
    - Piekielne serce
  - Wojowniczka githyanki !
- Misje ukończone

Piekielne serce

Cele:

- Spotkaj się z Dammonem na dalszej drodze.
  - Dammon musiał odejść wraz z innymi uchodźcami.
- Daj Dammonowi czas, by znalazł rozwiązanie.
  - Dammon wyregulował silnik Karlach, ale nie mógł go jeszcze naprawić. Potrzebuje czasu, by znaleźć rozwiązanie. Mamy go odszukać we Wrotach Baldura – i zabrać ze sobą piekielne żelazo.
- Wróć do Dammona.
  - Znaleźliśmy piekielne żelazo – trzeba je zabrać do Dammona.
- Znajdź piekielne żelazo.
  - Dammon przejrzał silnik Karlach. Powiedział, że do naprawy będzie potrzebować piekielnego żelaza.

RODZAJE WĄTKÓW

1. ZE WZGLĘDU NA ZNACZENIE W STRUKTURZE OPOWIEŚCI

- **Wątek główny (centralny)** – fundament fabuły, zwykle skupiony wokół głównego bohatera i jego celu. Wszystkie inne wątki powinny do niego prowadzić lub go kontrastować.

  Przykład: podróż Froda z Pierścieniem w „Władcy Pierścieni”.

- **Wątki poboczne (subplots)** – dodatkowe ciągi zdarzeń rozwijające bohaterów, świat lub motywy, ale nie zmieniające finałowego rozwiązania fabuły.

  Przykład: romans Rona i Hermiony w „Harrym Potterze”.

- **Wątki epizodyczne** – krótkie historie, które można „wyciąć” bez naruszenia struktury głównej; służą zwykle pogłębieniu świata lub klimatu.

  Przykład: przygoda wiedźmina Geralta w opowiadaniu „Ziarno prawdy”.

RODZAJE WĄTKÓW

2. ZE WZGLĘDU NA FUNKCJĘ W NARRACJI

- **Wątek przygodowy / akcji** – ciąg zdarzeń oparty na dynamicznych wydarzeniach i konflikcie fizycznym.
- **Wątek romansowy** – relacje emocjonalne i uczuciowe między postaciami.
- **Wątek kryminalny / zagadki** – ośrodek stanowi tajemnica, śledztwo lub próba rozwiązania problemu.
- **Wątek polityczny / społeczny** – dotyczy konfliktów zbiorowych, władzy, ideologii, struktur społecznych.
- **Wątek psychologiczny** – skupiony na wewnętrznych przemianach i emocjach postaci.
- **Wątek filozoficzny / egzystencjalny** – zadawanie pytań o sens życia, wartości, tożsamość.
- **Wątek komiczny** – ma budować kontrapunkt emocjonalny przez humor lub satyrę.

RODZAJE WĄTKÓW

3. ZE WZGLĘDU NA RELACJE Z BOHATERAMI

- **Wątek protagonistyczny** – bezpośrednio związany z głównym bohaterem i jego dążeniami.
- **Wątek antagonistyczny** – ukazuje działania siły przeciwnej (człowieka, systemu, natury, losu).
- **Wątek drugoplanowy / wspierający** – rozwija postaci drugoplanowe, często w kontrast do bohatera głównego.
- **Wątek grupowy** – dotyczy drużyny, wspólnoty lub relacji między kilkoma bohaterami, które mają własną mikrostrukturę.

RODZAJE WĄTKÓW

4. ZE WZGLĘDU NA CZAS I PERSPEKTYWĘ

- **Wątki retrospektywne** – cofające się do przeszłości, aby wyjaśnić motywacje i tło wydarzeń.
- **Wątki równoległe** – toczące się w tym samym czasie, ale w innych miejscach lub wokół innych bohaterów.
- **Wątki alternatywne** – hipotetyczne lub kontrfaktyczne, prezentujące „co by było, gdyby…”.
- **Wątki ramowe** – opowieści wplecione w główną narrację (historia w historii).

RODZAJE WĄTKÓW

5. ZE WZGLĘDU NA STOPIEŃ OTWARTOŚCI

- **Wątki zamknięte** – mają jasno określony początek i zakończenie, dają poczucie pełni.
- **Wątki otwarte** – pozostawiają niedopowiedzenia, mogą być punktem wyjścia do kontynuacji.

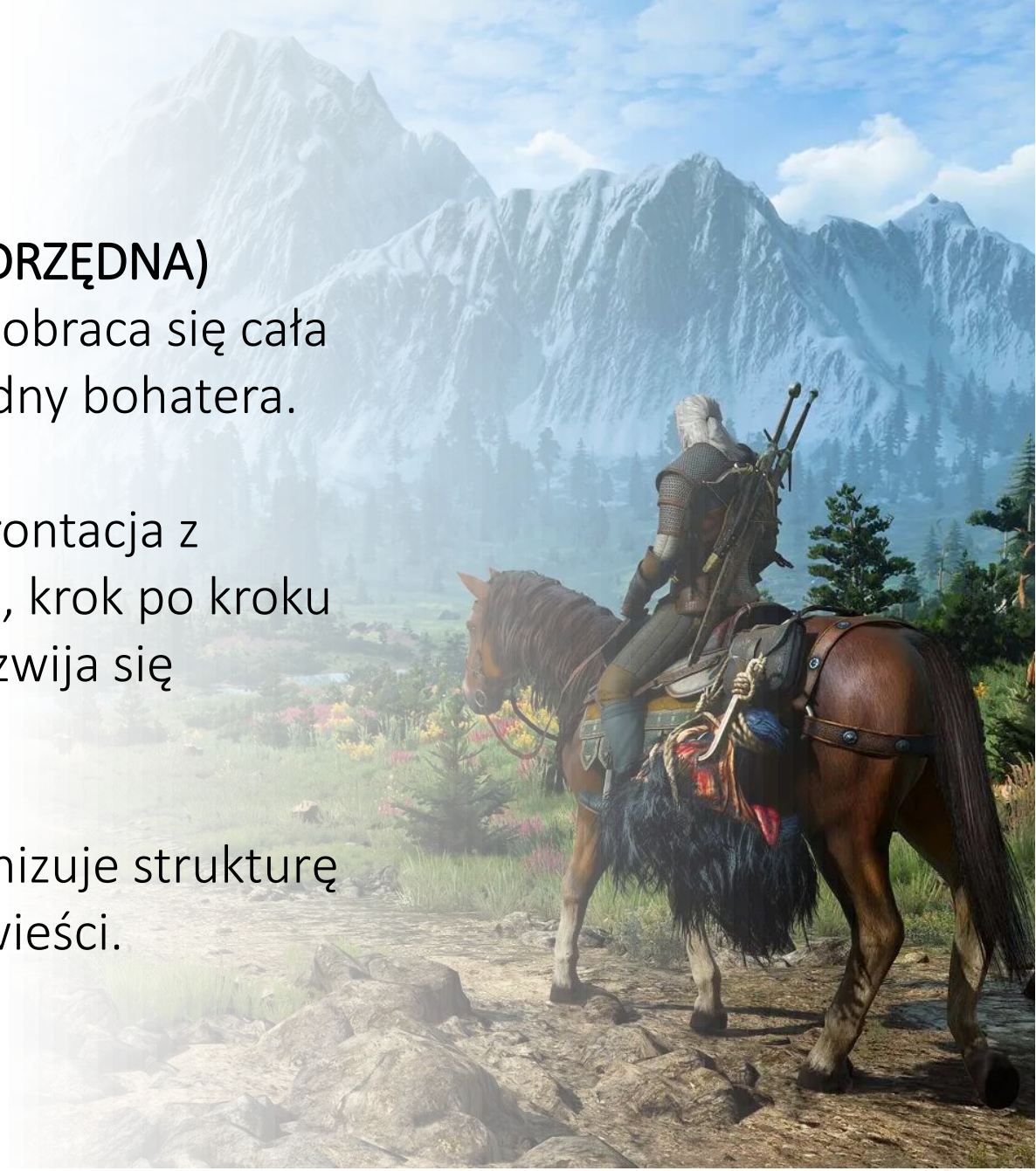
RODZAJE WĄTKÓW

1. WĄTEK GŁÓWNY (CENTRALNY, FABUŁA NADRZĘDNA)

Opis ogólny: To rdzeń narracji, wokół którego obraca się cała gra. Wątek główny ustala stawkę i cel nadrzędny bohatera.

W Wiedźminie 3: Poszukiwania Ciri oraz konfrontacja z Dzikim Gonem. Gracz, wcielając się w Geralta, krok po kroku odkrywa tropy prowadzące do Ciri, a w tle rozwija się zagrożenie ze strony potężnych jeźdźców.

Funkcja narracyjna: Nadaje sens całości, organizuje strukturę i prowadzi gracza od początku do końca opowieści.



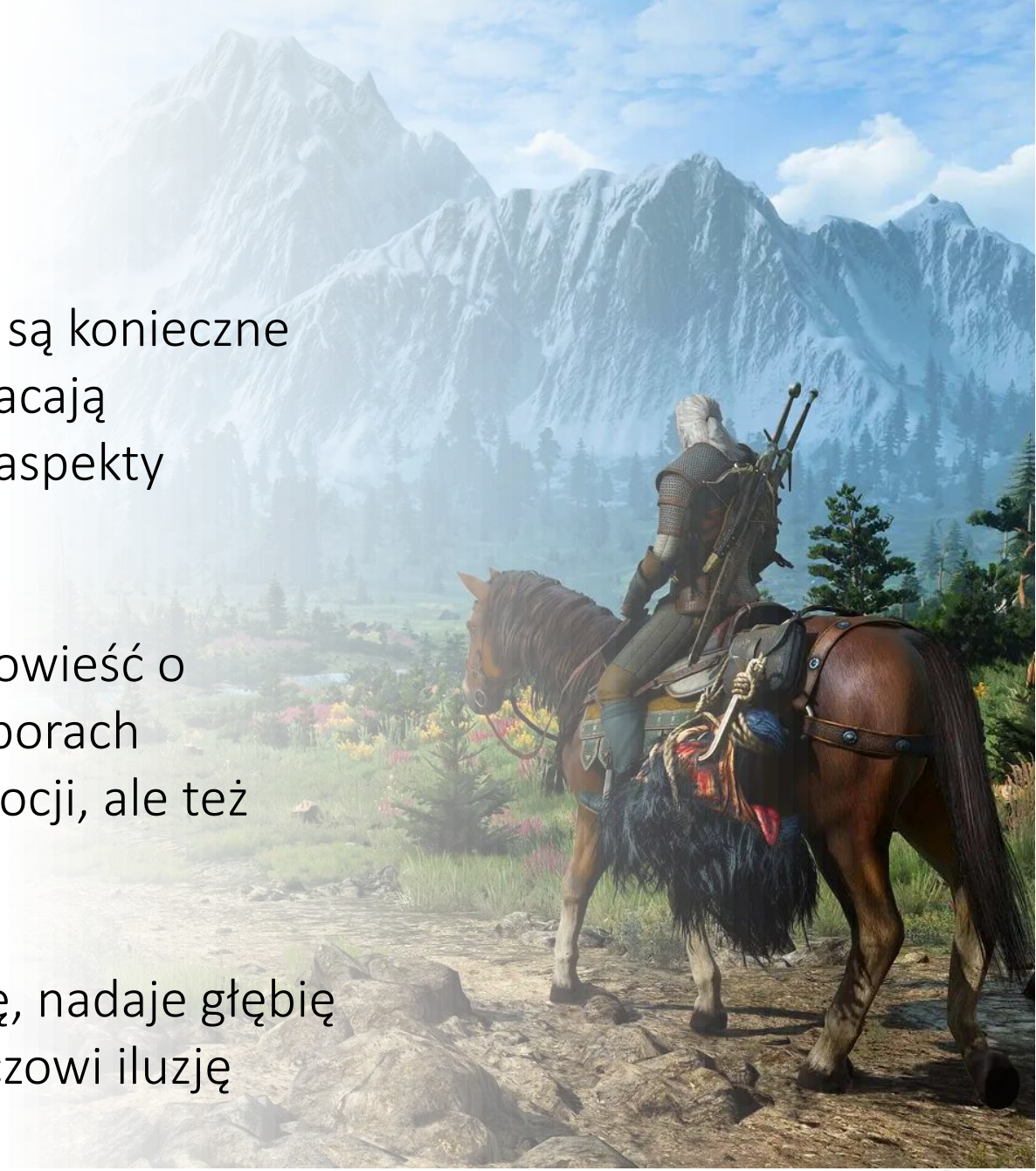
RODZAJE WĄTKÓW

2. WĄTKI POBOCZNE (QUESTY SIDE-STORY)

Opis ogólny: To dodatkowe historie, które nie są konieczne do ukończenia gry, ale rozwijają świat, wzbogacają doświadczenie i pozwalają eksplorować inne aspekty bohaterów.

W Wiedźminie 3: Misja „Krwawy Baron” – opowieść o wojnie domowej, rodzinnych tragediach i wyborach moralnych. To zadanie nie tylko dostarcza emocji, ale też uczy, że los postaci zależy od decyzji gracza.

Funkcja narracyjna: Uzupełnia główną historię, nadaje głębię bohaterowi i światu, a jednocześnie daje graczowi iluzję wolności i wpływu.



RODZAJE WĄTKÓW

3. WĄTKI PERSONALNE (CHARAKTEROLOGICZNE, RELACYJNE)
Opis ogólny: Skupiają się na relacjach bohatera z innymi postaciami i rozwijają jego osobowość.

W Wiedźminie 3: Relacje Geralta z Yennefer i Triss. Gracz decyduje, którą drogę uczuciową Geralt obierze, co wpływa na jego życie emocjonalne i zakończenie gry.

Funkcja narracyjna: Pogłębia psychologię bohatera, pozwala graczowi na identyfikację z nim, a także czyni opowieść bardziej wielowymiarową.

