LABORATORIUM 5

Narative design a story design.

PROJEKTOWANIE FABUŁY

mgr inż. Klaudia Curyło

Kraków 2025

Story design

Story design to projektowanie samej historii. W tej warstwie myśli się jak tradycyjny scenarzysta – opowieść mogłaby istnieć nawet w książce czy filmie. To zestaw elementów takich jak:

- **fabuła** – główna oś wydarzeń (np. Geralt szuka Ciri w *Wiedźminie 3*),
- **bohaterowie** – postacie z ich charakterami, motywacjami i relacjami
- **chronologia** – kolejność zdarzeń, czyli jak historia jest rozpisana w czasie, z punktami kulminacyjnymi, zwrotami akcji i zakończeniem.

Przykłady:

The Last of Us – historia Joela i Ellie w świecie po apokalipsie. To można spisać jak powieść i dalej działa.

God of War (2018) – opowieść o podróży Kratosa i Atreusa. Gdyby usunąć elementy gameplayu, zostałby film drogi.

Narrative design

Narrative design to projektowanie *systemów narracyjnych* – czyli tego, jak fabuła jest przeżywana przez gracza. Chodzi o interakcję między historią a mechanikami gry. Tutaj nie tworzy się tylko tekstu czy postaci, ale **architekturę doświadczenia narracyjnego**.

Przykład: *Wiedźmin 3* – *misja z Krwawym Baronem.*
Story design: historia ojca, który stracił rodzinę.
Narrative design: gracz sam podejmuje decyzje, które prowadzą do różnych zakończeń tej historii, a system reputacji i dialogów dyktuje, jakie opcje są dostępne.

Narrative design

Elementy narrative designu:

- **systemy i mechaniki** – jak wybory gracza wpływają na bieg historii
- **interakcja** – w jaki sposób gracz wchodzi w opowieść (dialogi wybierane z menu, eksploracja otoczenia, notatki i dzienniki),
- **pacing** – rytm narracji w grze: kiedy historia przyspiesza, a kiedy daje przestrzeń na eksplorację
- **integracja z gameplayem** – czy gracz czuje, że jego działania są częścią opowieści

Ćwiczenie: Analiza istniejącej gry

W grupach (3–4 osoby) wybrać znaną grę (każda grupa inną).
Zadanie: opisać, jak działa w niej warstwa narrative designu.

- Jak opowieść powiązana jest z gameplayem?
- Jak gracz wpływa na narrację?
- Jak rozwiązano pacing i worldbuilding?

Na końcu każda grupa prezentuje wnioski (krótko, max 5 min).

Drzewko narracyjne

1) Ustal ramę

Zapisz w 1 zdaniu premise / sytuację startową:

[Bohater] musi [cel], ponieważ [konflikt / stakes].

Przykład: *„Strażnik próbuje przemycić chorych mieszkańców przez zniszczony most, by uratować ich przed epidemią.”*

2) Określ protagonistę, cel i stakes

Krótko: kim jest bohater, co chce osiągnąć, co straci, jeśli nie uda się (emocjonalne + mechaniczne stakes). Zapisz na karteczce.

3) Wypisz kluczowe dramatyczne beaty

Zastanów się nad 4–6 beatami, które muszą wystąpić (np. incydent inicjujący → pierwszy wybór → komplikacja → drugi wybór → punkt kulminacyjny → zakończenie). Wypisz je kolejno.

Drzewko narracyjne

4) Zdecyduj, co każda decyzja zmienia
Przy każdej planowanej decyzji zapisz konkretną mechanikę/konsekwencję:
co zmienia się w statystykach (gold, morale, zdrowie),
jakie relacje NPC są modyfikowane,
jakie lokacje/questy się otwierają lub zamykają.
(Przykład: „Wybór A: zaprzyjaźnić się z kupcem → +reputacja u frakcji X, -10 złota; otwiera quest Y”.)
5) Narysuj szkic drzewka
Node — okrąg/kwadrat: scena/stan gry (krótki opis, np. „Przy bramie — patrol”).
Diamond — decyzja (krótki tekst opcji).
Strzałki z etykietami: konsekwencja mechaniczna / wymaganie (np. „+morale”, „wymaga klucza”).
Użyj kolorów / symboli do oznaczenia: sukcesu, kosztu, ryzyka.

Drzewko narracyjne

6) Oznacz *3 kluczowe wybory* i ich widoczne konsekwencje

Wyróżnij gwiazdką lub kolorem trzy decyzje, które mają największy wpływ na przebieg historii i mechaniki. Dla każdej zapisz krótko: *Dlaczego to ma znaczenie dla gracza?* (emocje + gameplay).

7) Dodaj pacing i rytm

Zapisz, gdzie dajesz przerwy na eksplorację/akcję: po której decyzji gracz dostanie chwilę „oddechu”, kiedy następuje eskalacja, a gdzie jest moment refleksji. To ważne, by drzewko dało dobre doświadczenie rytmiczne.

Drzewko narracyjne

[Start: Przy drodze]
└◇ (1) Spotykasz patrol — Opcje:
A) Przekupić wartownika [-10 zł, +przepustka] → [Wejście przez bramę] → ...
B) Użyć przebrania [test skradania] → sukces? → [Wejście przez rynek] → ...
C) Walka [ryzyko rany, +respekt u bandytów] → [Wywołuje alarm] → ...

Nie przesadzaj z rozgałęzieniem — lepiej 3 sensowne gałęzie niż 12 płytkich.
Każda decyzja musi coś znaczyć dla doświadczenia gracza (emocja albo mechanika).
Unikaj „iluzji wyboru” — jeżeli wszystkie opcje dają ten sam mechaniczny wynik, to nie jest prawdziwy branching.
Zadbaj o czytelność: jeśli ktoś inny ma zrozumieć drzewko w 30 s

ZADANIE

Stwórz 3 różne drzewka narracyjne do wcześniej zaprojektowanych wątków pobocznych.

ZADANIE

Co zrobiłbyś inaczej w swojej grze, mając więcej czasu?