

Sandomiria Demonicum

Tutorial/poziom pierwszy

Poziom wprowadzający do świata oraz klimatu.

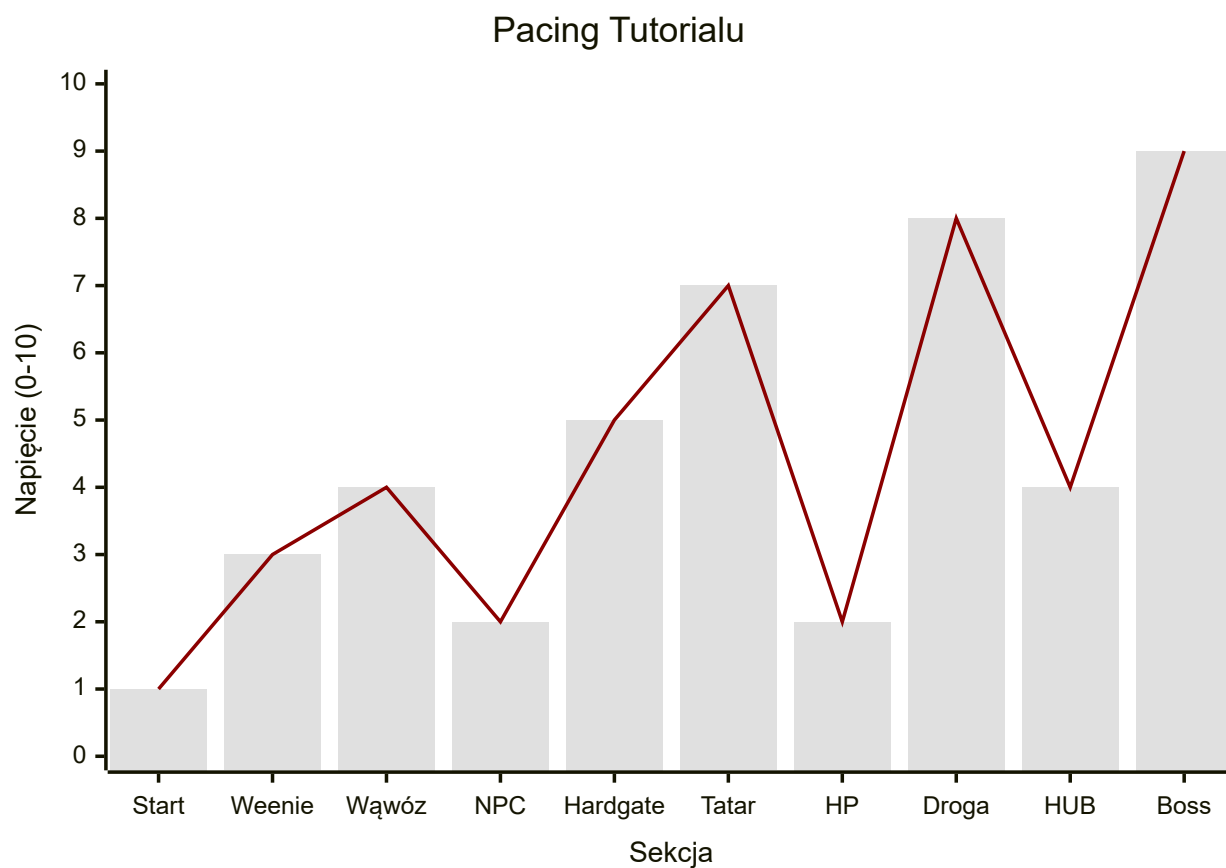
Beat chart

Ta tabela poniżej zwana *beat chartem*, zaczerpnięta została z książki **Scotta Rogersa**^[1].

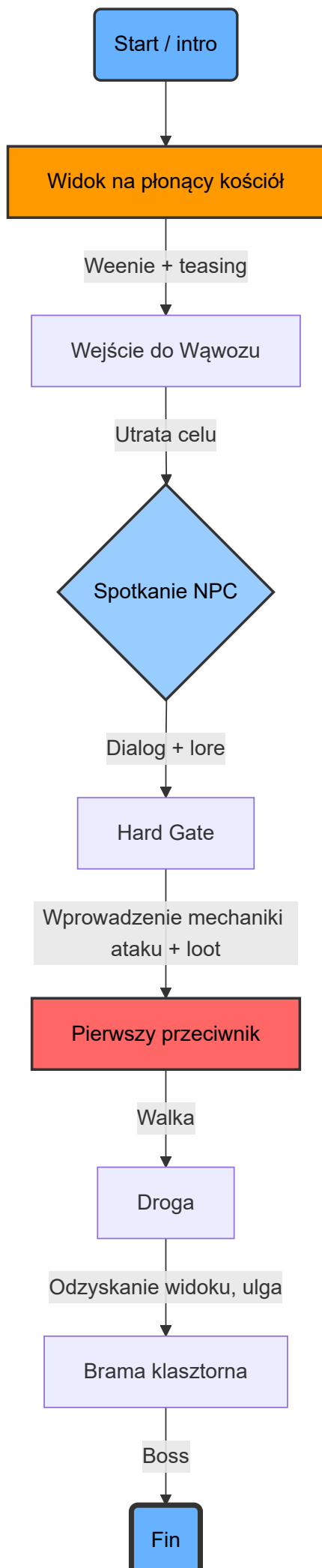
#	Beat	Gameplay, narracja, game feel	Kontekst / intencja twórcza
1	Intro	Poziom rozpoczyna się od czarnego ekranu. Słychać piorun, stukot kopyt oraz jakby wóz. Pojawia się tekst " <i>Dalej Cię nie podwiozę...</i> ". (Dźwięk strzału z bata, odgłos odjeżdżających koni).	Budowanie nastroju grozy i osamotnienia (<i>in media res</i>) ^[2] .
2	Weenie	Gracz przejmuje kontrolę. Po krótkim marszu na horyzoncie ukazuje się płonący kościół (<i>weenie</i> ^[3]) w oddali (<i>teasing</i> ^[4]).	Złożenie obietnicy graczowi oraz foreshadowing gdzie ma dotrzeć, na końcu poziomu ^[5] . Płonące kościoły też po prostu idą twardo.
3	Home age	Postać gracza mówi do siebie coś w stylu " <i>świętość tego miejsca została splugawiona</i> " ^[6] .	Mrugnięcie okiem do gracza oraz ukłon w stronę klasyki.
4	?	Gracz wchodzi w porośnięte drzewami wąwóz. Ściany terenu zasłaniają widok na kościół.	Zastosowanie game devowej sztuczki. Tak na prawdę ten kościół w oddali to tylko makieta, do której gracz nie dotrze. Po wejściu do wąwozu, model ten zniknie, na rzecz faktycznego, grywalnego, który nie jest aż-tak-daleko, jak pierwotnie gracz widział ^[7] .
5	NPC	Spotkanie z romskim kupcem, który ledwo uszedł z życiem. W dialogu pada zdanie w stylu "(...) <i>it's quite demonic...</i> ".	Nawiązanie do stylu filmów Dark Fantasy z lat 80., które często używały tytułu w dialogach ^[8] .
6	Nauka	Wąwóz zwęża się. Przejście blokuje beczka/barykada. Gracz musi ją zniszczyć (nauka ataku). Z beczki wypadła mikstura lecząca.	Hard gate ^[9] : gracz musi użyć broni. Miksturę zbierze mimowolnie, wchodząc w nią.
7	Walka	Spotkanie Nieumarłego Tatara. Wróg jest odwrócony tyłem, pożywia się martwym psem. Powoli odwraca głowę w stronę gracza (<i>face-revealing turn</i> ^[10]).	Wywołanie emocji (chęć zemsty za psa). Nauka ciosów kierunkowych w bezpiecznej przestrzeni (jeden przeciwnik).
8	Droga	Prosta droga jest zablokowana. Gracz musi iść naokoło, krętymi ścieżkami pod górę, walcząc z kolejnymi wrógami.	Wertykalność poziomu może dać widok na przebytą drogę, co daje poczucie progresu ^[11] .

#	Bea t	Gameplay, narracja, game feel	Kontekst / intencja twórcza
9	Ulga	Gracz dociera do wrót klasztoru, mimo że ognia już nie ma, nadal coś jest nie tak...	Zabawa z graczem i jego poczuciem bezpieczeństwa. Zazwyczaj środek kościoła to taka strefa <i>sacrum</i> .
10	Boss	Drzwi otwierają się, a na dziedzińcu czeka na gracza potężniejszy Tatar (Mini-Boss).	Punkt kulminacyjny tutorialu.

Pacing



Level flow



-
1. Scott Rogers, *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, Ltd, 2010, s. 77. ↩
 2. https://pl.wikipedia.org/wiki/In_medias_res (dostęp: 2026-01-18).
Klasyczna ikonografia Dark Fantasy (np. scena otwierająca *Berserk*, 1997.) ↩
 3. Termin ukuty przez **Walta Disneya**. Zob. S. Rogers, *Everything I Learned About Level Design I Learned from Disneyland*, [video online], YouTube, <https://youtu.be/P4uPwhSqW8Q?si=4J0exlvH6ZdRXBZH> (dostęp: 17.01.2026).
↩
 4. Kullman Alexander, *Level Design. In Pursuit of Better Levels*, s. 46.
<https://docs.google.com/document/d/1fAlf2MwEFTwePwzbP3try1H0aYa9kpVBHPBkylq-caY/edit?tab=t.0> (dostęp: 18.01.2026). ↩
 5. Zabieg typowy dla gier Valve (np. widok Cytadeli na początku *Half-Life 2* jest "obietnicą" finałowej konfrontacji). Zob. *Half-Life 2*, prod. Valve Corporation, 2004, Komentarz Deweloperski (Developer Commentary), rozdz. 1: Point Insertion (komentarz Eric Kirchmer - The Citadel). ↩
 6. Jest to *Homage* do oryginalnego *Diablo* (1996). Tekst ("*The sanctity of this place has been fouled*") wypowiada każda postać po wejściu do Katedry. Craddock D.L., *Stay Awhile and Listen: Book I*, Canton 2013. W *Diablo II* mamy do czynienia z podobnym zabiegiem, na początku gry, w "Siedlisku Zła" (*Den of Evil*), natomiast w *Diablo III* gracz może napotkać się na easter egg z tym związany. ↩
 7. Totten Christopher W., *An Architectural Approach to Level Design*, Taylor & Francis Group, 2019, s. 289. ↩
 8. Powtórzenie w dialogu tytuły – zabieg często spotykany w kinie klasy B i Dark Fantasy lat 80. (np. *Deathstalker II: Duel of the Titans*) (dostęp: 18.01.2026). ↩
 9. *The Level Design Book*, <https://book.leveldesignbook.com/process/layout/typology/gates> (dostęp: 18.01.2026). ↩
 10. Kolejny homage do klasyki. *Resident Evil*, prod. Capcom, reż. Mikami Shinji, 1996.
Face-revealing turn, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FaceRevealingTurn> (dostęp: 18.01.2026). ↩
 11. Totten Christopher W., *op. cit.*, s. 125. ↩