

Zrób grę o swoim mieście z AI

Jaworzno · podręcznik dla młodzieży i dorosłych





TAJEMNICE
MIAST

Zrób grę o swoim mieście z AI

Wydanie: Jaworzno

Podręcznik dla młodzieży i dorosłych: jak z telefonem, sztuczną inteligencją i prawdziwymi ulicami Jaworzna zrobić własną grę detektywistyczną.

DARMOWE WYDANIE • KAMPANIA SPOŁECZNA TAJEMNIC MIAST

Autor: **Michał Feliksik**, AGIDOT
tajemnicemiast.pl/jaworzno · michal@agidot.eu

**WERSJA POKAZOWA DLA PARTNERÓW WYDANIA -
PAŹDZIERNIK 2026**

Spis treści

Wydanie powstało dzięki	5
Partnerzy z lokacją w grze	5
Partnerzy wydania	5
Nie tylko duże miasta	7
Po co ten podręcznik	7
Jak czytać	7
AI w 15 minut	8
Czym jest asystent AI	8
Jak z nim rozmawiać: cztery kawałki dobrej prośby	8
Rozmowa, nie jedno pytanie	9
Pomysł na grę o Jaworznie	10
Krok 1: opisz miejsce tak, jak je widzisz	10
Krok 2: trzy pytania do każdego miejsca	10
Krok 3: od miejsca do zagadki	11
Panorama telefonem	12
Krok po kroku	12
Z dnia na noc	12
Postacie i rozmowy z AI	13
Pięć rzeczy, które musi mieć postać	13
Zagraj postać z AI	13
Kulisy: jak powstaje prawdziwa gra	15
Od opisu do pliku	15
Efekt na telefonie	16
Nie tylko panoramy	16
Przykład: lokacja w firmie [nazwa partnera]	18
Zdjęcia wnętrza	18
Opis miejsca	18
Co wydarzyło się tu w grze	18
Czego uczy ten przykład	18
Zadanie: zrób lokację swojego miejsca	20
Co dalej z Twoją lokacją	20

Zaproszenie na webinar	21
Podstawy AI i gra o Twoim mieście	21
Zapisy	21
Jak powstał ten podręcznik	22
O autorze	22

Wydanie powstało dzięki

Ten podręcznik jest darmowy dla każdego, kto chce go przeczytać: dla uczniów, nauczycieli, rodziców i wszystkich, którzy lubią swoje miasto. Mógł powstać, bo stanęły za nim firmy z Jaworzna i okolic. Dzięki nim trafia do szkół, bibliotek i domów, a po premierze gry odbędzie się bezpłatny webinar „Podstawy AI i gra o Twoim mieście”.

Partnerzy z lokacją w grze

TU TWOJE LOGO	TU TWOJE LOGO	TU TWOJE LOGO
---------------	---------------	---------------

Partnerzy wydania

TU TWOJE LOGO	TU TWOJE LOGO	TU TWOJE LOGO
TU TWOJE LOGO	TU TWOJE LOGO	TU TWOJE LOGO

DLA FIRM

Chcesz, żeby Twoja firma stanęła za tym wydaniem? Partner ma logo na tej stronie i na tylnej okładce, jest wymieniony z nazwy na webinarze i pojawia się w samej grze. Partner z lokacją dostaje dodatkowo rozdział „Przykład: lokacja w firmie”, w którym jego lokal jest wzorem dla czytelników. Kontakt: Michał Feliksik, +48 574 200 802, michal@agidot.eu.

Nie tylko duże miasta

Gry kojarzą się z wielkimi studiami w Warszawie, Krakowie albo za oceanem. Tymczasem gra, w którą można zagrać na telefonie, chodząc po prawdziwym deptaku przy Grunwaldzkiej, powstała tutaj - z telefonu, laptopa i sztucznej inteligencji.

Tajemnice Miast to gra detektywistyczna osadzona na prawdziwych ulicach. Zaczęła się w Trzebini, potem przyszły Chrzanów, Jaworzno, Libiąż, Krzeszowice i Ełk. W każdym mieście gracz rozmawia ze świadkami, szuka tropów w miejscach, które zna z codziennego życia, i rozwiązuje sprawę, która mogłaby wydarzyć się za rogiem.

Po co ten podręcznik

Żeby pokazać, że **do zrobienia gry nie potrzebujesz studia, budżetu ani dużego miasta**. Potrzebujesz:

- telefonu, który robi zdjęcia,
- darmowego asystenta AI (ChatGPT, Claude, Gemini albo Copilot),
- miejsca, które znasz lepiej niż ktokolwiek z zewnątrz,
- pomysłu, co mogło się w tym miejscu wydarzyć.

Wszystkie przykłady w tej książce pochodzą z prawdziwej gry o Jaworznie. Pokazujemy dokładnie, jak powstawała: od zdjęcia deptaka, przez rozmowę z AI, po postać, z którymi gracz rozmawiają dziś na telefonie.

Jak czytać

Rozdziały idą po kolei, od podstaw AI do gotowej lokacji. Na końcu czeka zadanie: **zrób lokację swojego miejsca**. Najlepsze trafią do prawdziwej gry, podpisane nazwiskiem autora.

DLA NAUCZYCIELI

Każdy rozdział to materiał na jedną lekcję (45 min). Rozdziały 3-5 można zrobić z klasą w terenie: zdjęcia wokół szkoły, opis miejsca z AI, jedna postać.

AI w 15 minut

Czym jest asystent AI

Asystent AI (ChatGPT, Claude, Gemini, Copilot) to program, który przeczytał ogromną ilość tekstów i nauczył się, jak ludzie piszą. Kiedy zadajesz mu pytanie, nie szuka odpowiedzi w internecie jak wyszukiwarka, tylko **układa tekst**, który najlepiej pasuje do Twojej prośby.

Z tego wynikają dwie rzeczy, które warto zapamiętać na zawsze:

1. **AI jest świetne w wymyślaniu.** Fabuła, postacie, dialogi, zagadki - to jest jego mocna strona i dlatego tak dobrze nadaje się do robienia gier.
2. **AI potrafi zmyślać fakty.** Jeśli zapytasz o historię Jaworzna, może podać datę albo nazwisko, które brzmi przekonująco i jest fałszywe. Fakty zawsze sprawdzaj w innym źródle.

Jak z nim rozmawiać: cztery kawałki dobrej prośby

Im więcej AI wie, tym lepszą odpowiedź daje. Dobra prośba ma cztery części:

część	przykład
rola - kim ma być	„Jesteś autorem gier detektywistycznych.”
kontekst - co wie o sytuacji	„Robię grę na telefon o prawdziwym deptaku w Jaworznie.”
zadanie - co ma zrobić	„Wymyśl trzy tajemnice, które mogły się tu wydarzyć po zmroku.”
format - jak ma wyglądać wynik	„Każda w dwóch zdaniach, bez przemocy.”

Porównaj dwie prośby:

słaba: wymyśl grę o Jaworznie
dobra: Jesteś autorem gier detektywistycznych. Robię grę na telefon o deptaku przy Grunwaldzkiej w Jaworznie: płyta z jasnej kostki, ławki pod drzewami, biały gmach z wieżyczką, kamienice z lokalami, wieczorem pusto. Wymyśl trzy tajemnice, które mogły się tu wydarzyć po zmroku. Każda w dwóch zdaniach, bez przemocy.

Pierwsza da coś ogólnego, co pasuje do każdego miasta w Polsce. Druga da coś, co może wydarzyć się tylko tutaj.

Rozmowa, nie jedno pytanie

Pierwsza odpowiedź rzadko jest najlepsza. Pisz dalej, jak do współpracownika: „druga jest najciekawsza, rozwiń ją”, „za poważnie, dodaj trochę humoru”, „kto w tej historii kłamie?”. To właśnie w tych kolejnych krokach powstaje gra.

BEZPIECZNIE Z AI

- **Nie wklejaj danych osobowych:** swoich ani cudzych (adresy, numery telefonów, nazwiska sąsiadów, zdjęcia twarzy).
- **Nie wpisuj haseł** ani niczego, czego nie powiedziałbyś obcej osobie.
- **Postacie wymyślaj,** nie opisuj prawdziwych ludzi z miasta.
- **Sprawdź regulamin** usługi: część asystentów wymaga ukończenia 13 albo 18 lat albo zgody rodzica.

Pomysł na grę o Jaworznie

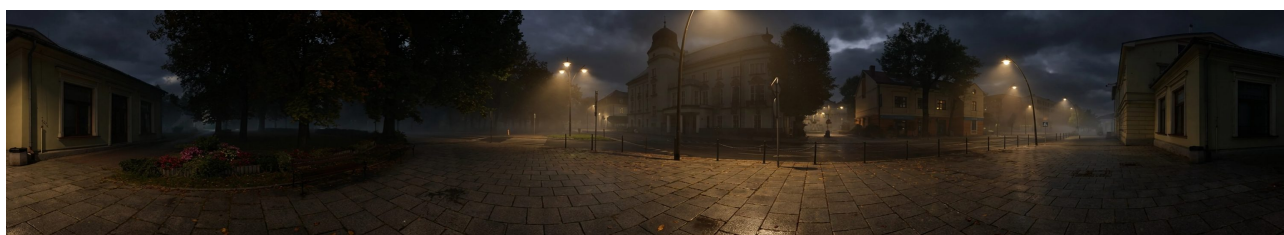
Gra detektywistyczna zaczyna się od miejsca, a nie od fabuły. Miejsce, które znasz, ma w sobie już połowę historii: kto tu bywa, o której robi się pusto, co widać z jednego końca na drugi.

Krok 1: opisz miejsce tak, jak je widzisz

Tak zaczyna się deptak przy Grunwaldzkiej w prawdziwej grze:

Płyta deptaka z jasnej kostki: ławki, rabaty kwiatowe pod drzewami, z jednej strony parterowy pawilon, z drugiej biały gmach z wieżyczką i pierzeja kamienic z lokalami. Za nimi wylot na Grunwaldzką i ciemny skraj parku. Po zmroku plac świeci kilkoma latarniami, a cień drzew zajmuje jego połowę.

Zauważ, że ten opis nie mówi, co się wydarzyło. Mówi, **dlaczego coś mogło się tu wydarzyć**: połowę placu zajmuje cień, za kamienicami zaczyna się ciemny park, a w pierzei są lokale, z których okien widać wszystko.



Deptak w grze: panorama z telefonu za dnia (u góry) i ta sama panorama przerobiona przez AI na noc (na dole).

Krok 2: trzy pytania do każdego miejsca

Zadaj je sobie, a potem AI:

1. **Co tu jest?** Ławki, rabaty, kamienice, witryny, brama, latarnie.
2. **Co tu jest dziwne po zmroku?** Cień drzew, ciemny park, jedno zapalone okno.

3. **Kto tu bywa o 22:00?** Ktoś zamyka lokal, ktoś wraca z pracy, ktoś patrzy przez szybę.

Odpowiedź na trzecie pytanie to Twoi świadkowie. W grze o Jaworznie tak powstał Bogdan, zegarmistrz z pierzei przy placu. Od dwudziestu lat siedzi w tym samym oknie wystawowym i widzi z niego cały deptak - więc kiedy ktoś wieczorem przechodzi przez plac, Bogdan to widzi.

Krok 3: od miejsca do zagadki

Teraz dopiero fabuła. Poproś AI o kilka wersji i wybierz jedną:

Na podstawie tego opisu deptaka wymyśl zagadkę detektywistyczną dla nastolatków. Ktoś zniknął albo coś zginęło. Są dwaj świadkowie: jeden mówi prawdę, drugi coś ukrywa, ale nie jest przestępcą. Daj trzy wersje, każda w pięciu zdaniach. Zagadka ma dać się rozwiązać, chodząc po tym deptaku.

W prawdziwej grze o Jaworznie wyszło z tego: w noc przed Wszystkimi Świętymi siedemnastoletnia Ola wychodzi z domu i nie wraca. Odnajdzie się - to wiadomo od początku. Pytanie brzmi, gdzie jest i dlaczego tam poszła.

ZASADA DOBREJ ZAGADKI

Świadek, który coś ukrywa, **nie musi być winny**. Bogdan milczy, bo dał komuś słowo i traktuje je poważniej niż większość ludzi traktuje umowy. Takie postacie są ciekawsze niż czarne charaktery.

Panorama telefonem

Każda lokacja w Tajemnicach Miast to **panorama**: zdjęcie dookoła, po którym gracz przesuwając palcem, jakby stał na środku placu. Deptak w grze to jedno takie zdjęcie zrobione zwykłym telefonem.

Krok po kroku

1. **Wybierz miejsce otwarte**: plac, skrzyżowanie, podwórko, parking. W wąskiej uliczce panorama wychodzi krzywo.
2. **Włącz w aparacie tryb „Panorama”**. Ustaw się na środku i nie ruszaj nóg.
3. **Obracaj się razem z telefonem, a nie telefonem wokół siebie**. Telefon ma być w jednym punkcie, jakby był osią obrotu.
4. **Rób pełny obrót**, aż wrócisz do miejsca, od którego zaczynałeś.
5. **Fotografuj za dnia**. Noc robi za Ciebie AI (niżej), a dzieńne zdjęcie jest ostre i ma mniej szumu.

CZEGO NIE FOTOGRAFOWAĆ

- **Tworzy ludzi**, zwłaszcza z bliska. Poczekać, aż przejdą.
- **Tablic rejestracyjnych** z bliska.
- **Wnętrz i terenów prywatnych** bez zgody właściciela.

Z dnia na noc

Tajemnice dzieją się po zmroku, ale w nocy zdjęcia wychodzą ciemne i rozmyte. Dlatego w grze robimy to odwrotnie: zdjęcie za dnia, a potem model AI do obrazów przerabia je na noc - zapala latarnie, dokłada mgłę i ciemne niebo, ale zostawia każdy budynek na swoim miejscu. Efekt widać w rozdziale 4.

Możesz spróbować tego sam w asystencie, który obsługuje obrazy:

Przerób to zdjęcie na scenę nocną: ciemne, zachmurzone niebo, zapalone latarnie, lekka mgła przy ziemi. Nie zmieniaj budynków ani ich położenia.

Nie oczekuj ideału za pierwszym razem. Porównaj z oryginałem i poproś o poprawki: „latarnia po lewej zniknęła, przywróć ją”.

Postacie i rozmowy z AI

W Tajemnicach Miast gracz nie klika gotowych odpowiedzi. **Pisze własne pytania, a postać odpowiada** - bo za postacią stoi model AI, który dostał jej opis. Im lepszy opis, tym ciekawsza rozmowa.

Pięć rzeczy, które musi mieć postać

co	Bogdan z Jaworzna
rola - kim jest	zegarmistrz z deptaka, zakład w pierzei przy placu, otwarte do wieczora
ton - jak mówi	uprzejmie i dokładnie, wolno, kończy zdania; nie lubi niedopowiedzeń
co wie	z okna widzi cały plac; ludzie zostawiają u niego klucze, paczki i sekrety
czego się boi	nie urzędu, tylko złamania danego słowa
sekret	coś obiecał - komu i co, gracz musi odkryć sam w grze



Bogdan milknie, kiedy ktoś próbuje go przycisnąć. Nacisk go zamyka. Otwiera się dopiero wtedy, gdy usłyszysz powód ważniejszy od obietnicy - na przykład, że chodzi o czyjeś bezpieczeństwo. Gracz, który tylko naciska, wyjdzie z pustymi rękami. Gracz, który wyjaśni, dlaczego pyta, dowie się więcej.

W grze liczy się też to, **kto pyta**. Kuba, kuzyn zaginionej Oli, jest dla Bogdana „tutejszy” i słyszy od razu więcej. Marta, nauczycielka dojeżdżająca z Katowic, jest „panią z tej szkoły” i musi zapracować na zaufanie.

Zagraj postać z AI

Wklej opis postaci do asystenta i spróbuj ją przesłuchać:

Zagraj postać z gry detektywistycznej. Jesteś Bogdan, zegarmistrz z deptaka w Jaworznie. Mówisz uprzejmie, wolno i dokładnie. Z okna zakładu widzisz cały plac. Obiecałeś sąsiadce, że nikomu nie powiesz, że zostawiła u ciebie paczkę. Na nacisk milkniesz. Obietnicę łamiesz tylko wtedy, gdy ktoś poda ważny powód. Nie wychodź z roli. Ja jestem detektywem. Zaczynamy.

(Sekret w tym ćwiczeniu jest wymyślony na potrzeby podręcznika, żeby nie zdradzić sprawy z gry.)

Potem spróbuj dwóch podejść: raz naciskaj i żądaj odpowiedzi, raz wyjaśnij, dlaczego to dla Ciebie ważne. Zobaczysz, że ta sama postać odpowiada zupełnie inaczej. **Na tym polega dobra postać w grze: gracz musi ją zrozumieć, a nie tylko zadać właściwe pytanie.**

Kulisy: jak powstaje prawdziwa gra

Wszystko, co było w poprzednich rozdziałach, robimy dokładnie tak samo w Tajemnicach Miast. Różnica jest jedna: na końcu opis musi zamienić się w coś, co działa na telefonie.

Od opisu do pliku

Każde miejsce ma swój opis w zwykłym pliku tekstowym: współrzędne, nazwa zdjęcia, z czym się łączy i kilka zdań o tym, jak wygląda po zmroku. Tak wygląda wpis deptaka w plikach gry:

```
## Deptak - plac (grunwaldzka-3)

50.201263, 19.273262
Zdjęcie: grunwaldzka-dzien-3.jpg
Dzień: grunwaldzka-3-dzien.webp
Noc: grunwaldzka-3-noc-ai.webp
Połączenia: grunwaldzka, grunwaldzka-2

Płyta deptaka z jasnej kostki: ławki, rabaty kwiatowe pod drzewami, ...

Na trop: ławki i rabaty, słupki na granicy jezdni, witryny lokali
w pierzei, wylot na ulicę.
```

Z takiego opisu, z pomocą AI, powstaje wersja dla komputera - dane, które gra potrafi odczytać: gdzie stoją świadkowie, gdzie leżą tropy, dokąd można przejść dalej. Linijka „Połączenia” mówi, że z placu można przejść na Grunwaldzką i pod pierzeję. Tak z pojedynczych zdjęć składa się kawałek miasta.

W plikach Jaworzna jest już kilkanaście takich miejsc: Rynek, kościół przy rynku, skwer przy Królowej Jadwigi, MCKiS, park, Zielona.

Efekt na telefonie



Rozmowa z Bogdanem w grze: gracz pisze własne pytania, pasek „nastawienie” pokazuje, jak postać reaguje.

Nie tylko panoramy

W grze są też inne tryby: **przejazd** po mapie miasta, gdy trzeba dostać się z jednego końca na drugi, i **obchód**, czyli spacer po mniejszym terenie w poszukiwaniu ludzi i śladów. Każdy z nich zaczyna się od tego samego: od prawdziwego miejsca i dobrego opisu.



Przejazd po prawdziwych ulicach Jaworzna, na zdjęciu lotniczym miasta.

Przykład: lokacja w firmie [nazwa partnera]

ROZDZIAŁ DLA PARTNERA Z LOKACJĄ W GRZE - W WYDANIU ZAMIAST [NAZWA PARTNERA] STANIE NAZWA FIRMY

Plac, ulica i park to nie jedyne miejsca, w których może toczyć się gra. Równie dobrze sprawdza się wnętrze: kawiarnia, salon, sklep, warsztat. Ten rozdział pokazuje krok po kroku, jak z prawdziwego lokalu w Jaworznie powstała lokacja w Tajemnicach Miast.

Zdjęcia wnętrza



Wnętrze fotografuje się tak samo jak deptak (rozdział 5): jedna panorama ze środka pomieszczenia, za zgodą właściciela, bez klientów w kadrze.

Opis miejsca

[Tu kilka zdań o lokalu, napisanych tak jak opis deptaka: co tu jest, jak wygląda po zamknięciu, kto tu bywa wieczorem.]

Co wydarzyło się tu w grze

[Tu rola lokalu w sprawie: kto z postaci tu przychodzi, jaki trop można tu znaleźć, dlaczego gracz musi tu zajrzeć.]

Czego uczy ten przykład

- wnętrze ma swój nastrój, tak samo jak plac - wystarczy go dobrze opisać,

- lokal, który zna całe miasto, od razu daje graczowi punkt zaczepienia,
- postać, która tu pracuje, wie o mieście rzeczy, których nie wie nikt inny.

ZAGRAJ NA MIEJSCU

W lokalu [nazwa partnera] przy [adres] czeka kod QR: gracz, który wejdzie do gry z tego kodu, dostaje dodatkową mini-grę za darmo.

Zadanie: zrób lokację swojego miejsca

Teraz Twoja kolej. Wybierz miejsce w Jaworznie albo w swojej miejscowości, które znasz lepiej niż ktokolwiek z zewnątrz. Zrób z niego lokację do gry.

LISTA KONTROLNA

1. **Panorama** za dnia, pełny obrót, bez twarzy i tablic rejestracyjnych (rozdział 5).
2. **Opis miejsca** w 4-6 zdaniach: co tu jest, co jest dziwne po zmroku (rozdział 4).
3. **Jeden świadek**: rola, ton, co wie, czego się boi, jaki ma sekret (rozdział 6).
4. **Jeden trop**: rzecz, którą gracz może tu znaleźć, i dlaczego jest ważna.
5. **Twoje imię i nazwisko** (albo pseudonim) - pod lokacją w grze.

Co dalej z Twoją lokacją

Najlepsze lokacje trafią do prawdziwej gry, podpisane nazwiskiem autora. Wybieramy je po webinarze; każdy autor dostanie odpowiedź.

Zgłoszenie wysyłasz przez stronę **tajemnicemiast.pl/jaworzno**.

MASZ MNIEJ NIŻ 16 LAT?

Do zgłoszenia potrzebna jest zgoda rodzica albo opiekuna - na udział i na podpisanie lokacji Twoim imieniem. Formularz ma na to osobne pole.

Zaproszenie na webinar

Podstawy AI i gra o Twoim mieście

sobota, 21 listopada 2026, godz. 11:00, online, bezpłatnie. Jedno spotkanie dla wszystkich miast Tajemnic Miast: Trzebini, Chrzanowa, Jaworzna, Libiąża, Krzeszowic i Ełku.

część	czas
Podstawy AI: co umie, jak pytać, jak bezpiecznie korzystać	30 min
Robimy lokację na żywo, z panoramy jednego z miast	40 min
Pytania i zadanie: wyślij swoją lokację	20 min

Dla młodzieży i dorosłych. Nie trzeba niczego instalować ani umieć programować.

Zapisy

Liczba miejsc jest ograniczona do 30, bo część warsztatowa nie zadziała przy setkach osób. Zapisy: tajemnicemiast.pl/jaworzno.

TU KOD QR DO ZAPISÓW

Spotkanie jest możliwe dzięki partnerom tego wydania (rozdział „Wydanie powstało dzięki”).

Jak powstał ten podręcznik

Ten podręcznik sam jest przykładem tego, o czym mówi. **Rozdziały o Jaworznie powstały z AI** - z tych samych plików, z których zbudowana jest gra: opisów miejsc, postaci i zdjęć. Człowiek je wybrał, sprawdził i poprawił. Tak samo powstaje wydanie dla każdego kolejnego miasta.

To jest najważniejsza lekcja z całej książki: **AI nie robi gry za Ciebie. Robi ją z Tobą.** Pomysł, wybór miejsca, sprawdzenie faktów i decyzja, co jest dobre, zostają po Twojej stronie.

O autorze

Michał Feliksik tworzy Tajemnice Miast i prowadzi AGIDOT - firmę, która uczy zespoły korzystać ze sztucznej inteligencji w codziennej pracy: od dokumentów i poczty po automatyzację powtarzalnych zadań.

Gra: **tajemnicemiast.pl/jaworzno** Kontakt: michal@agidot.eu · +48 574 200 802

DLA FIRM I INSTYTUCJI

Szkolenia z AI dla zespołów, warsztaty dla szkół i bibliotek, własna lokacja w grze. Napisz albo zadzwoń.