



Twoje miejsce w branży gier: Zespołowy gracz czy niezależny twórca?

mgr Katarzyna Ziętara
Doradca zawodowy



Wstęp



- Branża gamedev jest jedną z najbardziej elastycznych branż na rynku pracy.
- Jest w niej miejsce zarówno dla gigantycznych korporacji zatrudniających setki/tysiące pracowników, jak i dla pojedynczych twórców lub małych, kilkuosobowych firm.
- Wyłożenie ogromnego budżetu nie gwarantuje pewnego sukcesu i dużych zysków, tak samo jak stworzenie gry bez żadnych zewnętrznych kosztów nie skazuje jej na porażkę.

Przy nasyceniu rynku (ogromna ilość premier gier zarówno w segmencie AAA/AA czyli wysoko- i średniobudżetowych, jak i gier tzw indie, czyli tworzonych przez twórców niezależnych) jakość wykonania końcowego produktu ma duże znaczenie (tutaj dominują produkcje z dużych studiów), ale doceniana jest również oryginalność, kreatywność i odwaga w eksplorowaniu nowych tematów (to z kolei domena twórców niezależnych).



Wstęp



- Jeśli planujesz rozpoczęcie pracy w branży gamedev, stajesz przed wyborem: zatrudnienie się w dużej firmie, spróbowanie sił w trochę mniejszej albo stworzenie czegoś na własną rękę.
- Która z tych dróg jest dobra? Każda, na swój sposób. To zależy, co ma dla Ciebie największe znaczenie w pracy, którą będziesz wykonywał. Bo niezależnie od wielkości projektu, przy którym będziesz pracował, pewien zestaw umiejętności, cech i talentów będzie wspólny dla wszystkich wymienionych powyżej typów firm.



Zarobki w branży



- Zaczniemy od czegoś prozaicznego i podstawowego – pieniędzy.
- Co roku przeprowadzane są badania rynku twórców gier pod kątem zarobków.
- Dane zbierane są z ankiet, które wypełniają sami pracownicy.
- Badania te pozwalają spojrzeć globalnie na wysokość zarobków w branży twórców gier.
- Ponieważ takie badania przeprowadzane są także w Polsce, możemy porównać, jak wypadamy na tle bogatszych rynków pracy



Zarobki w branży



- Zarobki w branży gamedev są zróżnicowane, ich wysokość zależy od doświadczenia, specjalizacji oraz lokalizacji.
- Liderem płacowym na świecie jest USA, ceną wysokich zarobków jest większa presja w studiach amerykańskich oraz wysokie koszty utrzymania przy relokacji.
- W Europie najlepsze warunki finansowe dają studia z Wielkiej Brytanii, Niemiec, Francji, Szwajcarii.
- Polska na tle wyżej wymienionych krajów wypada słabo, jednak dzięki pracy zdalnej dla pracodawców zagranicznych polski developer może zarobić więcej.



Zarobki w branży – zależność od profesji



- Nie każda rola w gamedevie jest płatna tak samo.
- Programowanie zazwyczaj wygrywa z designem i artem pod kątem czystej podstawy finansowej.
- Poniżej przykładowe role w teamie uporządkowane względem zarobków od najwyższej do najniższej płatnych:
- Reżyser gry/ Szef studia
- Programista gry (Senior)
- Grafik 3D (Senior)
- Game Designer (Senior)
- QA, Tester





Solo developerzy

- Stworzenie gry video w pojedynkę wydaje się być zadaniem niemożliwym do wykonania.
- Wiele twórców udowodniło, że nie tylko jest to możliwe, ale także dzieło może stać się popularne i przynieść bardzo duże zyski.
- Na następnych slajdach przykłady ludzi, którzy samodzielnie potrafili stworzyć gry, w które grały tysiące (a czasem nawet miliony) graczy.



Solo developerzy – Markus Persson



- Znany jako Notch, twórca gry – fenomenu, która od kilkunastu lat zachwyca kolejne pokolenia graczy: **Minecraft**.
- Zanim powstało studio Mojang, które rozwijało Minecrafta do stanu, w jakim jest on dzisiaj, początki tego projektu to efekt pracy jednego człowieka : Marcusa właśnie.
- Co prawda Persson pracował dla dużej firmy tworzącej gry (King.com), jednak z powodu dużych ograniczeń, które narzucał mu pracodawca, zrezygnował i postanowił tworzyć własne, niezależne projekty. W ten właśnie sposób narodził się Minecraft, najlepiej sprzedająca się gra w historii.
- Dzięki determinacji i chęci pójścia pod prąd, wbrew panującym trendom, Notch przeszedł do historii gamedevu.



Solo developerzy – Eric Barone



- Twórca cieszącego się ogromną popularnością symulatora rolniczego **Stardew Valley** na początku w ogóle nie planował pracy w branży gamedev. Gra, która osiągnęła tak wielki sukces powstała jako projekt, w którym Barone ćwiczył umiejętności programowania w C#, który następnie miał być umieszczony w CV przy poszukiwaniu potencjalnego pracodawcy.
- Wszystko w Stardew Valley zostało wykonane przez Erica samodzielnie: projekt, scenariusz, kod, grafika, animacja, muzyka.
- Twórca pracował nad grą po 10 godzin dziennie 7 dni w tygodniu przez 4,5 roku.
- Ta tytaniczna praca doprowadziła do ogromnego sukcesu – 50 milionów sprzedanych kopii gry (dane na luty 2026 r.)



Solo developerzy – Toby Fox



- Zainteresowania Roberta Foxa początkowo dotyczyły muzyki – brał lekcje gry na pianinie i trąbce. Ze swoimi trzema braćmi tworzył proste gry w RPG Maker (program do tworzenia dwuwymiarowych gier z gatunku RPG). W 2012 roku rozpoczął pracę nad projektem **Deltarune**, z którego następnie wyewoluowała gra **Undertale**. Fox, oprócz kodu, stworzył oczywiście soundtrack do swojej gry. Jedynie grafika została wykonana przez Temmie Chang.
- Undertale, wbrew oczekiwaniom twórcy, stała się ogromnym hitem i został obwołany popkulturowym fenomenem.
- Gra zdobyła wiele prestiżowych branżowych nagród (The Game Awards, British Academy Game Award, D.I.C.E. Award).
- Undertale sprzedała się w ponad 10 milionach egzemplarzy.



Solo developerzy – LocalThunk



- Pod tym pseudonimem kryje się kanadyjski developer, który stworzył jeden z największych, a zarazem najbardziej nieoczekiwanych hitów ostatnich lat: Balatro
- Gra pozornie bardzo prosta, zarówno pod względem sposobu gry, jak i oprawy audiowizualnej, jednak pod tą otórką prostoty kryje się niezwykle złożona i satysfakcjonująca dla gracza mechanika bazująca na kartach do pokera.
- Gra jednak pokerem nie jest. Jest roguelike'm opartym o budowanie talii kart (bliżej jej do gier typu Slay the Spire niż do klasycznego pokera).
- LocalThunk zaczął tworzyć Balatro po godzinach swojej stałej pracy, dopiero gdy gra nabrała kształtów zbliżonych do finalnego produktu poświęcił się całkowicie jej ukończeniu.
- Jak często bywa w przypadku takich historii, tutaj również nie było wielkiego planu na osiągnięcie sukcesu. Gra miała trafić do CV, jej ogromna popularność i rekordy sprzedaży zaskoczyły samego twórcę.



Solo developerzy – Grzegorz Styczeń



- Polscy twórcy również osiągają ogromne sukcesy. Grzegorz Styczeń jest jednym z najlepszych na to przykładów.
- Samodzielnie stworzył świetną grę strategiczną Manor Lords.
- Gra zarobiła już 60 milionów dolarów, jest jedną z najpopularniejszych w gatunku gier strategicznych.
- Graczom bardzo spodobła się dbałość o detale i wierność historyczną zarówno rozgrywki, jak i jednostek i uzbrojenia.
- Styczeń pracował nad grą 7 lat do czasu jej wydania. To pokazuje, że wytrwałość w dążeniu do celu, wiara we własny projekt i upór aby doprowadzić go do ukończenia czasem dają efekty przekraczające oczekiwania.
- W końcowym etapie produkcji Styczeń zatrudnił już ludzi do pomocy (co było możliwe dzięki założeniu zbiórki na portalu Patreon a także otrzymaniu wsparcia finansowego od firmy Epic Games, której technologii autor używał do tworzenia gry), jednak przez praktycznie cały proces powstawania, Manor Lords było tworzone przez jedną osobę.



Solo developerzy – Łukasz Jakowski



- Kolejny przedstawiciel polskiego gamedevu i kolejna gra strategiczna.
- Łukasz Jakowski zaczynał od niewielkich gier na telefony komórkowe.
- W 2014 roku, również na telefony komórkowe, Jakowski wydał grę Age of Civilizations. Była to strategia, w której gracz przejmując kontrolę nad wybranym państwem dążył do jego dominacji na świecie. Gra zdobyła wielką popularność, która skłoniła autora do prac nad jej kontynuacją.
- Age of Civilizations 2 powstała najpierw na komputery osobiste a następnie na urządzenia mobilne. Również ona odniosła sukces. Gra zarobiła ponad 11 milionów dolarów.
- Jakowski pracował nad grą sam. W celu większego skupienia się nad projektem, porzucił studia.



Korporacje i gry AAA



- Gry tworzone przez duże zespoły developerskie teoretycznie powinny mieć łatwiejszą drogę do osiągnięcia sukcesu.
- Mają za sobą setki specjalistów i artystów, duże oddziały odpowiedzialne za marketing i kontakty z prasą oraz graczami, bardzo duże budżety.
- Jednak nie zawsze to wystarczy do odniesienia sukcesu.
- Dalej zobaczysz kilka przykładów gier, które sukces odniosły i firm, które za tym sukcesem stoją.



Zespół twórców Call of Duty Black Ops 7
© Activision

Rockstar Games – Grand Theft Auto V



- Gra – legenda, która od czasu premiery zarobiła ponad 8 miliardów dolarów.
- Na ten sukces pracowały zarówno wcześniejsze części serii (plus spin-offy jak San Andreas lub Vice City), ale przede wszystkim team utalentowanych twórców, którzy potrafili stworzyć z jednej strony świetny otwarty świat gry, połączyć go z ciekawą oraz angażującą fabułą, bardzo dobrą mechaniką strzelania i jazdy pojazdami (także latania).
- Bardzo ważnym elementem jest też tryb online, który wciąż przyciąga codziennie masę graczy.
- Gra mimo wielu lat obecności na rynku wciąż jest bardzo popularna, zdetronizuje ją zapewne dopiero kolejna część serii, która nadejdzie już niedługo.



Electronic Arts – FIFA/EA Sports FC



- Przykład konsekwentnie od wielu lat budowanej marki, która utrzymuje przy sobie fanów dzięki wysokiej jakości oraz atrakcyjnym trybom gry w sieci.
- Największym źródłem dochodów w przypadku tej serii są (kontrowersyjne i nie lubiane przez tzw. Hardkorowych graczy) mikrotransakcje.
- Gracze kupują paczki wirtualnych kart z piłkarzami, z których następnie tworzą drużyny w trybie Ultimate Team. Zbudowanymi w ten sposób zespołami gracze współzawodniczą w sieciowych rozgrywkach (Ultimate Team umożliwia grę pojedynczemu graczowi, ale nie jest to tryb na który gra kładzie największy nacisk).
- Gra jest cały czas rozwijana, corocznie wydawane są nowe wersje (ciężko nazwać je kolejnymi częściami, ponieważ duże zmiany zdarzają się w serii rzadko, głównie jest to kosmetyka, poprawienie modeli zawodników i stadionów, dodanie jakiegoś pomniejszego trybu gry oraz aktualizacja składów i komentarza). Przy braku poważniejszej konkurencji, seria EA Sports FC zdominowała rynek gier piłkarskich na pc i konsolach.
- Dostępna jest również wersja mobilna, ograniczona w stosunku do tytułu konsolowego, jednak nadal oferująca wiele trybów gry, w tym tak ceniony przez graczy tryb rywalizacji online.



Activision – Call of Duty

Logo firmy Activision w białym kolorze na ciemnym tle.

ACTIVISION®

- Kolejna seria, która odniosła ogromny sukces, generuje dla wydawcy stały zysk w wysokości kilku miliardów dolarów rocznie i przyciąga fanów zarówno rozgrywki sieciowej, jak i tej dla pojedynczego gracza.
- Seria Call of Duty została stworzona przez twórców przełomowej strzelanki wojennej Medal of Honor.
- Gra zaczynała jako strzelanina pierwszoosobowa osadzona w klimacie II Wojny Światowej.
- Z czasem II WŚ została zamieniona na współczesne konflikty zbrojne, co spowodowało wielki wzrost popularności (pierwsza część CoD Modern Warfare została wydana w 2007 roku, gdy gracze byli już zmęczeni tematyką drugowojenną w grach FPS).
- Następnie akcja gry została przeniesiona w przyszłość, dodano elementy SF, co nie zostało przyjęte przez graczy entuzjastycznie.
- Seria powróciła do korzeni (II Wojna Światowa) w 2017 roku.
- W 2019 roku została wydana Call of Duty Warzone, w której był zastosowany model free to play z mikrotransakcjami.
- Seria Call of Duty jest wydawana w cyklu rocznym (co rok nowa część serii), dzięki czemu gracze corocznie otrzymują nową zawartość.
- Warzone jest dostępna także na urządzenia mobilne, co jeszcze bardziej zwiększa jej zasięg i ilość aktywnych graczy.



CD Projekt RED – Cyberpunk 2077, Wiedźmin



- Wymieniając duże firmy, które odniosły sukces nie można pominąć również naszego rynku.
- CD Projekt Red jest na pewno najbardziej rozpoznawalnym polskim studiem na świecie.
- Największe sukcesy odniosły gry z serii Wiedźmin (ponad 85 mln sprzedanych egzemplarzy całej trylogii do początku 2026 r.) oraz gra Cyberpunk 2077 (ponad 35 mln sprzedanych kopii).
- Firma wyznaczyła standardy dla gier RPG z otwartym światem.
- Polscy twórcy nadal pracują nad kolejnymi odsłonami gier, które odniosły największe sukcesy – Wiedźminem i Cyberpunkiem.



Techland



- Specjaliści od gier akcji z otwartym światem i zombie, obecnie kontrolowani przez globalnego giganta Tencent.
- Techland zaczynał na początku lat '90 jako dystrybutor oprogramowania, następnie zaczęli tworzyć własne gry. Tytuły takie, jak Chrome, Xpand Rally czy Call of Juarez odnosiły większe sukcesy głównie w naszym kraju, na rynki światowe Techlandowi udało się wypłynąć dzięki grze Dead Island – pierwszoosobowej strzelance z elementami survivalu, w której gracz walczył z inwazją zombie na słonecznej tropikalnej wyspie.
- Największym sukcesem okazała się seria Dying Light, która w lutym 2026 roku świętowała przekroczenie progu 50 mln graczy. Pierwsza i druga część gry stały się hitami dzięki unikalnemu systemowi parkouru.
- Najnowszym dziełem polskich twórców jest samodzielny dodatek do gry Dying Light o podtytule The Beast.



11bit studios



- Firma ta wstawiła się stworzeniem pierwszej w Polsce gry video, która stała się lekturą szkolną.
- 11bit z niszowego twórcy gier indie stali się potężnym wydawcą i producentem gier "z przesłaniem".
- This War of Mine została w 2020 roku włączona przez MEN na listę nieobowiązkowych lektur szkolnych dla szkół średnich. To poruszająca gra pokazująca los cywili podczas konfliktów zbrojnych.
- Seria Frostpunk to strategię nastawione na przetrwanie, w których gracz zarządza osadą w surowym i nieprzyjawnym zimowym klimacie, mając na celu zapewnienie odpowiednich warunków do życia i przetrwania dla swoich mieszkańców. Premiera Frostpunka 2 (2024) okazała się wielkim sukcesem, sprzedając ponad 0,5 mln kopii w zaledwie kilka tygodni i błyskawicznie zwracając koszty produkcji.
- 11bit jest również wydawcą (gry takie jak The Invincible czy The Alters również odniosły sukces).



Tworzenie gier w pojedynkę



Model, w którym jesteś reżyserem, programistą, grafikiem i marketingowcem w jednej osobie.

Zalety:

- Pełna kontrola kreatywna: Każdy piksel i linia kodu są Twoją decyzją. Nie musisz iść na kompromisy.
- Zerowe koszty zarządzania: Nie tracisz czasu na spotkania, maile i tłumaczenie innym swojej wizji.
- Wszystkie zyski dla Ciebie: Jeśli gra odniesie sukces, nie dzielisz się przychodami z partnerami.
- Elastyczność: Pracujesz kiedy chcesz i jak chcesz. Sam ustalasz priorytety.

Wady:

- „Wąskie gardło” kompetencji: Musisz być dobry we wszystkim (kodowanie, art, muzyka, UI, marketing). Rzadko kto jest ekspertem w każdej z tych dziedzin.
- Samotność i brak feedbacku: Łatwo stracić obiektywizm i „zakochać się” w błędnym pomysle, bo nikt nie powie Ci: „to nie działa”.
- Ryzyko wypalenia: Ciężar całego projektu spoczywa na Twoich barkach. Przerwa w pracy oznacza, że projekt stoi.



Praca w małym zespole (2–5 osób)



Model, w którym dochodzi do specjalizacji, a Ty zyskujesz partnerów do burzy mózgów.

Zalety:

- Specjalizacja: Programista skupia się na kodzie, grafik na wizualizacji. To znacznie podnosi jakość finalnego produktu.
- Wzajemna motywacja: W chwilach kryzysu zespół ciągnie projekt do przodu. Odpowiedzialność przed kimś innym pomaga utrzymać tempo.
- Szybsza produkcja: Możecie pracować nad wieloma aspektami gry jednocześnie (np. tworzenie poziomów równoległe z pisanem silnika fizyki).
- Różnorodność perspektyw: Dyskusje wewnątrz zespołu pozwalają szybciej wyłapać błędy w projekcie rozgrywki.

Wady:

- Kwestie finansowe: Zyski muszą być dzielone, a jeśli zespół nie ma zewnętrznego finansowania, utrzymanie wszystkich osób jest trudne.
- Konflikty wizji: Im więcej osób, tym więcej opinii. Różnice zdań mogą prowadzić do impasu lub rozpadu zespołu.
- Koszty komunikacji: Zarządzanie ludźmi zajmuje czas. Musicie korzystać z narzędzi takich jak Jira, Trello czy Slack, co odciąga od samego tworzenia gry.



Studio AAA



- Praca w studiu klasy AAA to zupełnie inne doświadczenie niż bycie „indie deweloperem”. Tutaj nie jesteś twórcą całej gry, ale wysoko wyspecjalizowanym trybikiem w ogromnej, wartej miliony dolarów maszynie.



Studio AAA - zalety



- Wąska specjalizacja i mistrzostwo: W małym zespole robisz wszystko. W AAA możesz być „Senior Foliage Artist” i przez dwa lata skupiać się wyłącznie na tworzeniu najbardziej realistycznej roślinności w historii branży. To pozwala osiągnąć światowy poziom w Twojej konkretnej dziedzinie.
- Stabilność i benefity: Duże firmy oferują zazwyczaj stabilne pensje, ubezpieczenia medyczne, karty sportowe i nowoczesne biura. Często też pomagają w relokacji do innego kraju.
- Dostęp do technologii: Pracujesz na najdroższym sprzęcie, masz dostęp do sesji Motion Capture, profesjonalnych studiów nagraniowych i autorskich silników, których nie znajdziesz na rynku publicznym.
- Prestiż i portfolio: Posiadanie w CV tytułu, który sprzedał się w 20 milionach egzemplarzy, otwiera niemal każde drzwi w branży.
- Mentoring: Pracujesz z legendami branży. Ilość wiedzy, jaką możesz przejąć od bardziej doświadczonych kolegów, jest nie do przecenienia.



Studio AAA - wady



- Brak wpływu na całość projektu: Jako jeden z 500 pracowników możesz mieć zerowy wpływ na fabułę czy główne mechaniki gry. Robisz swoje zadanie według ścisłych wytycznych.
- Crunch: To największy problem dużych studiów. Gdy zbliża się data premiery (często narzucona przez wydawcę lub giełdę), praca po 12 godzin dziennie i w weekendy bywa standardem, co prowadzi do szybkiego wypalenia.
- Biurokracja i polityka: Decyzje podejmuje się miesiącami, przechodzą one przez liczne szczeble zarządzania, a Twoja kreatywność może zostać zduszona przez „zespół ds. marketingu” lub „analizę trendów”.
- Ryzyko zwolnień grupowych: W korporacjach gamedevowych panuje cykliczność. Po zakończeniu wielkiego projektu firmy często zwalniają setki osób, by zoptymalizować koszty przed kolejną fazą pre-produkcji.
- Anonimowość: Twoje nazwisko znajdzie się na liście płac (credits) obok tysiąca innych. Łatwo poczuć się numerem w Excelu, a nie artystą.



Jakie zawody wykonuje samodzielny twórca:



- Samodzielny twórca gier (Solo Dev) to w rzeczywistości „jednoosobowe studio”, które musi płynnie przełączać się między skrajnie różnymi trybami myślenia – od matematyczno-logicznego po czysto artystyczne.
- Oto lista zawodów, które jednocześnie wykonuje taka osoba, podzielona na konkretne obszary.



Filar techniczny



To fundament, który spaja pozostałe elementy gry.

- Programista (Gameplay Programmer): Pisanie logiki gry, sterowania postacią i interakcji.
- Programista systemowy: Tworzenie zaplecza, np. systemu zapisu stanu gry (save), menu czy optymalizacji wydajności.
- Tester (QA Specialist): Godziny spędzone na próbach „zepsucia” własnej gry, szukaniu błędów i luk w kodzie.



```
Public
helloworld.cpp
1  #include <iostream>
2  int main() {
3      std::cout << "Hello World";
4      return 0;
5  }
```

Filar artystyczny



To wszystko, co gracz widzi i słyszy.

- Grafik (2D lub 3D): Tworzenie modeli, tekstur, animacji lub sprite'ów.
- Projektant poziomów (Level Designer): Budowanie świata – od układu korytarzy po rozmieszczenie przeciwników tak, by gra nie była ani za trudna, ani za nudna.
- UI/UX Designer: Projektowanie interfejsu (paski życia, ekwipunek) tak, by był czytelny i intuicyjny.
- Sound Designer & Kompozytor: Tworzenie muzyki oraz efektów dźwiękowych (SFX) – od odgłosu kroków po wybuchy.



Filar Projektowy



To „dusza” gry.



- Game Designer: Projektowanie mechanik. Musisz wiedzieć, dlaczego skok w Twojej grze sprawia frajdę i jak działa ekonomia wirtualnego świata.
- Scenarzysta (Narrative Designer): Pisanie dialogów, opisów przedmiotów i budowanie historii świata.
- Reżyser: Podejmowanie ostatecznych decyzji o tym, jaki klimat ma mieć produkcja.

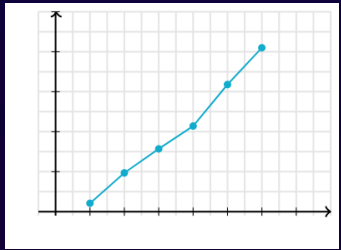


Filar Biznesowy



Gracze nie kupią gry, jeśli nie będą wiedzieli o jej istnieniu.

- Marketingowiec / Social Media Manager: Prowadzenie Twittera/X, TikToka, Discorda i budowanie społeczności wokół gry.
- Producent: Zarządzanie czasem i budżetem. Solo dev musi sam sobie wyznaczać terminy (deadliny) i pilnować, by projekt nie rozrastał się w nieskończoność (Scope Creep).
- Community Manager: Odpowiadanie na maile fanów, sugestie graczy i zarządzanie opiniami na Steam.
- Prawnik/Księgowy (amator): Rozliczanie podatków ze sprzedaży, czytanie regulaminów platform (Steam, Epic) i dbanie o prawa autorskie do użytych zasobów.



Podsumowanie



- Elastyczność branży gamedev stwarza duże możliwości znalezienia pracy.
- Dla kogo praca solo? Dla osób z ogromną samodyscypliną, które cenią niezależność ponad bezpieczeństwo i posiadają szeroki wachlarz umiejętności.
- Dla kogo korporacja? Dla specjalistów, którzy chcą pracować przy największych markach świata (jak The Witcher czy Call of Duty), mając do dyspozycji budżety liczone w milionach dolarów.
- Ścieżka hybrydowa: Warto rozważyć zdobycie doświadczenia w dużej firmie, aby poznać procesy produkcji i standardy jakości, a dopiero później przejść „na swoje” z solidnym fundamentem wiedzy.
- Niezależnie od wybranej drogi, w dzisiejszym gamedevie (szczególnie w 2026 roku) najważniejsza jest zdolność adaptacji – technologie takie jak AI zmieniają pracę zarówno w domowym zaciszu, jak i w wielkich studiach.





- Prezentacja powstała we współpracy z firmą Teyon

TEYON





Dziękuję za uwagę



Katarzyna Ziętara