

Wytyczne dla Studentów kierunku Film i Multimedia, specjalność Tworzenie Gier Wideo

Warszawska Szkoła Filmowa

Rok akademicki 2025/2026

Prace dyplomowe Tworzenie Gier Wideo

DYPLOM

Cel

Projekt dyplomowy ma potwierdzić zdobytą w toku studiów wiedzę oraz praktyczne umiejętności w zakresie tworzenia gier wideo.

Praca zespołowa

Projekt dyplomowy realizowany jest w zespołach 2 - 4 osobowych, aby studenci mogli potwierdzić umiejętność pracy zespołowej niezbędnej w branży gier wideo. Zespół musi być kompletny pod względem umiejętności/specjalizacji niezbędnych do samodzielnej realizacji projektu dyplomowego, w szczególności musi być zdolny do praktycznej implementacji rozgrywki poprzez jej zaprogramowanie. Skład zespołu jest zatwierdzany przez Uczelnię. W wyjątkowych wypadkach student może wykonać projekt dyplomowy samodzielnie, co wymaga zgłoszenia do Opiekuna specjalności do końca III semestru i zatwierdzenia przez komisję złożoną z Wykładowców specjalności.

Ważne:

- Student może brać udział w tylko jednym projekcie dyplomowym;
- Zespoły mogą się składać ze studentów dziennych i zaocznych;
- Do zespołów mogą dołączyć studenci specjalności „Kreacja dźwięku” i robić wspólne dyplomy.

Składowe projektu

- Część praktyczna - fragment gry zrealizowanej w ramach określonych poniżej warunków - potwierdzająca zdobytą wiedzę w zakresie projektowania, produkcji, programowania oraz tworzenia (lub pozyskiwania) cyfrowych assetów.
- Część teoretyczna - praca pisemna definiująca cele pracy praktycznej, proces jej projektowania, a następnie realizacji z uwzględnieniem indywidualnego zaangażowania (wkładu pracy) studenta oraz wniosków.
- Dokumentacja projektowa - tworzona oraz zatwierdzona w trakcie realizacji projektu dyplomowego, na którą składa się m.in.:
- Pitch Koncepcji Projektu

- Vision Doc (aktualizowany w kolejnych etapach)
- Plan Produkcji (zawierający rozpisanie w czasie poszczególnych milestone'ów, aktualizowany w kolejnych etapach, przy założeniu dowolnej metody produkcji)

Czas realizacji

Praca dyplomowa realizowana jest w ciągu 3 semestrów. Proces pracy podzielony jest na poszczególne etapy zaliczane podczas posiedzeń komisji złożonej z Wykładowców specjalności:

- Pitch dec, Vision Doc i plan produkcji (IV semestr, marzec)
- Prototyp - zawierający zaimplementowany roboczo planowany fragment rozgrywki w roboczej wersji lokacji, na których rozgrywka ma miejsce (IV semestr, czerwiec)
- Dostarczenie wersji finalnej części praktycznej oraz części teoretycznej pracy dyplomowej (VI semestr, koniec maja)

Założenia części praktycznej

Zespół tworzy fragment gry, zawierający około 20-30 minut rozgrywki.

• Gatunek

Musi to być gra zawierająca 3 z 4 elementów: NARRACJĘ, EKSPLOMACJĘ, ZAGADKI, AKCJĘ.

Narracja

Prezentowana w grze rozgrywka musi być połączona z narracją, czyli opowiadać choćby minimalistyczną historię. Musi ona opierać się o konflikt inicjalny, uruchamiający całą narrację i działania gracza, które prowadzą do finału. Sposób prezentacji historii jest w gestii zespołu - mogą korzystać z całego arsenału poznanych środków narracyjnych (dialogi, komiksy, animacje, pełne cutsceny, itp.), oczywiście uwzględniając ich złożoność i pracochłonność w planie produkcyjnym. Narracja musi być zintegrowana z rozgrywką, eksploracją i działaniami gracza (zagadkami i/lub akcją), czyli nie być elementem czysto zewnętrznym -sprowadzającym się np. do intro i outro.

Eksploracja

Rozgrywka musi wymagać od gracza przemieszczania się po lokacji i odkrywanie wymaganej drogi przejścia wraz z odkrywaniem elementów opcjonalnych. W czasie eksploracji gracz powinien rozwiązywać zagadki oraz wykonywać elementy akcji. Trasa przejścia nie powinna być zbyt oczywista (typu - idziemy zawsze w prawo). Rozmiar oraz liczba lokacji muszą być dostosowane do produkcyjnych możliwości zespołu oraz wymaganego czasu rozgrywki.

Zagadki

Rozgrywka musi zawierać kilka (2-3) elementy zagadkowe, które należy rozwiązać, aby móc kontynuować grę. Zagadki mogą być lokalne (typu zamek), albo rozproszone (znajdź dźwignię, aby otworzyć przejście), albo być miksem obu. Wyżej będą oceniane zagadki rozproszone, dobrze zintegrowane ze światem gry.

Akcja

Akcja polega na walce z przeciwnikami lub otoczeniem, przy użyciu broni dystansowej (np. strzelanie) lub broni kontaktowej (czyli melee). Można połączyć oba sposoby walki.

Dopuszczalne jest zaprojektowanie maksymalnie czterech rodzajów broni, wliczając w to ich modyfikacje, rozwój, czy różne techniki walki. Podobnie z przeciwnikami - może ich być maksymalnie cztery rodzaje plus opcjonalnie jeden przeciwnik typu boss. Jako osobny rodzaj nie liczą się przeciwnicy różniący się jedynie wyglądem.

Jednakże akcja nie musi być ograniczona do walki. Może także wiązać się z unikaniem zagrożeń, lub generalnie zmuszać gracza do konfrontacji z przeciwnikami tudzież otoczeniem lub jej uniknięcia.

Studenci mogą też wybrać alternatywne rozwiązanie: zamiast wyboru filarów mogą skupić się na jednym z trzech aspektów:

a) Innowacyjność

- Oceniana będzie oryginalność pomysłu na grę.
- Projekty powinny wyróżniać się świeżym podejściem do mechanik, narracji lub stylu artystycznego.
- Zachęca się studentów do eksperymentowania z nietypowymi rozwiązaniami lub tworzenia gier poruszających nowe tematy.

b) Grywalność

- Priorytetem jest gameplay – projekt powinien być skoncentrowany na dostarczaniu satysfakcjonujących doświadczeń graczowi.
- Oceniane będą intuicyjność mechanik, płynność rozgrywki oraz poziom zaangażowania gracza.
- Studenci powinni skupić się na tym, aby gra była "fun to play", nawet jeśli inne aspekty (np. grafika) będą mniej rozwinięte.

c) Wykonanie

- Oceniana będzie wartość produkcyjna projektu (tzw. production value), czyli jakość wizualna, dźwiękowa i ogólna estetyka gry.
- Projekty powinny prezentować wysoki poziom techniczny w zakresie grafiki 2D/3D, animacji, efektów specjalnych czy udźwiękowienia.
- Ważna jest dbałość o detale i spójność artystyczną.

• Prezentacja

Gra może być stworzona jako:

- Gra 2D z widokiem z boku lub z góry
- Gra 3D z widokiem "izometrycznym" (z góry, pod kątem, z możliwością obracania kamery i zmiany kąta widzenia)
- Gra 3D FPP

- Gra 3D TPP

Gra może powstać przy użyciu assetów (graficznych i dźwiękowych) własnych lub z gotowych, legalnie pozyskanych (darmowych lub płatnych). Niemniej każdy “zewnątrzny” gotowy asset (z dowolnego asset store’a czy wytworzony z użyciem AI, etc. czyli faktycznie w jakiś sposób “nabyty” a nie stworzony przez autorów dyplomu) musi być wskazany i opisany w pracy.

• **Technologia**

Gra powinna powstawać w technologii Unity lub Unreal, w zależności od tego, w której sprawniejsi będą czuli się członkowie zespołu, na których będzie spoczywać odpowiedzialność za implementację rozgrywki.

• **Pozostałe elementy**

Gra musi być kompletna, czyli zawierać elementy wymagane oraz główne menu i tutorial.

Niezbędne będzie minimalistyczne udźwiękowanie oraz dobrze dobrane assety graficzne.

Kryteria oceny

Projekty będą oceniane pod względem:

- kreatywności w wyżej wymienionych elementach obowiązkowych;
- kreatywności w zakresie zdefiniowania ogólnego settingu gry i jej założeń;
- maksymalizacji pozytywnego doświadczenia z rozgrywki w ramach ustalonych ograniczeń;
- sprawności produkcyjnej i jakości wszystkich elementów;
- umiejętności korzystania z różnych narzędzi oraz assetów;

Szczegółowe wytyczne

Gra (build) musi:

- Być stworzona w silniku UNITY lub UNREAL (możliwe jest wykonanie gry w innym silniku po wyrażeniu zgody przez opiekuna pracy);
- Być grywalna, pozbawiona błędów krytycznych, np. blockerów, szczególnie w obrębie głównej

ścieżki;

- Zawierać dźwięk- fragment gry powinien być udźwiękowiony;
- Mieć min. 30 klatek na sekundę;
- Mieć Menu otwierające grę;
- Mieć zrobiony Tutorial (wprowadzenie gracza w zasady rozgrywki i cel gry);
- Powinna mieć przynajmniej jeden samodzielnie wykonany i zaanimowany model;
- Powinna realizować wcześniej zaakceptowany pomysł, cel gry powinien być możliwy do przetestowania;
- Trwać minimum 15 minut, maksimum 30 minut.

- Musi mieć jasno sprecyzowaną wizję w tym:
 - Początek i koniec (musi być jasno zrozumiałe o co chodziło w grze i kiedy się ją kończy);
 - Musi mieć sens i nieść ze sobą jakiś przekaz;
 - Gra musi mieć jasno sprecyzowany pomysł i pacing;
 - Wszystkie powyższe cechy muszą znajdować się w buildzie gry (muszą być łatwe do zrozumienia bez tłumaczenia).
- **Sterowanie:**
 - Gra musi działać na klawiaturze i myszy;
 - Mile widziane sterowanie na padzie (opcjonalnie).
- **Gameplay:**
 - Gameplay gry ma być płynny i dopracowany. Gra nie może sprawiać problemów kiedy się w nią gra (najlepiej kiedy gameplay jest na tyle intuicyjny żeby nie było trzeba go tłumaczyć);
 - Jeśli w grze znajdują się panele UI muszą pauzować grę pod spodem oraz być łatwe w użyciu;
 - W grze mogą znajdować się błędy ale nie mogą blokować rozgrywki.
- **Art:**
 - Styl graficzny gry jest dowolny. Natomiast musi on korespondować z pomysłem na design gry;
 - Grafika nie może przeszkadzać w odbiorze gry ;
 - Optymalizacja:
 - Gra musi działać w 30fps na średniej jakości PC
- **Scope**
 - Maksymalny czas rozgrywki 30 minut w którym można obejrzeć wszystkie zaimplementowane elementy rozgrywki;
 - Jeśli pomysł na grę jest większy wtedy grywalna część powinna zawierać początek i koniec oraz przekazywać sens całej gry (musi być próbka jakości całej gry).

Założenia części teoretycznej

Układ i wymogi pracy pisemnej

- Spis treści
- Wstęp (streszczenie pracy)
- Opis projektu - gry (wymienienie charakterystycznych elementów)
 - Co to za gra, gatunek, inspiracje etc.
 - Próba umiejscowienia projektu - gry w kontekście: chronologicznym, gatunkowym itp.
- Teoretyczne opracowanie wybranego problemu (za którego realizację student był odpowiedzialny w grze):

Przykładowo: Estetyka "solar punk", definicja, źródła pochodzenia, cechy charakterystyczne, wyzwania. To samo może odnosić się do wybranych problemów narracyjnych, designu, programowania, gameplay'u, czy nawet tworzenia muzyki/dźwięków.

- Opis własnego zaangażowania studenta w dany zakres projektu:

Przykładowo: Analogicznie - wyzwania, które student napotkał, jak je rozwiązał. Czy to na poziomie czysto estetycznym (grafika) czy technologicznym (światło) etc. (Może pasować do kilku specjalności, od grafika po programistę)

- Lista i opis wykorzystanych narzędzi / technik;
- Określenie własnego wkładu w projekt, a także wylistowanie wykorzystanych zewnętrznych zasobów;
- Opis problemów napotkanych w czasie produkcji i oraz sposobów rozwiązania tych problemów;
- Całościowy opis problemów napotkanych na etapie całej produkcji;
- Zakończenie;
- Literatura (Bibliografia);

UWAGA! Ostateczny kształt pracy licencjackiej i jej opisu zatwierdza opiekun pracy licencjackiej.