

12-25 sierpnia 2024 | NUMER 162

BEZBIEK

bezcenna dawka snów



UWAGA!

**MOŻLIWE PĘKANIE ZE ŚMIECHU, ZRYWANIE BOKÓW ORAZ
W JEDNYM PRZYPADKU PŁAKUWA,
CZYTASZ NA WŁASNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ***

*MAGAZYN BEZBEK NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY ZDROWOTNE CZYTELNIKÓW.

**TYLE WARTĘ SĄ
TWOJE SNY. CO
ZWIASTUJĄ
KRWIOŻERCZE
WIEWIÓRKI?
STR. 6**



Źródło: freepik.com (Nuricon)



Źródło: freepik.com (Nuricon)

**WYWIAD Z
GRZEGORZEM WĄTROBĄ
STR. 7**

**TAJEMNICZY
PRZEWODNICY PO
ŚWIECIE SNÓW
STR. 14**



Źródło: freepik.com (Nuricon)

W TYM NUMERZE:

- 6** TYLE WARTO SĄ TWOJE SNY. CO ZWIASTUJĄ KRWIOŻERCZE WIEWIÓRKI?
- 7** PATRZĄC NA GRY OKIEM DEVA – WYWIAD Z GRZEGORZEM WĄTROBĄ
- 14** TAJEMNICZY PRZEWODNICY PO ŚWIECIE SNÓW
- 15** ULUBIONE MOMENTY Z IGRZYSK OLIMPIJSKICH
- 17** HOROSKOP
- 18** BYĆ MOŻE W NASTĘPNYM ŚNIE

DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziło

Drodzy Czytelnicy,

Drodzy czytelnicy,

sen zabiera nas w miejsca i sytuacje, których nie doświadczamy w naszej rzeczywistości. To nie do końca prawda, bo nasz mózg w swoim bezpiecznym środowisku symuluje zdarzenia tak, by na ich podstawie wyuczyć się wzorców zachowań, które mogą pomóc nam w działaniu w przyszłości. Właśnie dlatego, jeśli coś Was aktualnie stresuje, to będzie Was też męczyć we śnie. Przynajmniej taka jest jedna z wielu sennych teorii.

My natomiast nie chcemy, by dręczyły Was koszmary. Realistyczne sny też wydają się przerażające. Psychodeliczne... no cóż, mogą przyprawić o zawrót głowy. Takie cukierkowe też nie są dla wszystkich.

Niech więc Wam się śnią wasze marzenia. To chyba najlepsze, co mogę życzyć.

Miłych snów

Ula

TYLE WARTO SĄ TWOJE SNY. CO ZWIASTUJĄ KRWIOŻERCZE WIEWIÓRKI?

Spanie to bardzo ciekawa czynność. To trochę jakbyś umarł, ale rodzina nie jest smutna z twojego powodu. Ba, jak ci się przyśni trochę dłużej, na przykład w sobotę po ciężkim tygodniu pracy, to o szóstej rano przychodzi stary z bojowym zadaniem. Zbyt długi sen nie podoba się także zwierzętom domowym. Spróbuj nie dać kotu śniadania o 4 rano, to prawdopodobnie zarobisz gonga na japę.

Jednakże, gdy już śpimy i nic nas nie budzi, dzieje się prawdziwa magia. Wtedy to przez całą noc jeździmy w kółko po rondzie, spadamy, dusimy się albo żywcem zjadają nas wiewiórki... Wy też tak macie, no nie? Na pewno kiedyś ci się przyśniły te rude kiciaste, tylko albo tego nie pamiętasz, albo kłamiesz. Dlatego też zaraz wyjaśnimy sobie jej symbolikę i znaczenie we śnie.

Z reguły wiewiórka jest podobno symbolem dbania o przyszłość. Ma ona uczyć myślenia w szerszej perspektywie czasowej oraz przypominać o zabezpieczaniu się na ciężkie czasy. Tak jak robi to ona sama, gdy głupia napcha orzechów do jakiejś dziupli, a potem o nich wszystkich zapomni. Z drugiej strony wiewiórki są postrzegane też jako żwawe, rezolute, świetnie komunikujące się. Jednak co ten rudzielec z wielką kitą chce mi przekazać we śnie?

Po pierwsze swoim jestestwem chce przekazać to, co zostało już napisane: rób zapasy na zimę. W tym przypadku nieważne czy odczytywanie snów ma sens czy nie. Gromadzenie jedzonka na to gorsze półrocze jest uniwersalną prawdą, której trzymają się do tej pory nawet ludzie. Tak, chodzi o te wszystkie kiszoniaki i inne powidełka, które zalegają tobie lub twojej babci w spiżarni.

Kolejną ukrytą wiadomością może być twoje podświadome pragnienie bycia bardziej aktywnym. Jako że wiewiórka to, jak już sobie powiedzieliśmy wcześniej, zwierzę raczej ruchliwe, może odzwierciedlać twoją skrytą potrzebę ruchu. Jeśli jednak dobrze ci na kanapie, to chociaż się poprzeciągaj, bo wiewiórka to również symbol elastyczności.

Trzecia sprawa to praca i obowiązki. Wiewiórki jako pracowite i nieustannie zajęte stworzenia mogą symbolizować twoje codzienne zobowiązania. Gdy śniesz o nich kolejną noc z rzędu, to prawdopodobnie znak, że czujesz się tym wszystkim przytłoczony. Potrzebujesz zatem lepszej organizacji zajęć lub krótkiego urlopu.

Drobne radości. Wiewiórki są raczej postrzegane jako urocze i zabawne (nie w moim przypadku, przypominam, że zjadły mnie żywcem). Sen o nich może być przypominajką, abyś znowu zaczął dostrzegać piękno życia. Ciesz się, nawet drobnostkami, nie bierz wszystkiego do siebie i nazbyt serio.

Ostatnia sprawa to unikanie problemów. Skoro wiewiórki to ogólnie wyluzowane i radosne ziomki to prawdopodobnie dlatego, że nieustannie uciekają od problemów i odpowiedzialności. Sen o nich może być wtedy oznaką, że ty również czegoś unikasz. Jest w twoim życiu obecnie jakaś sprawa, której się obawiasz. Być może stoisz przed jakimś bardzo ważnym wyborem, który ma zaważyć o twojej przyszłości, a ty zwlekasz z odpowiedzią. Przystań więc robić zmyłki i bierz wiewiórkę... tzn. byka za rogi i załatw tę sprawę.

Pamiętaj jednak, że na ostateczną interpretację ma wpływ twój osobisty kontekst oraz sytuacja, w jakiej się obecnie znajdujesz. To, czy senna przepowiednia się spełni, zależy także od tego, czy masz tendencję do wierzenia w głupoty. Cały powyższy tekst jest bowiem efektem mojej inwencji twórczej zainspirowanej kilkoma blogami, a nie wynikiem wnikliwej analizy psychologiczno-sennej.

Sny to bardzo skomplikowana sprawa, a ich znaczenia nie da się tak łatwo wyjaśnić. Skoro naukowcom średnio to idzie, to tym bardziej polegnie na tym wróżka Mirinda. Niemniej jednak zabawnie jest czasem poczytać/popisać głupotki na takie tematy. Pozdrawiam.

PS. Chociaż te rude dranie kiedyś mnie zjadły, nie chowam urazy.

Adus

Źródła: [1](#), [2](#), [3](#).

PATRZĄC NA GRY OKIEM DEVA – WYWIAD Z GRZEGORZEM WĄTROBĄ

O pracy w gamedevie, kondycji branży oraz dobrych i złych trendach na rynku gier rozmawiałem z Grzegorzem Wątrobą, głównym inżynierem oprogramowania w studiu Pixel Ant Games, prowadzącym youtubowy kanał Okiem Deva.

Mateusz: Jakie gry sprawiły, że zainteresowałeś się branżą od kuchni?

Grzegorz: Pierwsze Mario. Gdy miałem pięć lat, dostałem chińską podróbkę Nintendo Entertainment System (NES), czyli Pegasusa. Zawsze byłem dzieckiem, które rozkręcało zabawki, by zobaczyć, jak działają, więc gdy zobaczyłem ludzika skaczącego po grzybach i platformach, stwierdziłem, że chcę się dowiedzieć, jak on się porusza. To zaczęło moją pasję, rozbudziło marzenie pracy przy tworzeniu gier, które spełniam już od czternastu lat.

M: To spory staż. Pracujesz obecnie jako Lead Software Engineer w Pixel Ant Games, a wcześniej działałeś w Fool's Theory. Czy w trakcie tego długiego okresu poczułeś kiedykolwiek wypalenie zawodowe?

G: Kilkukrotnie miałem takie „ścieżki zdrowia”, które trwały dwa-trzy miesiące, przy pracy kilkanaście godzin dziennie. Kompletnie wypalało to moje zdrowie fizyczne i psychiczne. Zazwyczaj wtedy robiłem przerwę albo zmieniałem branżę na chwilę. Zawsze natomiast wracałem, bo to jednak jest coś, co jest dla mnie ważne. Nie wyobrażam sobie pracowania w innej branży dłużej niż przy grach – to jest moja działka koniec.

M: Jak radziłeś sobie w trudnych okresach?

G: Wypalenie występowało u mnie już cztery razy. Zwykle objawiało się tym, że np. zamiast rano myśleć o tym, co ciekawego zrobię tego dnia, wszystko przestawało mnie cieszyć. Wiedziałem wtedy, że coś jest źle i trzeba było coś z tym zrobić. Zaznaczałem to mocno w pracy i jeśli szefostwo nie miało zamiaru

poprawiać stanu rzeczy, po prostu odchodziłem. Na pewnym etapie, by lepiej sobie z tym poradzić, a przy okazji także z innymi problemami, zaangażowałem się w kilkuletnią psychoterapię. Obecnie już od dłuższego czasu nie dopuszczam do takiego stanu, by dać się wypalić w jakikolwiek sposób. Stwierdziłem, że jestem już zbyt doświadczony, by ktoś mi wmawiał, że jest sto osób na moje miejsce albo że trzeba crunchować. Nie, nie trzeba.

M: A czy wypalenie zawodowe w jakikolwiek sposób przekładało się na czerpanie radości z grania podczas prywatnych sesji?

G: Nie, gry nigdy mi nie zbrzydły, na pewno nie jako medium.

M: Z pewnością tworzenie gier na co dzień ma wpływ na twoje postrzeganie produkcji, które ogrywasz prywatnie. Czy potrafisz jeszcze patrzeć na gry luźniej, jako zwykły gracz, czy też cały czas towarzyszy Ci zawodowa perspektywa?

G: Nie bez powodu prowadzę kanał i social media Okiem Deva. Pewnych rzeczy nie da się rozdzielić. Sam też pochodzę z rodziny, która miała murarzy, tynkarzy, złote rączki, elektryków, budowniczych itd., więc siłą rzeczy jeśli np. mój wujek układał płytki przez 20 lat, to będzie w stanie rozpoznać źle wykonaną pracę. Absolutnie rozumiem to podejście, bo mam tak samo, ale w kwestii gier. Gdy gram w grę, widzę, gdzie leży błąd, i jak mniej więcej można byłoby go poprawić. Świadomie to ignoruję, skupiam się na określonych aspektach, żeby mi to nie psuło zabawy, natomiast nie da się kompletnie wyzbyć tego myślenia.

M: Czym, według ciebie, przede wszystkim powinna się cechować osoba, chcąca dziś robić gry?

G: Na pewno determinacją. Medium bardzo dynamicznie się rozwija, więc trzeba się cały czas uczyć nowych rzeczy, a dziś nie ma absolutnie żadnych

przeszkód, aby zrobić grę. Mamy darmowe albo tanie jak barszcz assety, mamy darmowe źródła wiedzy, darmowe profesjonalne silniki... Nie ma lepszego czasu, żeby robić gry. Są straszne czasy, żeby je sprzedawać, ale jeśli ktoś chce je tworzyć, wystarczy, że zacznie, a potem pokaże owoc swojej pracy przyszłemu pracodawcy. Osoba, która doprowadziła nawet małe projekty od początku do końca, i tak jest już powyżej połowy stawki, niezależnie na jakie stanowisko startuje.

M: Tym niemniej o zatrudnienie dziś nie jest łatwo. W pierwszej połowie 2024 roku zwolniono ponad 11 tys. osób, czyli więcej niż przez cały poprzedni rok. W jednym ze swoich materiałów wspominałeś o tzw. boomie postpandemicznym, czyli nagłym skoku przychodów u wydawców, które stało się dla nich nową normą. Coraz częściej słyszy się o zamknięciu kolejnych studiów i zawieszonych oczekiwaniach, nawet jeśli dana gra na siebie zarobiła. Czy w tej sytuacji nowi dewotowie powinni od razu wystawiać swoje gry np. na Steamie, czy powinni wciąż starać się o zatrudnienie w już istniejącej firmie?

G: Na pewno zdarzą się takie przypadki, gdy osoba, która nigdy tego nie robiła, ale złapie ten dryg i będzie miała wystarczająco talentu, wybiję się i wystartuje z punktu niesamowitych wyników sprzedaży. To jest jednak bardzo trudne, zwłaszcza samo wydanie gry o komercyjnym potencjale, wiąże się z mocną inwestycją albo z własnej kieszeni, albo z kieszeni wydawcy czy inwestora. Inwestor z kolei nie będzie kupował kota w worku i weźmie pod uwagę osoby, które mają już pewne doświadczenie. Teoretycznie, lepszą ścieżką byłaby ta, w której najpierw zdobywamy jakieś doświadczenie. Ale żeby zdobyć to doświadczenie przy komercyjnym produkcie, trzeba najpierw zrobić swoją własną grę niezarobkowo, chociażby na Steamie, na itch.io lub w innym serwisie, żeby pokazać, że umie się coś stworzyć od początku do końca. Niekoniecznie musi to być cała gra, często wystarczy zrealizować jakiś pomysł na design, pokazać, że potrafi się zrobić ładne animacje, assety i umieć je zaimportować w konkretnym silniku. Jest cała masa sposobów, aby zaprezentować swoje portfolio, również za darmo. Oczywiście w tym momencie juniorom najtrudniej się załapać na dane stanowisko, ponieważ praktycznie żadna firma nie prowadzi programów stażowych. Raz na jakiś czas coś się może okazjonalnie trafić, natomiast niewiele firm zatrudnia juniorów, zwłaszcza w momencie, gdy jest tyle zwolnień i poszukuje się najpierw wśród grupy doświadczonych ludzi.

M: Jak przedstawia się podział pracowników typowego studia według ich doświadczenia?

G: Najczęściej na dziesięciu programistów potrzebnych jest trzech seniorów, może czterech regularów, czyli ludzi o średnim doświadczeniu. Do tego jest masa nudnej, warsztatowej roboty, na którą też nie przeznaczają się wiadomo jak drogich zasobów. Człowiek jest zawsze największym kosztem w produkcji gier, więc przydałoby się także trzech juniorów, którym od początku do końca pokazuje się, jak daną robotę trzeba wykładać. Są to rzeczy, którymi jeszcze przez dłuższy czas nie będzie w stanie zająć się np. chatGPT czy jakkolwiek inny model generatywny. Juniorzy wciąż są potrzebni, jednak nie wszystkie firmy ogłaszają się od razu. Nie wszystkie studia zgłaszają zapotrzebowanie w danym momencie, ale ciągłe wysyłanie CV na pewno gdzieś tam zaowocuje.

M: A jak wyglądały Twoje początki?

G: Ja sam startowałem na wiosnę 2010, gdy branża odbijała się po kryzysie z 2008 roku. Wtedy mi też mówiono, że na moje stanowisko jest 200 innych osób, a ja nie mam doświadczenia, ale gdy posadzili mnie przy biurku, dali do rozwiązania jeden problem na kartce i jeden na komputerze, poradziłem sobie z tym. Wydaje mi się, że rozpykałem je dość dobrze, bo sam się uczyłem pewnych rzeczy. Wcześniej trzeba było jednak rozesać tonę cefalek, na samym starcie wysłałem chyba z pięćdziesiąt. Po prostu trzeba działać, samo nie przyjdzie. Podejście, że można się uczyć w pracy i powinno się za to dostawać pieniądze jest zdrowe, ale jeśli nie przeznaczają się wolnego czasu na rozwijanie swoich umiejętności, to zatrzymuje się w miejscu.

M: Czy studia informatyczne w jakimś stopniu przydały Ci się do późniejszej pracy?

G: Nauczyły mnie modeli matematycznych, wzorów, dużej ilości teorii, która faktycznie ma zastosowanie. Uczyłem się masy rzeczy, zwłaszcza w kwestii algorytmiki i symulacji, która przydała mi się później przy tworzeniu gier i nie tylko, natomiast nikt nie był mnie w stanie nauczyć programowania gier. Miałem dosłownie jeden warsztat na całe studia, który był użyteczny, jeśli chodzi o programowanie. Było to zespołowe tworzenie gier komputerowych pod przewodnictwem Bartłomieja Filipka z Bloober Team i Artura Staszczyka, który wtedy pracował w CDP Red, ale praktyki nauczyła mnie dopiero pierwsza praca w Blooberze, kiedy pracowałem pod opieką Marzeny Gasidło, genialnej programistki. Mam wrażenie, że dwadzieścia miesięcy pracy blisko niej dały mi więcej niż trzy lata studiów.

M: Wspomniałeś wcześniej, że modele generatywne jeszcze nie są w stanie w pełni zastąpić całej ludzkiej pracy. Wielu krytyków obecnego kryzysu w branży dopatruje się jego przyczyn właśnie w coraz wyraźniejszej obecności AI w wielu dziedzinach. Jak duże przełożenie ma to na gamedev w rzeczywistości?

G: AI bardzo dobrze przetwarza tekst, w momencie, gdy chcemy np. wygenerować sobie trzon historii, jakiegoś designu gry, albo chcemy zmienić ton wypowiedzi, sprawić, by był mniej lub bardziej formalny. Przydaje się jako narzędzie do przyspieszania żmudnej pracy, różnych przeróbek, do wnioskowania na czymś, co istnieje. Trzeba pamiętać, że modele generatywne, nie wymyślają nowych rzeczy. Są po prostu bardzo zmyślnymi algorytmami, które zaczynają z określonego punktu, nadawanego przez kwerendę i na podstawie tego opracowują paradygmat tego, jak mają tworzyć kolejne słowa albo kolejne plamki w obrazku. Dosłownie rzucają kostką i sprawdzają, czy wynik pasuje do schematu. W ten sposób, idąc po schematach, model dokonuje pewnych wyborów, na podstawie których wygeneruje np. obraz kota albo książkę fantasy, która ma np. imitować styl Tolkiena. Przy odpowiednim dopracowywaniu modelu potrafi też np. bardzo usprawnić proces tłumaczenia tekstu w grze. Jeden z moich branżowych znajomych w oparciu o trzy-cztery profesjonalnie opracowane i opłacone tłumaczenia potrafi wygenerować kolejne bardzo akuradne dla innych języków.

M: A co z tworzeniem grafik?

G: AI sprawdza się np. do zmiany kolorystyki, stylu albo do stworzenia szybkich conceptów, gdy grafik chce sprawdzić, czy jakiś projekt ma sens. Kiedyś zajmowali się tym concept artyści, tylko że to trwało cały dzień albo kilka godzin, jeśli ktoś był naprawdę sprawny. Teraz chatGPT robi to w minutę, ale concept artysta dalej jest potrzebny do stworzenia key-artu, concept artu postaci do jakiegoś artbooka, do nadania pewnego klimatu całej grze. Wszystkie generatory związane z grafiką mogą robić to mniej więcej w podobny sposób, natomiast siłą rzeczy one bazują na tym, czego w Internecie jest najwięcej i widoczne są pewne narzuty stylistyczne, sposób generowania grafik. Oko osoby, która ma z tym kontakt dzień w dzień szybko zauważa, czy coś jest wygenerowane przez AI, czy nie. Jest też tutaj pewien problem. Aby wygenerować grafikę, modele generatywne dostępne publicznie muszą pozierać dane z Internetu od osób, które niekoniecznie wyrażały na to zgodę. Cały czas trwa o to batalia, Unia Europejska wprowadziła konieczność

oznaczania, czy coś zostało wytworzone przez model generacyjny na podstawie danych publicznych. Jeśli jakaś firma ma swój model i bazuje na pracach swoich pracowników, wtedy wszystko jest ok, nie narusza się praw autorskich.

M: Czy są jeszcze jakieś inne sposoby wykorzystania sztucznej inteligencji?

G: Jest jeszcze zastosowanie programistyczne, choć w bardzo wąskim zakresie. GitHub Copilot czy Rider od JetBrainsa posiadają moduł AI, który np. ułatwia generowanie komentarzy do kodu, szukanie i poprawianie błędów albo znajdowanie sugestii, jak można coś poprawić. Przydaje się to też w momencie, kiedy mamy jakąś nową bibliotekę albo jakiś interfejs, w którym trzeba zaimplementować ileśdziesiąt metod, co jest czystym klepaniem kodu po to tylko, żeby wypełnić pewne warunki, żeby kompilator to przyjął. To jest przeważnie bardzo nudna i żmudna robota, która zajmuje kilka godzin, podczas której człowiek się po prostu wpienia, zapuszczając sobie jakiś metalowy kawałek w tle dla nadania tempa. Teraz AI robi ci to w pięć minut, a ty w tym czasie możesz się już zastanawiać nad samą realizacją jakiegoś problemu albo conceptu, a nie skupiać się na tej żmudnej robocie. Opcje, które oferuje AI, przydają się więc świetnie jako narzędzie, coś, co usprawnia proces, co gdzieś tam pomaga, ale nie zastępuje pracy człowieka. Tam gdzie ludzie próbują to robić, dalej widać, że coś jest sztucznie wygenerowane, jest problem z pewną naturalnością pracy AI. Wtórna robota będzie coraz częściej automatyzowana, ale AI jeszcze długo nie będzie pracować twórczo, kreatywnie, wymyślać nowych rzeczy i nadawać sznytu artystycznego. AI dobrze imituje, ale nie tworzy.

M: Które z obecnych trendów na rynku gier najbardziej ci się podobają?

G: Jeden z pozytywnych trendów, jakie zauważam, jest pokłosie kryzysu. Chodzi o to, że dużo firm skłania się ku mniejszym grom. Wydawcy w końcu zaczynają inwestować w gry, które są mniej ryzykowne, tańsze w produkcji, szybciej reagują na rynek i nie wymagają od gracza zaangażowania np. na 40 godzin, tylko kilka-kilkanaście godzin intensywnej rozgrywki. To też jest trochę związane z potrzebami przeciętnego gracza, który ma coraz mniej czasu albo coraz mniejszy czas uwagi. Nie wszystko musi być *FIFA*, *Call of Duty*, kolejnym *Finalem* na 100 godzin albo MMO na 500 godzin. Oczywiście od dawna mieliśmy rynek indie, natomiast teraz nastąpiło zwrócenie trendu w stronę gier AA, które

są wysokiej jakości, ale nie są tak wielkie. Co prawda, negatywnym trendem z tym związanym jest to, że gier jest potwornie dużo, nawet za dużo. Jest niewspółmiernie większy wzrost produkcji gier dostępnych na rynku względem graczy, którzy chcą bądź są w stanie w nie zagrać. W 2023 roku wyprodukowano ponad 14 tys. gier na samego Steama – to jest potwornie dużo. Większość z nich to są, oczywiście, jakieś próbne badziewia, które teoretycznie nie zarobią nic albo nie zarobią wiele, natomiast niektóre są dosłownie asset flipami, które kosztowały twórców \$50 i trzy dni roboty, a zarobiły np. \$1000, więc generalnie wychodzą na plus. Takie gry w dużej ilości przytłaczają wyborem gracza, zapychają kolejkę bądź pozerają uwagę względem gier, które może nie są tak dobrze marketingowane, ale są znacznie bardziej wartościowe, były tworzone dłużej, są bardziej dopracowane itd., tylko że przeciętny użytkownik Steama może przez to nie zwrócić uwagi. Przez to te pieniądze bardziej się rozmywają na wiele gier, więc siłą rzeczy bez odpowiedniego marketingu jest ciężko sprzedać taki mniejszy tytuł.

M: Jakie z obecnych trendów w branży uważasz za szkodliwe?

G: Dużym negatywem branżowym na pewno jest to, że teraz wydawcy bardzo mocno cisną w subskrypcje. Model subskrypcyjny ma pewną pozytywną stronę, bo za wystartowanie w Xbox Game Pass twórca może dostać tyle pieniędzy, że z miejsca zwróci mu się cały koszt tworzenia gry. Taki koszt, nawet przy małej produkcji, może wynosić 100 tys. dolarów, zaś przy tytułach AA od 10 do 30 mln. dolarów. Siłą rzeczy, jeśli ktoś ryzykuje takie pieniądze, to fajnie mieć przynajmniej ten bezpieczny zwrot z inwestycji, ale tym samym, jeśli gra ukaze się zarówno na Game Passie, jak i na innych platformach, to jednocześnie nikt nie zwróci tam na nią uwagi. Ludzie będą woleli zapłacić za Game Passa i mieć dany tytuł dostępny w ramach subskrypcji, a gdy im się znudzi, sięgną po inną grę spośród dostępnych w tej usłudze. Subskrypcje zabierają prawdopodobny zysk dla twórców, ale przy określonym ryzyku. Jest też kwestia tego, że przy modelu subskrypcyjnym gracz ma coraz mniejszy wpływ na to, co faktycznie posiada.

M: Co to oznacza?

G: W momencie, gdy mamy grę w pudełku, tak naprawdę nie posiadamy gry tylko licencję na posiadanie kopii, ale jednocześnie... Mam za sobą ponad 200 pudełek z grami. W każdej chwili mogę wyciągnąć konsolę, podpiąć ją do prądu, włożyć płytę z grą do czytnika i w nią zagrać. Aktualnie, z racji że

mamy dystrybucję cyfrową i subskrypcję w modelu netflixiowym, co jakiś czas gry są w rotacji, a gdy schodzą z usługi, przestają być w ogóle dostępne, nikt nie robi ich twardych kopii i historia o nich zapomni. Tym samym tracimy nawet utrudę posiadania czegoś, a dodatkowo coraz częściej właściciele platform przedstawiają nowy model sprzedażowy, w którym za \$60–\$70 dostajemy teoretycznie grę pełną, ale tak naprawdę bez pewnych dodatków, które dostaniesz, jak zapłacisz \$100. No, chyba że wybierzesz abonament za \$15 miesięcznie, żeby mieć tę samą najbogatszą wersję, ale wtedy nie masz pudełka, nie możesz tej gry odsprzedać ani pożyczyć, a jeżeli wsiądną serwery, nie masz dostępu do gry. Mam wrażenie, że teraz gry w pudełkach powoli stają się znamieniem elity, są dla najbogatszych (albo tak to przynajmniej modelują wydawcy), a cała reszta ma płacić subskrypcje i nie mieć z tego nic poza możliwością zagrania w grę, jak łaskawie wydawca zostawi grę na serwerze. To jest bardzo niebezpieczny trend, bo przez to też tracimy pewną wartość kulturową i możliwość przechowywania danego tytułu dla kolejnych pokoleń. Wiesz, teraz masz książki czy czasopisma, jak „Play”, „Click”, „CD-Action”, a nawet „Playboy”, które są archiwizowane, zawsze każdy może pójść np. do Biblioteki Jagiellońskiej i je zobaczyć, bo są pewnymi wytworami kultury. Z grami tak nie jest i wiele takich, które mogą być ostatecznie istotne dla kształtowania kultury, już zostały utracone bezpowrotnie. Co prawda, część gier się odświeża w różnych formach, ale dalej dużo z nich się traci. Ponad 80% gier sprzed 1980 r. zostało już bezpowrotnie utracone dosłownie jak wymierające gatunki. Erodujemy przez to swoją kulturę.

M: Czy byłaby możliwość stworzenia globalnej choćby cyfrowej biblioteki archiwizującej gry?

G: Istnieje instytut, który chce się tym zająć, tylko muszą uzyskać zgodę ESA, czyli Entertainment Software Association. Jest to instytucja, która skupia wydawców gier, właścicieli platform itd. Video Game History Foundation chce archiwizować gry dla zachowania ich kopii jako dziedzictwa kulturowego, a dostęp byłby umożliwiony tylko pracownikom naukowym. ESA jednak broni interesów wydawców, którzy planują w przyszłości zarobić na starych markach i nie wyraża zgody na to, aby utrzymywać elektroniczne kopie gier bez zabezpieczeń DRM nawet dla celów naukowych.

M: Niechęć wydawców do udzielenia zgody z myślą o przyszłym zarabianiu na danej marce może być w pewnej mierze zrozumiała, jednak wiele gier nie jest już dostępnych w cyfrowej dystrybucji z powodu wygaśnięcia nieprzedłużonej licencji. Mam tu na myśli np. wszystkie gry spod brandu *Władcy Pierścieni*, jak

choćby *Bitwa o Śródziemie* czy *Powrót Króla*.

G: To jest trochę absurd, z racji tego że Embracer Group jest obecnie właścicielem całej licencji Śródziemia (od filmów, przez gry, po gumki do mazania), więc mogliby wydać zgodę na zrobienie reedycji, ale mimo to tego nie robią.

M: Embracer od pewnego czasu wywołuje sporo kontrowersji związanych z zamknięciami kolejnych studiów, jak np. Piranha Bytes.

G: Zanim dokonali wtopy stulecia, mieli pod sobą ponad 24 tys. osób, pracujących w studiach podległych, ponad 2000 IP (*intellectual property*, własność intelektualna – przyp. red.) i ponad 240 studiów. Wyrznęli z tego wszystkiego bezpośrednio cztery, a pośrednio sześć tysięcy osób, posprzedawali albo doprowadzili do rozpadu ok. 1/3 firm. Jedną z nich jest faktycznie Piranha Bytes, które po prostu nie uzyskało finansowania, natomiast Embracer jest zapalnikiem całej fali zwolnień. Nakupili masę spółek, byli przez to mniej więcej półtora miliarda dolarów w plecy. Kupowali na potęgę, myśląc, że hossa będzie cały czas, zamiast nabyć małą partię studiów i odczekać, aż inwestycja im się zwróci. Gdy zobaczyli, że są stratni, umówili się z Savvy Games Group, funduszem inwestycyjnym z Arabii Saudyjskiej, że za część akcji Embracera dadzą im dwa miliardy dolarów, czyli wszystkie koszty miały zostać wyrównane i jednocześnie miało im zostać pół miliarda na kolejne inwestycje. Dostownie dzień przed ogłoszeniem raportu finansowego Savvy Group się wycofało, i to tak naprawdę ruszyło całą falę, bo kurs akcji spółki poszedł w dół, obniżyli oficjalny rating, wycofali możliwość kredytowania określonych rzeczy. Skończyło się finansowanie dla części projektów, musieli ogłosić upadłość części grup (Embracer skupiał wokół siebie wiele spółek, które miały pod sobą firmy-córki). W naszym regionie do takich zaliczało się m.n. THQ Nordic, czyli *Flying Wild Hog*. To drugie dalej pośrednio jest częścią Embracera, ale są na tyle solidnym studiem, że, mimo zamknięcia pewnych projektów, wciąż przynoszą pieniądze.

M: Czyli możemy być spokojni o nasze rodzime studio?

G: Teoretycznie, patrząc na to, co się obecnie dzieje, nie jest to determinanta tego, żeby studia nie zamknęli, bo wystarczy zobaczyć, co robi ostatnio Microsoft, natomiast Hogi wciąż trzymają się solidnie i mam nadzieję, że będą nadal utrzymywać wysoki poziom, zarówno prowadzenia firmy, jak i produkcji.

M: Mówiąc o Microsoftzie, masz na pewno na myśli zamknięcie Tango Gameworks¹, co na pewno było zaskakujące. Ich najnowsza gra, *Hi-Fi Rush*, odniosła sukces krytyczny, a jednak studio zostało zamknięte. Z czego to wynika?

G: Firma po prostu nie wpisała się w Excela. Po masowych zwolnieniach, które objęły 1900 osób, pojawiło się dużo raportów. Najbardziej kompleksowy stworzył Jason Schreier, do którego pracownicy pisali, że np. niektórym oddziałom zwolniono połowę pracowników bez konsultacji z leadem. Kierownictwo miało w nosie, kto jest najmniej wydajny, kto robi jakieś problemy itd. Po prostu złapali Excela, sprawdzali, kto się nie mieści w daną ramkę i ich zwalniali. Przez to pracę straciło wielu wartościowych pracowników. Żeby było bardziej bądź mniej śmiesznie, nieoficjalne źródła podają, że zaczyna się kolejna fala zwolnień w Microsoftzie.

M: Wiele redukcji pracowników dotyczy także nieudanych gier usług, jak choćby ubiegłoroczny *Redfall* od Arkane Studios, które specjalizowało się do tej pory w *immersive simach*.

G: W tym przypadku zamknięto Arkane Austin w Texasie, odpowiedzialne za dodatki do gier głównego studia w Lyonie. Arkane do tej pory robiło singlowe gry oparte na eksploracji świata, gdzie oferowano graczom wiele możliwości rozwiązywania problemów. Takimi grami była seria *Dishonored* i *Prey*. Nagle dostali zlecenie na grę-usługę online. To nie mogło się udać. Mam wrażenie, że wydawcy zapominają lub nie interesują się tym, co robią ich pracownicy. To nie jest tak, że jeden programista robi wszystko. Specjalizacji programistycznych, tak jak stylów graficznych, jest masa. Każdy grafik może teoretycznie malować w każdym stylu, tyle że jeśli taka osoba w nim się nie specjalizuje, to wyjdzie to gorzej albo dłużej. Tak samo jest z programowaniem, jeśli ktoś cały czas programował system rozgrywki w grze jednoosobowej i nagle każą mu pisać kod sieciowy. To tak, jakbyście całe życie grillowali i nagle ktoś kazałby wam zrobić bezę – teoretycznie to i to poddaje się obróbce cieplnej, ale na zupełnie innych zasadach. Gdy wcisnęli im \$Redfall\$, nie dość, że musieli zrobić produkt, który wykraczał poza ich standardowe portfolio i zakres umiejętności, to jeszcze przy zatrudnianiu osób, które miały im pomóc nie mogli ogłaszać, że robią grę sieciową, żeby nie zdradzać zbyt wiele np. prasie. Kto więc przychodził do Arkane? Wszyscy ci, którzy chcieli robić *immersive simy*, bo takie gry robiło studio. Była tam też masa innych problemów. Ludzie, którzy już tam

¹ Wywiad nagrany po zamknięciu studia Tango Gameworks przez Microsoft a przed wykupieniem ich przez Krafton, który deklaruje wznowienie marki *Hi-Fi Rush*.

pracowali, nie lubili tego typu gier. Do tego dochodziły nieadekwatne terminy czy ograniczony budżet. Porównajmy to do innych gier tego gatunku. Przy pierwszej części *Division* pracowali 600 osób, przy drugiej ponad tysiąc, zaś Arkane Austin w głównej fazie projektu zatrudniało niecałe 200 pracowników. Siłą rzeczy, to nie miało szans się udać, a potem było wielkie zdziwienie, że się nie sprzedało. Żeby nie było, ten trend u Bethesdy widać było już wcześniej. Machine Games też zrobiło dwa *Wolfensteiny*, które były fantastyczne (*New Order* i *New Colossus*), a potem wydali *Young Blood*, które było kooperacyjną grą usługą. Chyba najbardziej monumentalną wtopą tego typu było *Suicide Squad: Kill The Justice League* od Rocksteady, które kosztowało ponad \$200 mln. To studio robiło wcześniej chociażby trylogię Arkham z Batmanem, która zarobiła masę pieniędzy i była wychwalana pod niebiosa. Nagle zrobili takiego crapa, bo nigdy nie pracowali nad grą sieciową. Rozwala mnie to, że ludzie nadal nie uczą się na cudzych błędach, nie rewidują pomysłów, tylko wciskają model gry-usługi.

M: Skąd wynika taka nagła chęć zmian?

K: Na dobrej grze singlowej zarabia się tylko raz, najwięcej w pierwsze trzy do sześciu miesięcy, czasami przy dobrym okresie sprzedażowym kawałek dłużej. O ile dobrze pamiętam, *Hogwarts Legacy* od Warner Bros. Games (spod tego samego wydawcy co Rocksteady) kosztowało ponad \$200 mln, a zarobiło ponad miliard. *Kill The Justice League* nie zarobiło na siebie w ogóle, a mimo to Warner Bros. dalej chce cisnąć w gry-usługi. Dostali dowód na to, że dobre gry singlowe z dobrego IP zadziałają i się sprzedadzą, ale nie, wolą gry-usługi. Dlaczego? Bo inwestując \$200 mln, jeżeli ta gra-usługa się sprzeda, będzie zarabiała na starcie plus przez np. kolejne lata, gdy już przy znacznie niższej inwestycji będzie generowała pasywny dochód. Gra singlowa za tyle samo może zarobić miliard, ale tylko raz, a dobra gra-usługa kilkukrotnie więcej do końca życia. Trzeba tylko umieć ją zrobić, zaplanować, mieć na nią pomysł, aktualizować content, szybko reagować na potrzeby graczy, mieć sprawny pion produkcyjny, który wygląda jak marsz śmierci itd. Bez wiedzy o tym oraz odpowiedniego doświadczenia to nie ma prawa się udać, tylko że ludzie w kołnierzykach (nieważne co produkują) nie zajmują się tym, patrzą wyłącznie na słupki sprzedażowe i mówią: *O, zróbmy to!*

M: Innym wartym wspomnienia przykładem nieudanej gry-usługi byłoby także *Marvel's Avengers* z 2020 roku, choć tam problemem była głównie powtarzalność gameplayu oraz ubogi, nieregularnie dostarczany nowy content.

G: No właśnie, a dodatkowo jeszcze nie reagowali na spostrzeżenia społeczności, która mówiła im, co działa, a co trzeba zmienić. W momencie, gdy nie dba się o klienta, to klient bardzo szybko odchodzi, zwłaszcza że gier-usług jest od cholery i jeśli wtopi się coś, nie reagując przez miesiąc na społeczność, to traci się ją z miejsca. Zresztą nie trzeba mieć przypadku ludzi niedoświadczonych sieciowo, żeby wtopić grę-usługę – wystarczy sobie przypomnieć *Anthem* od BioWare. Chociaż mieli tam np. ludzi od *Battlefielda*, czyli gry z jedną z najlepszych struktur sieciowych ever obok *Halo* i *Destiny*, tutaj problem był inny. Kazali im robić *looter shootera* TPP z otwartym światem na bazie silnika do FPP, który nie był nigdy dostosowany do niczego innego. Pamiętam, że prezes EA uparł się wtedy, że to miało być robione na tym silniku, mimo że mieli pod ręką masę innych narzędzi. Znowu jest to przypadek kolejnej osoby decyzyjnej, która nie miała bladego pojęcia o tym, jak się robi gry od początku do końca i uznała, że *o, ta zabawka dobrze wygląda, dobrze sprzedaje gry, to na pewno zrobicie na niej inną*. To jest tak, jakby próbować z kolei zrobić stolik dziecięcy piłą mechaniczną!

M: A czy wśród gier-usług jest choć jedna, która mogłaby dawać dobry przykład innym?

G: Wystarczy wspomnieć chyba największą pozytywną anomalię wśród gier-usług, czyli drugie *Helldivers*. Ta gra miała tragiczne problemy z serwerami, problemy z wydajnością, masę bugów, serwery nie były przygotowane na tak dużą liczbę graczy, były problemy z balansem. W normalnych warunkach ta gra po starcie na poziomie 70 tys. osób grających jednocześnie, poszłaby w dół i już by się nie podniosła. A jednak nie dość, że gra przez długi czas trzymała naprawdę wysoki pułap jednoczesnych graczy, to po naprawie głównego problemu, czyli struktury sieciowej, zaczęła rosnąć. To się normalnie nie zdarza. Dlaczego? Dlatego że szef studia Arrowhead reagował na wszystkie problemy, przeproszał, godził kłócących się na Discordzie ludzi, tłumaczył co, dlaczego i jak działa, a gdy gracze zgłaszali mu problemy, adresował je w przeciągu 24–48 godzin. Gdy ogłaszano dużą aktualizację serwerów, podczas której gra była niedostępna przez 48 godzin, po upływie tego czasu liczba graczy nie tylko wróciła na poprzedni poziom, ale i wzrosła o 15%. Mało który deweloper tak prowadził społeczność czy potrafił opieprzać swoich pracowników, gdy wdawali się w pyskówki z graczami po otrzymaniu od nich konstruktywnej krytyki. Deweloper nie robi gry dla siebie tylko dla określonego klienta i powinien go słuchać. Oczywiście, trzeba zwracać uwagę na zdanie grupy docelowej, bo ta jest najważniejsza, a nie na wszystkich krzykaczy, bo zawsze

znajdą się jakieś skrajności, czy to w postaci tych, którzy będą tylko wyzywać programistów od debili, czy to bezkrytycznych obrońców dewelopera, który na to nie zastępuje. Grupa docelowa jednak daje w miarę zbalansowane spostrzeżenia, ale żeby ją mieć, należy wyrobić sobie odpowiednie zaufanie u klienta, który odpowie szczerością ze swojej strony na szczerść dewelopera, dzięki czemu osiągnie się sukces. W przypadku *Helldivers 2* na pewno pomógł też fakt, że gra nie jest za pełną cenę, kosztuje \$40, sprzedano 12 mln samych kopii pudełkowych, czyli zarobili ponad \$400 mln, a ponoć wygenerowali już przychód rzędu \$800 mln. W prospekcie mają z kolei ciągły wzrost i nadal przyrasta im liczba graczy. I to wszystko osiągnęło studio, w którym pracuje lekko ponad 100 osób.

M: Wróćmy jeszcze do tematu ogółu problemów w branży. Niezwykle często podczas rozmów na temat przeciwdziałania różnym szkodliwym praktykom mówi się o głosowaniu portfelami. Czy jednak takie masowe bojkoty nie sprzyjają utwierdzeniu wydawców w przekonaniu o nierentowności danego projektu, przez co może zapaść decyzja o zamknięciu danego studia?

G: Już lata temu Adrian Chmielarz, aktualnie szef studia *Astronauts*, powiedział pewną sentencję, która chyba dobrze rezonuje z tą kwestią: jesteś tak dobry, jak twoja ostatnia gra. Jeśli raz się straci zaufanie, odzyskanie go jest bardzo trudne. To, że nie daje się drugiej szansy studiom jest akurat dużym błędem, co obecnie wielokrotnie się podkreśla. Przez to nigdy się nie dowiemy np. czy *Hi-Fi Rush 2* nie zdobyłoby większej liczby graczy niż część pierwsza. Co zaś do głosowania portfelami... W pierwszej kolejności należy przeanalizować rynek, sprawdzić, gdzie jest nisza, na czym można zarobić dobrze i sprawdzić, jaką grę warto robić. Jeśli jest zapotrzebowanie na określony typ tytułów, to on już na pewno powstaje, więc warto patrzeć na te, których jest mało, a nie obecnie zyskujące na popularności. Teraz np. jest wielki szal na *cozy games*, czyli takie, które są bardzo spokojne, bezpieczne i często nie oferują określonego celu i zbyt dużego wyzwania. Dużo takich produkcji jest już na rynku i zapowiada się, że powstaną jeszcze dziesiątki tego typu gier, więc robienie kolejnej i wydanie jej w przeciagu roku może sprawić, że gracze już nie będą nią zainteresowani. Głosowanie portfelami działa w tym przypadku tak, że w momencie przesytu gracze wezmą jedną-dwie takie gry, a potem pójdą dalej, poszukując czegoś innego. Gracze więc decydują, co jest obecnie trendem, ale problem w tym, że jeśli chcemy za nim podążyć, musimy bardzo szybko reagować, obserwując przy tym inne media, mające swój wpływ, jak choćby

w przypadku nagłego boomu na gry z serii *Fallout* przy okazji premiery serialu od Amazona. Gdyby Bethesda zrobiła bez żadnej promocji jakąkolwiek zapowiedź nowej gry, rozbiliby tym bank, choć grę tworzy się czasami dłużej niż serial, więc nie mogliby sobie tego konkretnie wymierzyć.

M: Na sam koniec chciałbym poruszyć temę obaw wielu graczy, którzy powtarzają co jakiś czas o zbliżającym się krachu w branży gier, na wzór tego z 1983 roku. Czy faktycznie jest się czego bać?

G: Kryzysów w branży growej było już kilka, zdarzają się co kilkanaście lat i związane są zazwyczaj z jakimś dotem ekonomicznym. Każdy jest większy od poprzedniego, ale to dlatego że branża jest coraz większa, za każdym razem taki kryzys działa na innych zasadach i inaczej się z niego wychodzi. Po ostatnim, który miał miejsce w latach 2008–2010, wydarzyła się jedna istotna rzecz, która tak naprawdę wyskalowała wielokrotnie całą branżę, mianowicie prawdziwy rozpęd gier mobilnych. Wtedy właśnie wjechały smartfony, gry mobilne, hypercasuale, kasynówki, gatcha itd. Teraz trzeba na pewno przetrwać, bo nowe studia już się formują, a wraz z nimi pojawiają się nowe pieniądze, ale efekty pracy tych studiów zobaczymy za dwa-trzy lata. Zastanawia mnie natomiast, co teraz będzie taką dużą rzeczą, która znów wyskaluje branżę. Na pewno nie będzie to VR, AI też raczej nie. Być może czeka nas wyczekiwany przeze mnie renesans gier AA. Masa studiów wykluta się przecież z tego, że pozwalniano z branży głośne nazwiska, a teraz wszyscy specjaliści zawiązują studia z przedziału od 30 do 100 osób, w zależności od tego, jaki robią projekt i zabezpieczają sobie pieniądze na cały development. Tym samym jest szansa, że w przyszłym roku zaczną kietkować efekty takiego granulowania rynku na mniejsze firmy, ale nie wiem, czy nie jest to za mało, żeby ten trend bardzo mocno wystrzelił. Z drugiej strony, ten relatywny spadek obrotów i zwolnienia nie są aż tak duże jak w poprzednich kryzysach. Myślę, że do końca tego roku fiskalnego jeszcze może być słabo, a potem zaczniemy zauważać jakieś odbicia. Bardzo chciałbym, by zwolnienia zamknęły się w pierwszym kwartale tego roku, ale widzę, że jeszcze to chwilę potrwa. Myślę jednak, że wszystko pójdzie w dobrą stronę. Nie ma czegoś takiego jak *too big to fail*. To jest jednak branża, która mimo kryzysu zarabia więcej niż cały przemysł muzyczny, filmowy i książkowy. To jest absolutnie dominujące medium rozrywkowe i jest to już zbyt spojony ze społeczeństwem aspekt kulturowy, żeby miało to kompletnie ryznąć.

Dziękuję za rozmowę!

Wywiad przeprowadził Mateusz Matłok

TAJEMNICZY PRZEWODNICY PO ŚWIECIE SNÓW

Wyobraźmy sobie coś takiego...

Dawno, dawno temu w głębinach ludzkiej wyobraźni, tam gdzie sny splatają się z rzeczywistością, istniał tajemniczy świat oniryków – istot, które bytowały na pograniczu jawy i snu. Oniryki żyły w ludzkich snach, kształtując je, kierując ich biegiem, a czasem nawet poddając w wątpliwość to, co prawdziwe.

Byli to specyficzni postaciami bogów, przewodnicy w świecie snu i jawy, mający nam przekazać informacje. Mogli przyjmować formę duchów lub demonów, które odwiedzały śniących, by przekazać im ważne wiadomości lub złowrogie ostrzeżenia. To przewodnicy, którzy pomagali odkrywać głębsze warstwy ludzkiej psychiki lub przeciwnie – jako złowrogie byty, które siały chaos w umysłach ludzi. Obrazy generowane przez oniryki zmuszały do refleksji nad własnym życiem.

Oniryki, choć nieuchwytnie i prawie niedostrzegalne, odgrywały ważną rolę w snach. To architekci, którzy projektowali pejzaże marzeń sennych, tworzyli fabuły i kształtowali naszą percepcję podczas snu. Każdy sen był efektem działania jednego lub kilku oniryków, które współpracując ze sobą, tworzyły niesamowite doświadczenie snu dostosowane do potrzeb i emocji śniącego.

Istoty te potrafiły manipulować czasem i przestrzenią w snach, tak by możliwe było przeżywanie wydarzeń, które trwają tylko kilka sekund, ale wydawały się rozciągać na całe godziny. To one decydowały, kiedy sny stawały się koszmarami, a kiedy były pełne radości i spokoju.

Hipotetyczne istnienie takich stworzeń to fascynujący temat. Bo skąd te wszystkie sny, które łamią tak bezczelnie zasady fizyki, skąd w naszych snach fascynujące, a zarazem fantastyczne stworzenia i w końcu skąd w naszych snach osoby, których nigdy nie poznaliśmy? Nasz mózg generuje je sam czy może... oniryczne stworzenia istnieją naprawdę?

PATINKA

ULUBIONE MOMENTY Z IGRZYSK OLIMPIJSKICH

Igrzyska olimpijskie dobiegły końca. Dla mnie jest to najważniejsze i najciekawsze wydarzenie sportowe. Ponad 200 krajów rywalizowało ze sobą w 32 dyscyplinach w 329 konkurencjach. Polska zdobyła 10 medali (jeden złoty, cztery srebrne i pięć brązowych) i uplasowała się na 42 miejscu w tabeli medalowej. Dużo czy mało? Nad tym rozwozić się nie będę, wiele dyskusji odbywało się już w mediach społecznościowych.

Moim zdaniem były to ważne igrzyska przede wszystkim z dwóch powodów. Po pierwsze: wyraźnie było widać wymianę pokoleniową. Starsi, bardziej doświadczeni sportowcy nie zawsze zajmowali wysokie miejsca, w wielu konkurencjach medale zdobywali bardzo młodzi zawodnicy. Niektórzy ogłosili koniec kariery, inni dopiero co ją zaczynają. Po drugie: część polskich sportowców zaczęła głośno mówić o problemach, jakie są w związkach sportowych – niedofinansowanie, kolesiostwo, niewspieranie sportowców itd. Mam nadzieję, że skończy się to sporymi zmianami, których skutkiem będzie większa liczba medali na igrzyskach w 2028 roku.

Dla mnie igrzyska to niekoniecznie medale, ale przede wszystkim emocje. Emocje, które często mi się udzielały, mimo że nie byłem w Paryżu, tylko komfortowo siedziałem przy biurku i oglądałem różne konkurencje. Nie zliczę, ile razy cieszyłem się, wzruszyłem czy smuciłem. Paleta emocji była naprawdę różnorodna.

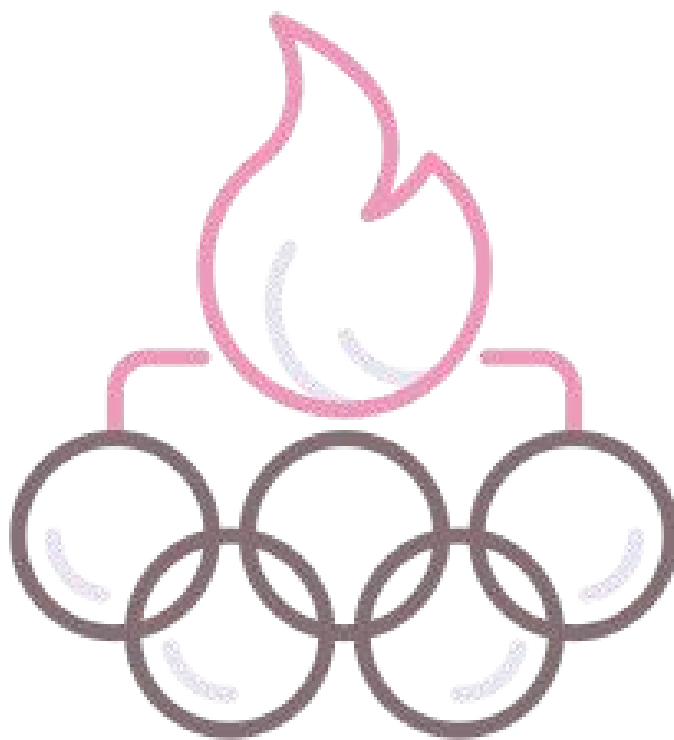
A oto moje ulubione momenty/osoby z tych igrzysk olimpijskich:

1. **Iga Świątek.** Bardzo młoda tenisistka, która zdobyła brązowy medal. Pierwszy polski medal olimpijski w historii tenisa. Ważne wydarzenie.
2. **Selfie Koreańczyków.** Korea Północna zdobyła srebrny medal w tenisie stołowym, a Korea Południowa brązowy. Gdy sportowcy stanęli na podium, zrobili sobie selfie. Niby nic, niby mały gest, a w jakiś sposób wyjątkowy. Zwłaszcza gdy weźmie
3. **Strzelec z Turcji.** Yusuf Dikec został ulubieńcem użytkowników mediów społecznościowych, ponieważ zdobył srebrny medal (razem z Sevval İlayda Tarhan) ubrany jak na plażę, bez wspomaganie się specjalną soczewką i nausznikami ochronnymi. Fajnie się to oglądało.
4. **Simones Biles.** Nie tylko jest świetną sportownicą, która zgarnia mnóstwo medali, to jeszcze sprawiła, że szerzej zaczęto mówić o zdrowiu psychicznym sportowców.
5. **Tom Daley.** Nie dość, że wywalczył srebrny medal (razem z Noah Williamsem) w skokach do wody z wieży 10 m, to jeszcze znów dziergał sweter, siedząc na trybunie i kibicując swoim rodakom. Poza tym on sprzedaje swoje wydziergane dzieła, a dochód z nich uzyskany przeznacza na pomoc queerowym dzieciom i młodzieży, które zostały pozbawione dachu nad głową.
6. **Amerykanie i piłka ręczna.** Nie ukrywam, że bardzo bawiło mnie zdziwienie niektórych Amerykanów, że istnieje taki sport jak piłka ręczna i jest on rozgrywany podczas igrzysk olimpijskich. Wynika to najpewniej z dwóch rzeczy – sport ten nie jest popularny w Stanach, a ich reprezentacja nie miała w nim jakichś większych sukcesów do 2023 roku. Poza tym słowo *handball* kojarzy się bardziej z grą podobną do squasha.
7. **Zwycięstwa małych krajów.** Super oglądało się ich szczerą radość, gdy zdobywały pierwsze medale w historii igrzysk. Przykłady? Julien Alfred, która zdobyła złoty medal w biegu na 100 metrów i srebrny w biegu na 200 metrów dla Saint Lucia. Albo Thea Lafond, która wywalczyła złoto w trójskoku kobiet dla Dominiki, małego kraju na Karaibach. Albo Adriana Ruano, pierwsza kobieta, która zdobyła medal olimpijski dla Gwatemali.
8. **Harry Hepworth.** Zdobyl brąz w gimnastyce w skokach. Ma jedną nogę krótszą o 4 cm + zaczął trenować ledwie siedem tygodni do igrzysk, ponieważ bolały go plecy spowodowane chorobą Perthesa, którą zdiagnozowano u niego, gdy miał kilka lat. Pokazał, że swoją wadę może przekuć

może przekuć w sukces.

9. Zdrowa rywalizacja. To jest chyba moja ulubiona część igrzysk. Sportowcy z różnych krajów rywalizują ze sobą o medale, które zwiększają im popularność (a w związku z tym większą możliwość na zdobycie sponsorów) i dają pieniądze. Mimo to mają do siebie duży szacunek, pomagają sobie nawzajem (brazylijka niosła na rękach kontuzjowaną rywalkę w meczu w piłce ręcznej), wspierają się, pocieszają, gdy coś pójdzie nie po ich myśli. Mimo że emocje sięgają zenitu, zachowują się bardzo fair.

Sebastian Czapliński



Źródło: freepik.com (Flat Icons)

HOROSKOP

NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 26.08–08.09

Baran (21.03–20.04)

W najbliższych dwóch tygodniach Twoje sny będą pełne przygód i ekscytacji, jakbyś przemierzał nieznanne krainy. Wizje te mogą przynieść ci nowe pomysły i inspiracje do działania. Czy potrafisz odczytać wiadomości ukryte w tych onirycznych obrazach?

Byk (21.04–21.05)

Twoje sny będą kojące i pełne harmonii, przypominając ciepłe, letnie wieczory spędzone w ogrodzie. Poczujesz spokój i stabilność, które przeniosą się także na jawę, pomagając ci w codziennych obowiązkach. Jakie sekrety natury możesz odkryć, zagłębiając się w swoje sny?

Bliźnięta (22.05–22.06)

Przez najbliższe dwa tygodnie Twoje sny będą niczym kalejdoskop obrazów i myśli, zmieniających się jak w filmie. Możesz doświadczyć intensywnych wizji, które rozbudzą w Tobie ciekawość i chęć poszukiwań. Czy jesteś gotów podążać za tymi symbolicznymi wskazówkami w prawdziwym życiu?

Rak (23.06–22.07)

Twoje sny będą pełne emocji i głębokich uczuć, które poruszą Twoje serce i przypomną o ważnych relacjach. W tych nocnych wizjach odnajdziesz wskazówki, jak zacieśnić więzi z bliskimi i troszczyć się o nich. Jakie ukryte pragnienia skrywają się w Twojej podświadomości?

Lew (23.07–23.08)

Najbliższe sny będą niczym spektakularne widowiska, w których jesteś głównym bohaterem. Sceny pełne dramatyzmu i wyzwania pozwolą Ci poczuć swoją siłę i pewność siebie. Co Twoje sny mówią o roli, jaką pragniesz odgrywać w swoim życiu?

Panna (24.08–23.09)

Twoje sny będą uporządkowane i pełne symboli, które przemówią do twojej analitycznej natury. Możesz odkryć w nich cenne wskazówki dotyczące problemów, z którymi się zmagasz. Czy potrafisz znaleźć sens w pozornie chaotycznych obrazach snów?

Waga (24.09–23.10)

Przez najbliższe dwa tygodnie twoje sny będą niczym obrazy pełne piękna i harmonii, jak dzieła sztuki. Znajdziesz w nich ukojenie i poczucie równowagi, które przeniesiesz do swojego codziennego życia. Jakie uczucia i myśli próbują z Tobą rozmawiać przez sny?

Skorpion (24.10–22.11)

Twoje sny będą intensywne i tajemnicze, pełne głębokich, nieodkrytych jeszcze emocji. To, co widzisz w tych nocnych wizjach, może pomóc Ci zrozumieć ukryte pragnienia i lęki. Czy jesteś gotów zanurzyć się w ciemność swoich snów, by odkryć ich prawdziwe znaczenie?

Strzelec (23.11–21.12)

W nadchodzących nocach Twoje sny będą pełne przygód i podróży do odległych krain. Odnajdziesz w nich ducha wolności i dążenia do odkrywania nieznanego, który cię napędza. Jakie nowe ścieżki mogą otworzyć się przed Tobą, jeśli podążysz za tymi nocnymi wizjami?

Koziorożec (22.12–20.01)

Twoje sny będą skłaniać Cię do refleksji nad ambicjami i długoterminowymi celami, przypominając wspinaczkę na wysoką górę. W tych snach znajdziesz siłę i wytrwałość, które pomogą Ci pokonać przeszkody na drodze do sukcesu. Jakie marzenia skrywają się na szczycie tej góry, do której dążysz?

Wodnik (21.01–18.02)

W najbliższych dwóch tygodniach twoje sny będą pełne futurystycznych wizji i nowatorskich pomysłów. Zobaczysz obrazy świata, który może się spełnić, jeśli odważysz się marzyć i działać. Czy potrafisz przekształcić te nocne inspiracje w rzeczywistość?

Ryby (19.02–20.03)

Twoje sny będą magiczne i pełne mistycznych symboli, jakbyś pływał w głębokich wodach tajemnicy. Znajdziesz w nich odpowiedź na pytania, które dręczą twoją duszę, i zrozumienie swoich duchowych pragnień. Jakie ukryte przesłanie próbują przekazać Ci twoje sny?

BYĆ MOŻE

W NASTĘPNYM ŚNIE

1. Sposoby na spędzenie ostatnich wakacji
2. Podsumowanie lata 2024 – hot or not?
3. Najlepsze wakacyjne odcinki Lekko Stronniczego
4. Pamiętne pamiątki z wakacji, o których wciąż pamiętamy
5. Co można przywieźć ze sobą z bezludnej wyspy?
6. Ranking wakacyjnych miejscówek
7. Sposoby na rozruszanie sezonu ogórkowego
8. Wszystkie letnie eventy, na których nie byliśmy [RELACJA]
9. Karol i Włodek – Wakacje Stulecia [BEZBEK STORY]
10. Nasze przygotowania do CoperniConu

AUTORZY NUMERU:

ZAŁOŻYCIELKA: Urszula Skorodzitło

KOREKTA: Sebastian Czapliński

SKŁAD I EDYCJA TEKSTU: Sebastian Czapliński

AUTORZY: M. Matłok, A. Jankowiak, Sebastian Czapliński,
Adus

OKŁADKA: Anna Jankowiak

ZNAJDŹ NAS:

Magazyn Bezbek sp. niejawna
ul. Bezbecji 25/10 lok. 1
38-870 Wieliczka, koło Krakowa
Tel: 0 000 000 000
E-Mail: magazynbezbek@gmail.com
FB: Magazyn Bezbek

WWW.MAGAZYNBEZBEK.PL