

4.2 Poziom 2 – Internetowe możliwości

Szedłem dalej i projektowałem wszystko tak jak Bóg. Dobrze się bawiłem przy tym!

Mały Dewiant: Tutaj będzie dom pomocy kotów. Stare koty takie jak żul będą tu spać i opowiadać straszne historie o życiu kotów po życiu. To potrzebne na tym świecie tak jak zbiórki odzieży dla kotów albo kocie klasztory. Tam koty milczą i patrzą na świat z ukrycia.

Nagle z domu pomocy wyskoczyło chyba z dwadzieścia kotów. Wszystkie pędziły w moją stronę. Były wściekłe i nie miały ubrań. Piana kapłała im z pysków. Pewnie miały jakąś wściekliznę.

Mały Dewiant: Dosyć tych kabaretów i przedstawienia cyrkowego. Wracajcie do domu, wredne skurwysy**!

Z ziemi wyrosła wielka zaporą, a ja trzymałem różdżkę wysoko i coś gadałem do siebie. Byłem podпиты. Nie pamiętam co było dalej. Obudziłem się i spojrzałem na zaporę. Za nią nikogo nie było, więc ją skasowałem. Wiedziałem, że trzeba być czujnym w świecie kotów. Te gagatki są zdolne do każdego zboczenia i abominacji. Musiałem robić dalej swoje. Te żarty mnie średnio bawiły, a koty były bardzo radosne i takie żywe.

Mały Dewiant: Czas rozegrać to przedstawienie według mojego scenariusza. Będzie na temat możliwości jakie daje koci Internet. Tam masa kotów i pornografia kocia. Zboczeni zoofile oglądają je ze wszystkich stron. Bóg wie co jeszcze robią. Internet to jest wynalazek Żydo-kotów. Bez zbędnych formalności – oni są gotowi na wszystko! Biznes wymaga otwierania się na nowość.

Kot – Napoleon: Jesteś, Dewiancie? Co ty opowiadasz o tej nowości. Niektórzy jakby zatrzymali się w innej epoce. To nieprawda i wielkie przeinaczenie! Nie wierzę już w te gładkie słowa. Koty to niezłe gagatki, powtarzam. Tutaj dzieją się dziwne rzeczy. Bądź uważny z tą Twoją grą i przekazem edukacyjnym. Do nich i tak nic nie dociera. Są jak beton. Wiesz o co chodzi?

Mały Dewiant: Może uzależnienia i rozdrażnienie nie prowadzą do takich abominacji o jakich mówisz? To prawda, znowu piłem. Jednak tylko trochę. Nie to co ten żul. Film mi się kiedyś urwał, rozumiesz? Przez te wstrętnie koty. Później byłem już na tyle dorosły by nad tym panować.

Kot – Napoleon: Mówisz o Jobsie, Bezosi i Gatesie? Ja uważam, że w tej grze trzeba mieć jaja! Nie wiem skąd u mnie taka retoryka... Może piliśmy zbyt dużo, Dewiancie! Jednak na widok tych kotów robi mi się słabo, zaraz tu wrócę, czuję to wyraźnie...

Mały Dewiant: Koniec tej baśni o kocich odpadach. Robię bum-bum i koty znikają. Patrz co teraz czaruję... Robię hokus-pokus i czary-mary i pojawiają się koty w klatkach. Teraz z nimi porozmawiamy na równi.

Było ich setki, może tysiące. Koty piekielne i niebieskie. Kłóciły się ze sobą w klatkach. Wkoło latały żule z flaszками. Oczywiście też koty. Napoleon wiercił się w miejscu i odwrócił wzrok od tych więźniów.

Kot – Napoleon: Po co to robisz? Nie widzisz, że oni cierpią?

Mały Dewiant: Chcę ci tylko pokazać, że można wszystko! Z Bogiem wszystko jest możliwe. Te zasa*** wiedzą o tym dobrze. Wiedzą co robią w tej grze. Są tylko kukłami, pacynkami sterowanymi z góry. Ja rządę w świecie gier. To moje królestwo, które nadejdzie. Masz szansę dla siebie. Internet to wielki wynalazek i można tutaj robić wiele ciekawych rzeczy. Można

sprzedawać, doradzać, współpracować na różne sposoby. Budować i niszczyć. Mój świat jest piękny i taki będzie zawsze. Nie damy się tej masie sześciuset sześćdziesięciu sześciu kotów.

Kot – Napoleon: Ale bez nich życie jest nudne. Przynajmniej jest z kim się spierać. Co by było bez tych zapór, klatek i Gatesa? Żylibyśmy jak jaskiniowcy. Bez Internetu, znajomości i zawitych biznesów. Chociaż ich nienawidzę, to jednak widzę w tym jakiś sens. Czasami trzeba ich po prostu opierdzielić i powiedzieć jak się sprawy mają. W twojej grze, twoje zasady, stary!

Patrzyłem na koty jak cierpiały. Budowałem zapory i trzymałem jedzenie poza klatkami. Miałem dosyć tego znęcania się nad nimi. Były gotowe by wyjść na wolność i pokazać światu swoją rasę. Rasę kotów. Wpuściłem je jednym klawiszem. To był ENTER. Klatki poznikały, a ja byłem gotowy dalej mówić.

Mały Dewiant: Widzisz, świat jest dwubiegunowy. Z wielu powodów. I pędzi jak biliony planet w kosmosie. Wszystko ma sens i swoje miejsce. Jednak czas ciągle mnie zadziwia. Przeznaczenie nie istnieje. Jesteśmy wolni, ale koty się gubią, a ludzie w ogóle nie mają pojęcia o życiu. W naszym świecie żyją koty, a nie ludzie. Ale to opowieść na inną okazję. Ludzie są dziwni.

Kot – Napoleon: Powiedz lepiej tym ludziom lub kotom, że masz dla nich więcej wiedzy... Tego im trzeba! Stać się oświeconymi bestiami z przyszłością i ambicjami.

Mały Dewiant: Wielkie ambicje, stary. Internet to nagrywanie transmisji, oglądanie kotów i kocie konkursy. Społeczność kotów dobrze wie, że ja tu rządzę! Ludzie nie mają pojęcia o tym co się w ogóle na tym świecie dzieje. Bogowie układają puzzle. Dobrze się bawią, zapewniam.

Machnąłem ręką i różdżką ponownie. Pojawiło się kilka kotów. Dwa niebieskie i dwa piekielne. Dyskutowały ze sobą chwilę, a później się na siebie rzuciły. Nie były w klatkach, miały złote naszyjniki i zegarki. To koty z innej sfery. Bogate koty bez wyobraźni.

Mały Dewiant: Co teraz macie do powiedzenia? Czy dotarło do was o co chodzi z tym biznesem w Internecie?

Koty patrzyły z otworzonymi pyskami. Chyba były głodne.

Mały Dewiant: Nie dam wam jeść. Za chwilę znikniecie. Potrzebuję więcej punktów w tej grze.

Koty miały żal w oczach. Patrzyły tak jakby miały za chwilę zniknąć. Tak też się stało.

Mały Dewiant: Po co to robię? To zabawa. Życie to wielka zabawa, wielki bal. Kiedyś ktoś mądry tak powiedział. Ale nie każdy jest królem w tej grze. Są koty piekielne i niebieskie. Rozumiesz?

Kot – Napoleon: Jasne. Wszystko rozumiem. Wiesz dobrze, że rozumiem.

Mały Dewiant: Co dalej? Jaki jest kolejny cel? Na tym się zawsze skupiam. W Internecie jestem małą gwiazdą, ale w życiu jest różnie. Trzeba pilnować swojego bałaganu. Koty są nieprzewidywalne. Ludzie są prości do zrozumienia. Zazwyczaj są głupi i smutni. Wykonują swoją pracę, ale w Internecie można spotkać wszystkich. Niebieskich, zielonych, czy czarnych. Zaraz coś wymyślę, czekaj. Może trochę porapuję, nie chcesz?

Kot – Napoleon kręcił głową. Nie miałem wyjścia, musiałem znowu zagrać w grę zwaną życiem. Internetowy temat mnie przytłaczał wielkością i różnorodnością.

Mały Dewiant: Chcesz popatrzeć na żula? Może daj mu jeść!?

Patrzyłem na cztery koty. Skasowałem je i ustawiłem odwrotnie. Padały jak kukielki z drewna i bawełny. To była boska gra. Tutaj wszystko było możliwe.

Mały Dewiant: Internet to połączenie z każdym kotem, który ma swojego pana i swoją michę, jarzysz? Ma swoje drobne i może wspomagać, może decydować, może zmieniać, może tworzyć! Dobrze wiesz, że ludzkie koty mają najwięcej kasy. Te bezmózgie też są nieźle przygotowane do drogi. Aby tylko jeść, spać i wydalać. I tak w kółko. W tej grze będzie tak samo. Zawsze jest tak samo. Życie można przewidywać do pewnego poziomu. Biznes też. Badania rynku, badania konkurencji, rozumiesz?

Kot – Napoleon: Masz jakieś wątpliwości? Wierzę w Boga. Widziałem boskie reakcje.

Mały Dewiant: Wielu bogów jest w Internecie. To taki sam świat jak ten za oknami. Te same zasady, te same pieniądze. Zdarzają się oszustwa jak w rzeczywistości... Są też cuda i wielkie sprawy! W mojej grze tak jest. Wiem po co żyję. Internet to mój świat. Tutaj przebywam ciągle. Świat idzie w tą stronę. Technologia nas obezwładnia.

Kot – Napoleon: To ciekawy temat. Uważasz, że technologia jest zła?

Mały Dewiant: Niektóre koty tak twierdzą, ale większość kłamie. Więc nie słucham tych bredni. Zupełnie się wyłączam, bo po co się denerwować. Gram dalej!

Kot – Napoleon: Jesteśmy bardzo podobni. Jednak ja żyję w innej epoce. Nie ma Internetu, jak nazywasz te sfery kotów. Tylko jem, marzę i śnię! Moje życie jest dobre. Więcej jak dobre, ale ludzie je niszczą. Wredni ludzie i koty bez pasji.

Mały Dewiant: Internet to wielki śmietnik, ale nawet w śmietniku czasami znajdziesz diament.

Zacząłem się śmiać, a Napoleon aż się wywracał z radości. Temat Internetu był przerobiony prawie w całości. Ale krył też wiele tajemnic. To wielkie miejsce – myślałem.

Mały Dewiant: W Internecie też można robić miliony. Trzeba tylko umieć i mieć dobrego mentora, ale o tym za chwilę, Napoleonie. Powiem jeszcze, że metod są tysiące. Każdy biznes w Internecie, kocim świecie, jest inny. Powiem Ci więcej, odświeżysz sobie pamięć, futrzaku.

Kot – Napoleon: Nie mogę się już doczekać! Lubię gadać o tych durnotach. To takie ludzkie. Koty jednak są bardziej cwane od ludzi. W to wierzę, nie obraż się Dewiancie. Z ciebie też kot!

8.1 Prawda o grach komputerowych

Branża gier jest okrutna. Wiele gier nie zostaje w ogóle ukończonych. Ludzie wpadają w depresję, zostają zwolnieni lub przejęci. Taki jest biznes. A własne studio to wielkie poświęcenie. Trzeba samodzielnie pracować nad większością spraw. Wszystko zależy od Twojego podejścia do sprawy. To trwa latami i dalej nie ma gwarancji, że ktoś uzna Twoje gry za wartościowe. A konkurencja? Jest ich mnóstwo. Co prawda branża ma się dobrze, ale wymaga wiele pracy. Stworzenie udanej gry to często praca przez lata. Bo inne gry przejdą bez echa. Czasami trafi się ten jednorożec i powstanie gra, która zdobywa światowe osiągnięcia. To wymaga pracy po prostu. Samo nic się nie robi i nigdy nie masz gwarancji, że zarobisz tyle ile chcesz. A marketing to trudna sprawa, nie każdy ma na starcie pieniądze na kampanie reklamowe i promocje. Dobrze, że jest coś takiego jak Facebook, czy Youtube! Bez mediów i stron takich jak Kickstarter, czy polskich odpowiedników byłoby zupełnie ciężko zebrać pieniądze na swój projekt.

Samodzielna praca to wielkie poświęcenie. Nie wiesz nawet ile godzin spędziłem przy kartce papieru z długopisem. Analizując pomysły i zbierając szkice. To po prostu ciężka praca. Wiele godzin analiz i pracy nad pomysłami, aby gra była jak najlepsza. Moje gry ciągle wymagają pracy, ale są coraz lepsze. Ludzie przestali mnie ośmieszać, zaczęli się przyglądać. Bo praca jest widoczna dla każdego. Tego nie oszukasz. Nagrać 200 filmów na Youtube to już coś. Stworzyć kilka gier to wysiłek. Ale można więcej i lepiej i musisz do tego dążyć. Ja mam w swoim planie wizję wielkich gier. Na razie idzie powoli, ale idzie do przodu każdego dnia. Obserwuję z wielką uwagą, czy moje gry są kupowane. Bardzo szanuję ludzi, którzy je kupują. Bo to dla nich wszystko robię.

Trzeba umieć się promować. Przeczytałem dziesiątki książek na ten temat i ciągle szukam więcej. Kupuję każdą książkę o branży gier jaką mogę dostać. Wkładam w to pracę. Bez tego nic nie powstanie. Wielkie rzeczy wymagają czasu i poświęcenia. Jeśli jesteś gotowy na tą walkę to osiągniesz jakiś sukces. Ale czy będziesz zadowolony? To kwestia podejścia. Jak zbilansować to wszystko, te noce i setki godzin pracy? Każdy musi sam ocenić i zdecydować co chce robić ze swoim życiem. Można grać w gry i je tworzyć. Ja ostatnio mam coraz mniej czasu na granie. Taki jest biznes i takie jest życie twórcy gier. Przynajmniej kiedy nie ma zbyt wiele pomocy z zewnątrz. Nie licząc wysiłku ludzi z branży, którzy opowiadają o swoim sukcesie online i na wielu zjazdach na żywo. To wielka sprawa. Możesz nie lubić gier, ale dla mnie są bardzo ważne i wkładam w to pasję. Takich jak ja jest wielu.

Gry to wielki biznes. Tworzenie demo, edukacja gamedev i poznawanie branży to niesamowita sprawa. To wielkie emocje i szanse na zyski. Trzeba być tylko pracowitym i lubić komputery. One odwzajemniają się taką samą miłością... Gry to dla mnie forma sztuki. Wierzę, że mogą być piękne i jest na to wiele dowodów. Niektóre gry po prostu są dziełami sztuki. Moje takie są i będą. Takie mam postanowienie. Chcę tworzyć piękne dzieła. Tu nie chodzi tylko o oprawę, gra musi mieć duszę. To mechanika i gameplay decyduje o tym, czy gra jest dobra. Tego też uczysz się przez lata. Najpierw podpatrujesz, później eksperymentujesz, na końcu wygrywasz. Chcę być elementem tej wielkiej układanki. Znaleźć gdzieś miejsce na swoje projekty. Chcę być ceniony za pomysły i projekty. W tym kierunku zmierzam. Dla mnie liczy się pomysł. Może kiedyś będę zatrudniać ludzi, na razie tworzę sam. Z małą pomocą przypadkowych ludzi. Tak, czy inaczej to początki, bardziej niż koniec. Moja kariera jest jeszcze przede mną. Ale mam się czym chwalić. Dobrze jakbyś też miał powody do radości i prawdziwej euforii. Ta książka ma Ci to uświadomić. Tak samo jak w moich odcinkach Każdy Może Tworzyć Gry na Youtube – przekaz jest jasny. Polska może być dumna z wielkich gier. Będzie ich więcej. Ja chcę dołożyć swoją cegiełkę. Powoli to robię, więc to kwestia czasu. Pewnie kiedyś o mnie usłyszysz. Może zobaczysz projekt, może jakiś artykuł. Zamierzam się postarać dla lepszego świata! Aby ludzie mieli powody do radości.

Jest wiele świetnych gier. Trzeba je pod pewnym sensem naśladować. Szukać czegoś większego od nas. Klimat w grach jest ważny. Grafika też jest ważna. Muzyka jest ważna i fabuła. Ale sam gameplay i mechanika moim zdaniem są najważniejsze. Bez tego gra jest miałka. Nawet najlepsza gra bez marketingu nie zdobędzie graczy. Ludzie mają różne fantazje na temat gier. Każdy gra w inne gry, chociaż są tworzone często pod masę ludzi. Trzeba być kimś i robić produkt, a później sprzedawać. W tej kolejności, bez sprzedaży nie ma biznesu. To tutaj dzieje się magia. Grę trzeba przygotować do sprzedaży. Odpowiednie filmiki, artykuły, komentarze, demo, czy beta testy. Bez tego nie ma niczego! Często samo oczekiwanie na grę jest przyjemne dla graczy. Proces grania to inna sprawa. Gra nas nagradza i jest wyzwaniem. Zazwyczaj tak to wygląda, oczywiście są wyjątki. Lubimy wyzwania i lubimy sobie udowadniać, że potrafimy. Wtedy czujemy się dobrze. Cała

psychologia gier opiera się na ludzkich emocjach. Ale to dobre zjawisko, bo trzeba nagradzać ludzi. W sprzedaży większość technik to głównie manipulacja emocjami, czy jak wolisz – targetowanie. Dla mnie to jest zrozumiałe. Każdy chce być piękny, bogaty i zdrowy. Gry pomagają nam ujarzmić rzeczywistość. Są rozrywką i pretekstem do spotkań. Rola gier jest ogromna i ten rynek się powiększa. Wartość globalnego rynku gier w 2025 roku wyniesie 225,7 mld USD według analizy firmy Newzoo. Według MiDiA Research, wartość rynku gier wzrośnie z 236,9 miliarda dolarów w 2025 roku do 280,1 miliarda dolarów w 2031 roku.

Targetowanie to ważna sprawa. Grę kierujesz do kogoś konkretnego i teksty oraz filmiki powinny do tego nawiązywać. To dosyć trudne. Ale kiedy to osiągniesz, Twoja gra wiele zyskuje. Pisanie dobrej oferty można poznać w książkach. Są książki o grach, które zupełnie zmieniają Twoje wyobrażenia na ten temat. Sama branża, czy techniczne sprawy to duża zmiana. To cały czas jest w ruchu. Trzeba za tym nadążyć. Zobacz ile zmieniły social media. Teraz AI skupia uwagę świata. Coraz więcej tego typu działań. Jeśli nie nadążasz to cofasz się. Jak chcesz sprzedawać gry, kiedy nie wiesz co się dzieje na świecie? Musisz badać rynek, ceny, platformy i zachowanie graczy. Jest na ten temat mnóstwo artykułów i konferencji. Trzeba się czasami ruszyć i zobaczyć co świat ma do zaoferowania. Czym lepiej rozumiesz ludzi i rynek – tym lepszy efekt odniosą Twoje gry. To często po prostu psychologia i sztuczki marketingowe. Ale te sztuczki dają Ci jedzenie. Więc atakowanie tego jest chore i nieludzkie. Każdy z nas musi jeść i jakoś żyć! Gry to narzędzie pracy lub narzędzie rozrywki. Tak, czy inaczej są dla mnie ważne. Nie wyobrażam sobie życia bez gier. Byłoby na pewno bardziej nudne. Sam fakt kto gra w gry jest ważny. Musisz to rozumieć. Są gry niedzielne, strategiczne i symulatory. Gatunków jest wiele. Tyle samo co odbiorców. Bez badań rynku i obserwacji tych najlepszych tytułów nie wiesz co się dzieje w branży. Możesz tworzyć dobre gry, ale musisz uważać na trendy i modę jaka panuje wśród graczy. Niektóre typy gier są bardziej popularne, ale to zmienia się tylko trochę. Z tego co obserwuję to część gier utrzymuje się na kolejnych wersjach. Każda kolejna zarabia, więc powstają nowe. Ludzie chcą nowej zawartości i motywacji do grania. Firmy chcą zwiększać zyski. To zdrowy mechanizm. Utrzymuje przy życiu najlepsze gry. Taki jest świat i musisz to rozumieć.

Kiedy nowe studio, niezależne, tworzy gry to walczą głównie pomysłami. Duże firmy tworzą dla mas. Małe tworzą często z pasji dla pasjonatów. Rynek ma miejsce dla wszystkich. Ale kiedy chcesz się tutaj utrzymać, musisz zarabiać. Pracownicy nie są darmowi. Biznes generuje koszty np. marketing. Każda kolejna gra musi być lepsza. To wielki wyścig! Jednak te małe studia mają dużą zaletę – mogą konkurować pomysłami. Poruszają się szybko. Duże firmy to duża biurokracja. Dla nich liczy się efekt finansowy. Dla mnie często sama radość z tworzenia daje motywację. Ale trzeba na tym zarabiać. Bo wszystko kosztuje. Taki jest ten biznes. Ludzi często nie interesuje ile serca wkładasz w projekt. Porównują te małe studia do wielkich korporacji. To trochę nie w porządku. Czasami potrafią przecież tworzyć całkiem udane gry! Moim zdaniem warto próbować. Jeśli kochasz gry, to rób te gry i daj im szansę. Jednak pamiętaj, że czeka Cię ciężka walka... Trafić do serc graczy nie jest łatwo. Jest niewiele gier, które wybijają się z tłumu. Co nie oznacza, że nie ma dla nich miejsca. Odbiorę znajdzie każda gra. Odpowiednia cena i dobry opis – masz nowego gracza! Jeśli gra nie jest bardzo paskudna i ma w sobie jakieś elementy, które mogą przyciągać – jest szansa na zysk. Małymi krokami wybudujesz korporację, ale nie licz na to, że samo się zrobi. To ciężka harówka i musisz to zrozumieć jak najszybciej. Nie marnować czasu na gry, które mają mały potencjał. Robić gry, które są piękne i uczą czegoś ludzi lub dają wiele godzin rozrywki na wysokim poziomie. Tego nauczysz się z książek i kursów.