

Brohoof

Magazyn Bronies & Pegasis



Jak bronić swojego
zdania według Fluttershy

Relacja z ponymeetu
w Szczecinie

Wywiad z Horym, czyli
"kucykowym" Michałem Aniołem



Nr 2 Kwiecień 2012

Brohoof!

Już po raz drugi mamy przyjemność powitać was w nowym numerze naszego pisma! Za oknem wiosna w pełni, zima posprzątana, a drugi sezon My Little Pony: Friendship is Magic nieubłaganie zbliża się do wielkiego finału... A co nas po nim czeka? Parę miesięcy oczekiwania na powrót serialu... Ale nie warto się załamywać — w końcu wakacje już za pasem, a inni bronies zapraszają do wspólnych spotkań na ponymeetach! Również Brohoof ma nadzieję zaoferować wam co nieco atrakcji, aby umilić ten, być może dla niektórych trudny, okres.

Właśnie, co do naszego pi-semka — serdecznie dziękujemy za wszystkie opinie na jego temat — te pozytywne jak i negatywne. Zdajemy sobie sprawę, że numer pierwszy nie wypadł najlepiej. Jak to ktoś powiedział: „Pismo jest trochę jak kucyk z okładki — zezowate, nieco nieporadne”. Jednak to między innymi dzięki takim opiniom mamy motywację, by Brohoof rósł w siłę i z każdym numerem oferował coraz więcej. Jesteśmy otwarci na sugestie i krytykę — śmiało [piszcie na naszego maila!](#) Rozważymy każdą propozycję i uwagę. Pamiętajcie — to magazyn od bronies, dla bronies!

Tymczasem zapraszamy do zapoznania się z drugim numerem Brohoofa, a znajdziecie w nim m. in. parę recenzji, poradnik, wywiad i artykuł o nas — fanach kucyków, więc bez zbędnego przedłużania: miłej zabawy!

Redakcja



Aktualności

Podczas oficjalnego VI Krakowskiego ponymeetu pojawiło się ponad 100 osób, przez co był on największym zorganizowanym w Polsce od początku fandomu. Rozbieżność wiekowa była duża, od najmłodszego 11-letniego do sędziwego broniego, który zdecydował się nie ujawniać swojego wieku. Organizatorzy sami mówią, że są pod wielkim wrażeniem frekwencji na spotkaniu i że nie spodziewali się tak wielkiego zainteresowania meetem, na który przygotowali zaledwie 30 przypinek, które rozeszły się w mgnieniu oka. Na samym spotkaniu nie zabrakło konkursów plastycznych, muzycznych, jak i wspólnego oglądania wybranego w ankiecie odcinka, którym okazał się „Hurricane Fluttershy”. Co do odczuć po meecie, można śmiało powiedzieć, że całe spotkanie przebiegało w ciepłej i przyjacielskiej atmosferze.

fot. Gabol



SPIS TREŚCI

- 2 Szczeciński ponymeet, wydanie siódme
- 6 Świat zwariował, kucyki rządzą, ludzie (się) dziwią
- 10 Wywiad z Horym
- 14 „Jak bronić swojego zdania?” według Fluttershy
- 16 Wielkanocna konfuzja
- 20 „It’s About Time” — recenzja odcinka
- 26 „Dragon Quest” — recenzja odcinka
- 29 „Bubbles” — recenzja fanfika
- 32 „Rainbow Factory” — recenzja fanfika
- 34 „Silent Ponyville” — recenzja fanfika
- 36 My Little Investigation — krótki (?) opis
- 38 Krzyżówka

Szczeciński ponymeet, wydanie siódme

Sowa

31 marca — szczecińscy bronies i pegasis spotykali się już po raz siódmy. Miał to być jednak pierwszy zlot na świeżym powietrzu. Oczywiście wyszło tak jak było zapowiedziane — spontanicznie, z wysokim wskaźnikiem derpa, a przede wszystkim — pozytywnie.

Idea była prosta, jak większość dróg w Ponyville. Skoro okres winter wrap-up się zakończył, wypadałoby spotkać się na łonie natury, która powoli wraca do życia. Tak oto zostało postanowione: VII ponymeet w Szczecinie miał odbyć się nad jeziorem Głębokie o godzinie 11:30 w sobotę, 31 marca. Pełni entuzjazmu oczekiwaliśmy wyznaczonej daty.

Niestety, w naszym świecie nie ma patrolu pogodowego. Matka natura postanowiła zrobić nam psikus i gdy tylko nadszedł czas powolnego zbierania się w docelowym punkcie, zostaliśmy uraczeni deszczem i gradem. Takie warunki pogodowe niestety nie uniemożliwiały tylko rozpalenie ogniska, ale równie skutecznie uprzykrzały przebywanie gdziekolwiek poza domem. Pomimo tego, że pod wiatą przystankową nie było tak źle — zwłaszcza dzięki puszczonej kucykowej muzyce — trzeba było zmienić miejsce spotkania. Poczekałszy zatem aż zbiorą się wszelkie spodziewane

osoby i postanowiliśmy powtórzyć sprawdzony pomysł — wybrać się na bilarda.

Średniej wielkości grupka abordażowa spakowała się do tramwaju i wyruszyła na przygodę, która skończyła się pod... zamkniętym jeszcze o tej porze klubem bilardowym. Niewiele myśląc uzgodniliśmy, że można ten czas spożytkować na skorzystanie z dziedzictwa włoskiego w Polsce, czyli po prostu pizzerii. Kilka minut pieszej wędrówki i byliśmy na miejscu. Usiedliśmy, porozmawialiśmy, zjedliśmy i akurat nadeszła ta pora, kiedy byliśmy już pewni, że nie pocałujemy klamki chcąc wejść do lokalu.



Podwójne uderzenie? Czemu nie!

Klub bilardowy Olympic tym razem przywitał nas otwartymi drzwiami, więc mogliśmy bez skrępowania wejść i zająć dogodne miejsca. Część z nas zajęła się grą w bilarda, reszta grupy zaś siedziała na kanapach i zajmowała się różnorakimi rozrywkami, szczególnie skupiając się na przenośnej konsoli do gier. Klub bilar-

dowy był też miejscem, w którym dołączyły do podstawowej grupy kolejne osoby, praktycznie podwajając stawkę. W taki oto sposób, nim zdążyliśmy się zorientować, minęły nam dwie godziny, przed tym jednak zdążyliśmy sprawdzić jak to jest wymienić kije bilardowe na dłonie, a także kilka innych, na pierwszy rzut oka niedorzecznych, pomysłów.

Ileż jednak można siedzieć w jednym miejscu? Trzeba więc się przenieść. Kilku naszych kolegów zaoferowało się, że zaproszą nas do mieszkania, wcześniej jednak należało zrobić niewielkie porządki w miejscu przyszłego przesiadywania. Tak oto grupa ilościowo powróciła do swojej pierwotnej formy, jedynie zmienił się jej skład. Po odłączeniu się ekipy porządkowej udaliśmy się do naszego szczecińskiego Sugarcube Corner znanego pod nazwą Cup&Cake. Powitani serdecznie w rajku muffinek i cupcake'ów zaopatrzyliśmy się po dłuższej chwili zastanowienia w mniej lub bardziej stosowne ilości słodkości, które zamierzaliśmy zgładzić zaraz po tym, jak rozsiądziemy się wygodnie w domostwie, do którego wędrówkę rychło rozpoczęliśmy.

Kilkanaście minut w autobusie i byliśmy na miejscu po to, by z niego wybrać się na misję — zrobić zakupy. W ten właśnie sposób znaleźliśmy się w sklepie z listą zakupów, wózkiem i problemem, gdyż wchodząc nie wiedzieliśmy jeszcze w jaki sposób powstanie następny posiłek.

Na całe szczęście na pokładzie był kucharz, który uratował sytuację. Zadowoleni z zakupów wróciliśmy na włości obładowanym dromadery.

Ubraliśmy imprezowe czapeczki, oczywiście na wszelkie możliwe sposoby oprócz przewidzianych przez producenta i rozpoczęliśmy rozkoszne przesiadywanie. Co było w programie? Cały czas coś innego. Zaczęło się od rozmów i słuchania muzyki, przeszło przez etap, w którym Harry popisał się umiejętnością podkładania głosu w stylu syntezatora Ivona, aż po kota tańczącego do dubstepu, który dzięki temu wyrósł na małą futrzaną gwiazdę ponymetu.



Znajdź jednoroźca

W międzyczasie nasz dzielny kucharz Bogdan udał się na misję ratunkową dla naszych wygłodniałych brzuchów, a przy okazji dopingu jego działalności mieliśmy okazję poznać zaawansowaną technologię, a jak wiadomo — każda wystarczająco zaawansowana technologia jest nieodróżnialna od magii. Tak więc czarnoksiężstwo czy nie, ale pralka potrafiła sterować światłem w pomieszczeniu.

Zaspokoiwszy głód rozpoczęliśmy nerwowe oczekiwania na nadejście nowego odcinka MLP: FiM. Niestety, nim zdążyliśmy rozpocząć poszukiwania wszelkie livestreamy zakończyły nadawanie, więc nie pozostało nam nic innego jak rozpaczliwe wy-czekiwanie nadejścia zbawienia w postaci filmu na YouTube. Choć czas się dłużył nie-miłosiernie, nikt na nudę nie narzekał. Cierpliwość została wynagrodzona, więc czym prędzej pozajmowaliśmy najdogodniejsze możliwe miejsca i mogliśmy się już zatracić w oglądaniu przygód CMC z gazetką szkolną.

Oczywiście zaraz po obejrzeniu najnowszego odcinka rozgorzały dyskusje na jego temat, każdy dzielił się wrażeniami i opinią, aż w końcu przeszliśmy do najgłośniejszej części tego ponymeetu — karaoke. Każdy możliwy gatunek muzyczny dający możliwość zaspokojenia przynajmniej w pewnym stopniu nawet najbardziej wybrednego gustu oraz trzy mikrofony — to jest dopiero pomysł na świetną zabawę do późna. Oczywiście nie można zapomnieć, że pojawił się także kucykowy akcent w postaci „Winter Wrap-Up”.



**Kucyki czy ludzie — to nie jest ważne,
wszyscy śpiewamy**

Tym właśnie zakończył się VII szczeciński ponymeet. Kilku bronies udało się na spacer odprowadzić jednego z nas choć kawałek w stronę miejsc docelowego, mając dzięki temu okazję do spokojnej rozmowy w odróżnieniu do głośnego śpiewu, który dało się słyszeć w pokoju pełnym fanów kucykowego show.

„And that’s how Equestria was made” — cytując naszą różową imprezowiczkę. Szczeciński ponymeet, choć zaplanowany od dawna, to jego przebieg przebieg jeszcze przez jakiś czas pozostawał zagadką. Ta spontaniczność wyszła mu oczywiście na dobre i choć „chmurkę” zamienić musieliśmy na cztery ściany, to zabawa była przednia, o czym powiedziec każdy z uczestników tego mitingu oraz wiele uśmiechniętych twarzy widocznych na zdjęciach.

fot. Sowa



Świat zwariował, kucyki rządzą, ludzie (się) dziwią



Typowy broniesowy brohoof

Arkanusek

Tekst dedykuję pewnej wyjątkowej dziewczynie, która niczym muza, natchnęła mnie do działania. Dziękuję.

Gdy pierwszy raz usłyszałem o nowej serii kucyków nie mogłem pojąć ich fenomenu i popularności wśród osobników z Marsa, którzy nazywają siebie bronies¹.

Było to zaskoczenie, że bajka skierowana do dziewczynek w wieku wczesnoszkolnym podbiła serca właśnie mężczyzn i chłopców.

Kiedy nieco ponad miesiąc temu pierwszy raz zobaczyłem odcinek pilotażowy serii My Little Pony: Friendship is Magic nie spodziewałem się, że sam stanę się jednym z bronies. Że w nieco ponad tydzień nadrobię wszystkie wyemitowane dotąd odcinki, potem czekając niecierpliwie na sobotnie premiery następnych.

¹ Bronies — określenie męskich fanów, połączenie słów z ang. brothers (bracia) i ponies (kucyki).

Tak to się zaczęło i trwa do dzisiaj, a będzie dalej. Jakiś czas temu zadałem sobie proste pytanie, z okazji dołączenia do grupy polskich bronies zgromadzonych na dwóch portalach. Dlaczego facet, w wieku 23 lat ogląda ten serial animowany? Co jest w nim takiego?

Z jednego pytania wyniknęły następne, a powolne zagłębianie się w temat dało początek licznym przemyśleniom. Odpowiem więc, spróbuję. Nie będzie łatwo, biorąc pod uwagę mnogość plusów, jakie temu serialowi przyznać trzeba.

Z pewnością na pierwszy plus, należy zaliczyć jego uniwersalność. Mamy więc 6 głównych bohaterek, które są nie tylko przedstawicielkami różnych osobowości, ale i posiadają całkiem zgrabnie stworzone historie swojej przeszłości. Widz może bardzo łatwo się z każdą z nich zidentyfikować, polubić. Nie chodzi o banalne „jestem jak ona!”, a o coś głębszego. Z pozoru proste przeżycia i przygody bohaterki, mogą być dosłownym odbiciem naszych złożonych problemów. A że są właśnie uproszczone, sami dostrzegamy, że nieraz sobie komplikujemy życie. Swoją niepewnością, brakiem wiary w siebie, dumą czy olewackim podejściem. Nie musimy stricte pasować do jednej postaci i śledzić tylko jej losy, w każdej znajdziemy kawałek siebie, choć zapewne tylko jedna będzie nas naprawdę interesować. W moim przypadku jest to Fluttershy. Cicha, ustępliwa, ugodowa... aż dziwnie się czuję, kiedy poprzez kolejne odcinki zauwa-

zam i u siebie zmiany. Oczywiście, wynikają nie tylko z serialu, a wielu czynników, ale wszystko ładnie się nakłada.

Warto dodać, że postacie serialu nie są idealne. Każda z bohaterek nieraz popełnia błąd, wpada w dołki psychiczne czy załamuje się. „Ale jak to załamuje? Przecież to bajka dla dzieci!”, zapytacie. Odpowiem. Przecież w każdym z nas kryją się małe demony, które przejmują kontrolę, kiedy dzieje się coś czego się naprawdę boimy czy nie spodziewamy. Przykładem niech będzie odcinek 25 z pierwszego sezonu, w którym Pinkie Pie, najbardziej rozrywkowy kucyk w całym Ponyville chce zorganizować przyjęcie, na które ostatecznie nikt nie chce przyjść. Co gorsza, jej najbliższe przyjaciółki organizują potajemnie inną imprezę, o której nie informują Pinkie. Jaka jest jej reakcja? To już zobaczycie oglądając serial.

Nie sposób też na zakończenie tego akapitu nie wspomnieć o całej masie smaczków, jakie scenarzyści przemycają do fabuły i akcji. A to jakaś scena jest oczkiem w stronę fanów "Star wars" czy "Terminatora", innym razem są to epizodyczne postacie nawiązujące do "Big Lebowskiego". Jest tego znaaacznie więcej.

Drugim plusem jest fantastyczna oprawa audiowizualna. Co tu dużo mówić, producenci stanęli na wysokości zadania i stworzyli piękny, bajkowy świat. Taki, do jakiego każdy z nas chciał zapewne trafić w dzieciństwie. Gdzie nawet zło i problemy,

można pokonać z łatwością. Sami powiedzcie, nie o tym marzyliście? Wystarczy zobaczyć jeden odcinek, fragment, aby się przekonać. Wszystko jest kolorowe, różnorodne i szczegółowe, a przy tym nie miesza się ze sobą. Animacja, istny majstersztyk. Biorąc pod uwagę technologię (Flash) w jakiej tworzy się serial, osiągnięto wielki sukces. Nie można w tym miejscu pominąć efektów trójmiaru. Niby serial 2D, a jednak nieraz kamera zatacza okrąg czy jest pod kątem.

Jeśli idzie o oprawę dźwiękową... cud, miód i orzeszki. Lektorzy są świetnie dopasowani, wczuwają się w swoje postacie, są nimi! Co można zauważyć w dokumentach poświęconych produkcji serialu. Na osobną pochwałę zasługują piosenki. Jak wiemy, w wielu współczesnych serialach i filmach animowanych, są one najśłabszą częścią całości. Po prostu. Tutaj twórcy przykładają wielką uwagę do nich, co udowodnią piosenki „Smile, smile, smile” czy „At the gala”. Wystarczy posłuchać, aby przyznać rację.

Trzecim i ostatnim plusem (dlatego, że trzy to taka ładna liczba, a nie ma sensu rozpisywać się na kilka stron) jest fabuła. Po prostu. Jest wciągająca, złożona i wielowątkowa. Poza szóstką głównych bohaterów, mamy jeszcze masę postaci drugoplanowych. Jak np. brata Applejack, Big Macintosha, Zdobywców Uroczego Znaczką (czyli młodszych sióstr dwóch głównych bohaterów i jednego małego pegaza) czy Zecory, tajemniczej zebry mieszkającej w lesie

i uprawiające dziwne praktyki magiczne. Nie sposób nie polubić wszystkich kuców i innych postaci, jakie przewijają się przez całą serię. I o ile pierwsze odcinki skupiają się na przedstawieniu głównych bohaterów, tak następne opowiadają wspólną historię życia w Equestrii. Przygody są pełne akcji, każdy odcinek kończy się morałem, humor przypasuje każdemu, czego chcieć więcej? Może powrotu Lauren Faust² do ekipy, która już w trakcie pierwszego sezonu zrezygnowała ze stanowiska producenta, zadowolając się konsultacją.

Można tak dalej rzucać kolejnymi przymiotnikami, czas na finał. Napomknę jeszcze, że oczywiście produkcja nie wystrzega się błędów, jednak tekst nie ma na celu wykazania zalet i wad.

Odpowiadając na pytanie z początku posłużę się swoim przykładem — bo łatwiej i bardziej wiarygodnie.

Otóż magnesem przyciągającym mnie do kucyków jest... to wszystko. Spędzając czas przy My Little Pony, nie sposób się nie zrelaksować, nie poczuć spokoju i nie dać ponieść tej magii. Magii, której dzisiaj nie odnajduję w żadnym innym serialu. Spotykamy w nich krzykliwych, przerysowa-

² Twórczyni serii My Little Pony: Friendship is Magic. Jedna z najbardziej znanych amerykańskich animatorek i scenarzystek seriali animowanych. To jej zawdzięczamy powstanie m.in. „Domu dla zmyślonych przyjaciół pani Foster” czy „Atomówek” i filmów kinowych takich jak „Stalowy gigant” i „Koty nie tańczą”.

nych bohaterów, albo bez osobowości. Przygody, które są... po prostu. Coś tam się dzieje, coś pcha fabułę do przodu, a jednak mamy wrażenie, że wszystko stoi w miejscu. Tutaj co odcinek jestem czymś zaskoczony, porwany. Nawet jeśli przewidywalność serialu i jego narzucona ze względu na target prostota rażą po oczach. Nie przeszkadza mi to. Spędzam przy nim mile czasu, zapominam o stresie w pracy, problemach ze sobą i wszystkim innym. Jestem ja, serial i, uwaga, piwko. Zawsze jedno obok. Jedyne elementy rzeczywistości jakimi pozwalam wtrącić się w seans.

Nawet po napisach końcowych, nie kończę z kucykami. Odwiedzam portale fanów, gdzie zgromadzone są już miliony memów, fanfików³ i utworów muzycznych stylizowanych na serialowe czy nim inspirowane. Niesamowita społeczność powstała przy kucach, i to dowodzi ich wielkości. Przez ostatnie 10 lat żaden inny serial animowany nie porwał mas na taką skalę. I tutaj nie sposób pominąć jednej kwestii — poziomu tych prac. Całkiem spory odsetek to napisane na wysokim poziomie opowiadania, namalowane obrazy, stworzone komputerowo gify i obrazki, piosenki i muzyka. Jest tego od zatrzęsienia i nic

³ Fanfic — fanowskie opowiadanie, którego akcja dzieje się w konkretnym filmowym/książkowym świecie fantastycznym, bezpośrednio do niego nawiązuje lub opiera na fabule. Mem — pojęcie określające internetową twórczość popkulturową, najczęściej graficzną.

nie wskazuje na to, aby miała nadejść stagnacja.

Nie wierzycie? Więc dajcie szansę temu fenomenalnemu serialowi. Raz, że warto się dowiedzieć dlaczego tylu mężczyzn pokochało kucyki. Dwa, bo to naprawdę dopracowana w szczegółach produkcja animowana w której można znaleźć coś dla siebie. I trzy, jeśli macie dzieci, to wykorzystajcie okazję i razem z nimi poznajcie świat My Little Pony: Friendship is Magic.

[Oryginalny tekst](#)



Wywiad z Horym

O tworzeniu kucyków z plasteliny i innych jego dziełach

Bobule

Bobule: Ahoj.

Hory: Hej.

B: Powiedz coś o sobie, poza tym, że zawodowo lepisz z plasteliny figurki kucyków.

H: No cóż nie mogę powiedzieć, że robię to zawodowo. Na imię mam Mateusz, lat osiemnaście i uczęszczam do Technikum nr 5 na kierunku Technik Mechatronik — programista obrabiarek CNC. Czy coś jeszcze?

B: Technik Mechatronik — programista obrabiarek CNC — to chyba ma niewiele wspólnego z robieniem figurek kucy. Co skłoniło Cię do rozpoczęcia pracy nad plasteliną?



H: Cóż... nie powiem że modelowanie przestrzenne materiału nie ma nic wspólnego z figurkami. Chciałem kupić sobie kiedyś

figurki Hasbro, ale raz cena, dwa wykonanie i trzy — sprawa OO. Wtedy pomyślałem „bawiłem się kiedyś w robienie róż z plasteliny, a może zrobić figurkę?”

B: Sprawa OO? Ośmiornicy? Róże z plasteliny? To chyba jednak dawno temu było.

H: Yup. O Octa chodzi, a co do róż to zdziwisz się bo jakieś 2 lata temu.

B: Która figurka była pierwsza i czy można ją zobaczyć w twoich zbiorach na deviant-Arcie?

H: Chodzi o pierwszego kucyka czy o pierwszą figurkę?



B: Figurkę kucyka, a to czego figurki poza kucami robisz?

H: Pierwsza była Celestia 1.0 — jest na deviancie. Obecnie poza kucykami nic, ale zdarzały się Gundamy, mobile suitsy oraz rycerze. Obecnie jedyną udokumento-

waną figurką gundamopodobną jest 00 Pony (odsyłam na devianta).

B: Czyli rozumiem, ta Celestia?

H: Tak. Stara, dobra 1.0.

B: Ile do tej pory zrobiłeś figurek (i od kiedy)? Naliczyć się ich nie mogę.

H: Około 35—40. Z przerwami pracuję od pół roku.

B: I dopiero teraz wypływasz na podbój naszego fandomu? Ile czasu mniej więcej zajmuje Ci zrobienie jednej figurki?

H: Zależy od wielkości i stopnia skomplikowania. Podam czasy dla dwóch typów figurek łatwych — Rainbow Dash (tak, ona jest łatwa) 1.0 — około 30 minut, 2.0 — 2 w porywach do 4 godzin. Nie wliczam mieszania kolorów.

B: Jakies rady dla początkujących adeptów sztuki lepienia kucy z plasteliny?

H: Cierpliwość. Dużo cierpliwości i nie radzę się zniechęcać. W razie problemów chętnie pomogę.

B: Widzę, że na forum otrzymujesz "pomysły" figurek do zrobienia. Forumowicze, bardzo Ci pomagają?

H: Pomagają mi wybrać postać.

B: Jak wpadłeś na pomysł z Sonic Rainbowom?

H: Zobaczyłem pracę jednego z użytkowników devianta zrobioną w szkłe. Były do niej dołączone dwa szkice.



B: Tam nie ma jakiegoś drutu w środku?

H: Dokładniej drut strzałowy ocynkowany kupiony w obi.

B: Normalnie ze sklepu, a ja myślałem, że korzystasz tylko z plasteliny i lakieru.

H: Niestety, ale wstęgi prędkości wymagają wzmocnienia.

B: Tym sposobem zdradziłeś swój największy sekret. Powiedz mi jeszcze, jesteś dumny ze wszystkich swoich figurek, czy może masz jakieś swoje ulubione?

H: Dziwne pytanie. Każdy artysta jest dumny ze swojej pracy, a co do ulubionych figu-

rek — lubię wszystkie, ale najbardziej jedną, a właściwie jej część — oczy Luni 2.0.

B: 1.0, 2.0 – co to za oznaczenia?

H: Nie wiem czy wiesz o co chodzi z PG, ale nie sądzę żeby to kogoś interesowało.

B: PG?

H: Perfect Grade.



B: Nawet Wikipedia mi nie chce pomóc, ale chodzi o te figurki robotów?

H: PG (tak samo jak FG, AG, HG, NG i MG) to oznaczenie używane przez firmę Bandai do określenia stosunku skali do ilości detali. W skali od najmniej dokładnego są to: First Grade, Advance Grade, High Grade, Non Grade, Master Grade i Perfect Grade.

B: Mógłbyś mi wyjaśnić jakiego typu to są różnice w detalach między tymi oznaczeniami?

H: Tak pi razy oko... PG jest odwzorowane w 98%... MG ma „zgubione detale” — rozdwojenie koloru tęczówki, niektóre cechy wyglądu CM, linie na grzywie i ogonie... Przy HG i FG dochodzą jeszcze: utrata drob-

nych detali i brak „blasku oka”. główna różnica polega jednak na wielkości...

B: Ok, mógłbyś napisać krótko coś na temat swoich dwóch ostatnich projektów (Celestia i pluszaki)? Chyba, że nie nadążam, i wpadłeś jeszcze na jakiś pomysł, to mnie popraw.

H: Wpadłem na pomysł, aby zrobić replikę książki The Story of Equestria — mylnie nazywaną przez wszystkich The Elements of Harmony, ale to tam. Co chcesz dokładnie wiedzieć?

B: Jak chcesz to zrobić, i przy użyciu jakich materiałów?

H: Ale co?? Pluszaki?? Polar. Dużo polaru.

B: Nieee. Mam na myśli o książkę.

H: Powinieneś użyć formy czasu przeszłego.

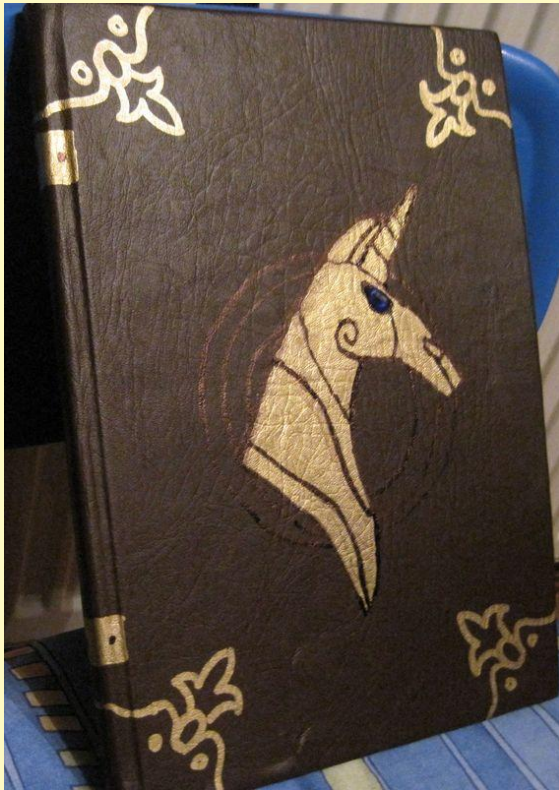
B: Jak chciałeś to zrobić? O pluszakach w końcu mi nie napisałeś.

H: Pluszaki są ciągle w fazie projektowania. Dalej nie mam dobrych wykrojów. Czekam właśnie na odpowiedź od profesjonalnej krawcowej — mojej mamy (obecnie jest w Anglii).

Co do książki właściwe pytanie brzmi: Jak to zrobiłeś — w tej chwili schnie okładka.

B: To czego użyłeś, poza farbą? Jak załatwiłeś problem środka książki?

H: Księga jest to po prostu obłożony skajem szkicownik. Taki specjalny, jedyny w swoim rodzaju.



B: Skajem? No cóż, to się dopiero nazywa gorący temat.

H: Właściwie to SKAY. Ekoskóra. Zamknij się. To prezent dla Tarretha.

B: Jeśli dostanie to na meecie, to nie bój za-
by, bo gazetka wyjdzie później.

H: To spoko, dostanie to na meecie właśnie.

B: Napisz mi jeszcze coś na temat Celestii,
która Ci zepsuła tyle krwi.

H: Co chcesz o niej wiedzieć?

B: Słyszałem, że miałeś drobne problemy
techniczne z tym dosyć sporych rozmiarów

projektem. Poza tym co chcesz z tą Celestią
dalej zrobić?

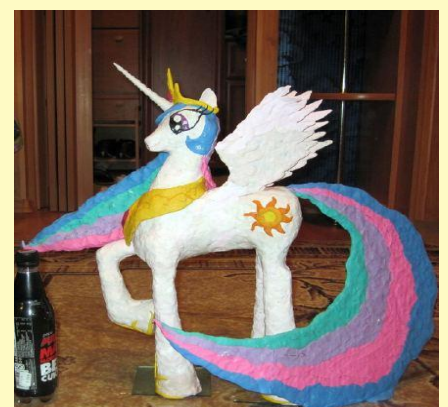
H: Problemy techniczne. Problemy tech-
niczne to są np. krzywe skrzydła, a nie to,
że po skończonym projekcie okazuje się,
że figurka ustać nie może. No cóż, musi być
podpierana przez 2 rury pleksi. Zabrakło mi
również koloru białego w środku projektu
i musiałem sprzedać MP4 aby dokupić.
A co do tego co dalej z tym robić. Niech
na razie stoi na półce przy biurku.

B: Ok. Czas na ostatnie pytanie które po-
winno być zadane na początku.

B: Chodzi o Twoje „odstępowanie” figurek
kucyków. Mógłbyś napisać na czym to pole-
ga? Ile zwykle Cię satysfakcjonuje, ja-
ko zwrot poniesionych kosztów i wkład
własnej pracy?

H: Odstępowanie. Chodzi o to że mi się
z półtek sypie... Nie mam już gdzie tego
kłaść... Dlatego chcę aby ktoś zabrał
ode mnie ten „słodki ciężar”. Cena = koszt
wysyłki.

B: Muszę gdzieś zanotować, że pracujesz
charytatywnie (udany jesteś). Dzięki
za wywiad.



„Jak bronić swojego zdania?” według Fluttershy



El Martinez

Um... Witajcie, kochani! To ja, Fluttershy... Dzisiaj chciałabym się z Wami podzielić kilkoma dobrymi radami. Na pewno wielu z Was ma czasem problemy z bronieniem własnego zdania... Kiedy ktoś na Was naciska, a Wy nie umiecie mu odmówić, postawić na swoim. Jest to dla nas bardzo przykre, a nawet upokarzające. Sama co nieco wiem na ten temat... Jeszcze do niedawna byłam zwykłym popychadłem — żaden kucyk prócz moich przyjaciółek nie liczył się z biedną, nieśmiałą Fluttershy... Moje zdanie się nie liczyło, wszyscy traktowali mnie jak powietrze. To było straszne.



**Słuchajcie mnie,
a już nigdy nie
dotknie was głód**

Byłam tak zdesperowana, że udałam się na kurs asertywności, prowadzony przez minotaura Iron Willa. Jedno muszę mu przyznać — to jest ktoś, kto umie postawić na swoim. Nauczył mnie naprawdę wiele! Tylko kłopot w tym, że nie umiałam tych lekcji dobrze wykorzystać... Niedawno zrozumiałam — bycie asertywnym to nie to samo, co bycie złośliwym. To umiejętność bronięcia swojego zdania, bez ranienia uczuć innych. I tego właśnie chciałabym Was nauczyć.

Więc czym w ogóle jest asertywność? Czy jeśli suknia zrobiona dla mnie przez Rarity nie spodoba mi się, a ja ją wyśmieję, będę asertywna? W końcu wyraziłam swoją opinię. Nic bardziej mylnego! Och, Rarity, przepraszam Cię za ten przykład, mam nadzieję, że nie będziesz tego czytać... Um, wybaczenie. Prawdziwa asertywność polega na umiejętności wyrażania własnej opinii, myśli, oczekiwań oraz uczuć. Pozwala odmawiać i nalegać w sposób, który nie rani uczuć innych. Pewnie się teraz zastanawiacie: „No tak, ale jak niby mamy się tego nauczyć?”. Otóż jest parę sposobów. Niektórych z nich nauczył mnie Iron Will, parę wymyśliłam sama. Oto kilka z nich:

- Po pierwsze zaakceptuj i pokochaj siebie takim, jakim jesteś! Jesteś wspaniałą osobą, która zasługuje na najlepsze! Pamiętaj o tym, a świat od razu stanie się piękniejszy!
- Nie przepraszaj i nie tłumacz się nadmiernie — zwłaszcza, gdy w niczym nie zawinięś. Kiedyś był to jeden z moich największych problemów, dzisiaj umiem sobie z tym poradzić.
- W rozmowie bądź stanowczy, patrz rozmówcy w oczy. Na początku może być to naprawdę trudne, jednak sko-



ro ja mogłam się przemóc, to i Wam się uda.

- Nie daj się ponieść złym emocjom, bo tylko pogorszysz sytuację. Jak to mi powiedziała kiedyś Twilight: „Mów głośno, będziesz usłyszana. Mów z sensem, a będziesz słuchana”.
- Słuchaj uważnie rozmówcy — miej na uwadze opinie i potrzeby innych, a oni odpłacą Ci się tym samym!
- Kluczem do sukcesu w czasie rozmowy jest użycie odpowiedniego tonu głosu i poprawnych słów. Rozmawiaj z kimś tak, jak chciałbyś, aby rozmawiano z Tobą!
- Mów do swojego odbicia. Może brzmi to dziwnie, ale w rzeczywistości doskonale motywuje do działania!

- Nie traktuj otaczającego Cię świata jako zagrożenie, tylko jako inspirację do działania. Stawiaj sobie różne wyzwania i spróbuj zrealizować choć część z nich — dzięki temu uwierzysz w siebie!

Jako osoba asertywna zbudujesz wiele ciepłych i szczerych relacji z innymi, przy jednoczesnym zachowaniu własnego indywidualizmu. Asertywność pozwoli Ci poczuć się kimś silnym i lubianym.

Jednak, aby tak się stało musisz dużo nad sobą pracować, zrozumieć swoje poglądy i przede wszystkim żyć w zgodzie z nimi. Życzę Ci powodzenia i wierzę, że uda Ci się to osiągnąć!



UWAGA! WARNING! ACHTUNG!

AVERTISSEMENT! ВНИМАНИЕ! ATTENZIONE! ΠΡΟΣΟΧΗ! 警告!

PRZED PRZECZYTANIEM TEGO ARTYKUŁU SKONSLUTUJ SIĘ Z LEKARZEM LUB FARMACEUTĄ! ZAPYTAJ TEŻ O ZGODĘ MAMĘ, GDYŻ TEN OTO TEKST MOŻE DO PEWNEGO STOPNIA ODMIENIĆ TWOJE ŻYCIE...

Nim zaznajomisz się z treścią poniższego opowiadania zastanów się, czy na pewno jest to Ci potrzebne do pełni szczęścia. Autor jest obdarzony dość specyficznym poczuciem humoru. Jeśli nie bawią Cię najróżniejszego rodzaju absurdy i „discordyczne” podejście do pisania, zwyczajnie przewiń w przeglądarce do następnej strony naszej gazetki. Zaoszczędzisz sobie cennych sekund życia.

Wielkanocna konfuzja



Vandal

No cóż... Jak dobrze wiemy bywa, że nie wszystko idzie po naszej myśli. Zwłaszcza w momencie, gdy nadzwyczaj się staramy... Wtedy to ryzyko, że coś nieopatrznie spartaczymy wzrasta o jakieś dziewięćdziesiąt koma dziewięć dziesiątych procent. Podobnie sprawy się miały w tym przypadku. A zapowiadało się tak idealnie! Jeśli chcesz wiedzieć, Drogi Czytelniku, o co tu się rozwodzi, zapraszam do przeczytania tego „dzieła”. Życzę miłej lektury!

Ponyville, początek kwietnia. Przygotowania do świąt Wielkiej Nocy trwały w najlepsze. Wszystkie kłaczki i ogiery były do reszty pochłonięte sprzątaniami domów, pieczeniem ciast, ewentualnie jak Rainbow Dash beztróskim wylegiwaniem się na chmurce... Co i rusz można było zaobserwować małe kucyki przebrane za króliki, starające się pomóc rodzicom, jak tylko mogą. W tym roku nie miało być specjalnie uroczyście i oficjalnie. Z wizytą nawet nie planowała przybyć Księżniczka Celestia, która przebywała akurat w innych częściach Equestrii. Ot, zwykłe świętowanie w gronie rodziny i przyjaciół.

Nasza listonoszka też miała kopytka pełne roboty — musiała doręczyć wszystkie kartki świąteczne, których wcale nie brakowało. Całe szczęście nie zostało ich nadzwyczajnie.

czaj dużo (mniejsza, że połowa wypadła po drodze).

Derpy prawie zapomniła o podlececiu pod butik Rarity. Ledwo wyhamowała przed wielkim ozdobnym oknem. Było lekko uchylone, więc wrzuciła za nie kilka kopert. Nie zapięła jednak torby i podczas dalszego dostarczania przesyłek zrzuciła na miasteczko coś w rodzaju nalotu dywanowego.

Rarity była bardzo zajęta. Ogarniał ją też z dawna oczekiwany napływ weny twórczej. Szyła stroje jak w transie. Gdy nagle... Zorientowała się, że ktoś musiał jej podwędzić trochę szmaragdowego materiału. Jej pogodna twarz uległa błyskawicznej metamorfozie.

- Tego już za wiele! Gdzie ona, na Celestię, jest? Niech wie, że nikt nie ma prawa kraść moich materiałów!!
- Cześć Rarity!!! - Wykrzyknęła pełna nieposkromionej radości młodsza siostra.

Artystka nic nie odpowiedziała. Odwróciła się tylko w jej stronę. W jej oczach płonął ogień. Sweetie wyczuwała, że coś jest nie tak. A co gorsza, że ma to jakiś związek z nią samą...

- Ile razy mam Ci powtarzać, żebyś nie brała bez pytania moich rzeczy!!!
- Ja... p-p-przepraszam... — Wyjąkała wyraźnie przestraszona klaczka.

- Jesteś niereformowalna! Jak możesz mi coś takiego robić! Co?!
- Nie będę już...
- Zawsze tak mówisz! Tym razem nie obejdzie się bez konsekwencji!

Nagle w całym butiku rozległo się przenikliwe „drrrrryyyyyń”. Ktoś dzwonił do drzwi.

- Ja otworzę! — Krzyknęła Sweetie Belle, która chciała jak najszybciej zakończyć konwersację z siostrą.
- Mowy nie ma! To na bank ktoś do mnie! Jeszcze mi narobisz wstydu!

Nie obeszło się bez przepychanki... Jednak mała klaczka szybko jak błyskawica przebiegła po schodach do drzwi. Otworzyła. Za drzwiami czekały jej dwie najlepsze przyjaciółki wystrojone w wielkanocne stroje.

- Chciałyśmy życzyć tobie i twojej siostrze najkucywszego z okazji świąt.
- Powiedziała uradowana Apple Bloom.
- Rarity nie życzcie! Ona jest zła! Krzyczała na mnie!

Niespodziewanie do rozmowy dołączyła wspomniana klaczka.

- A więc to tak?! Zero szacunku... Nie wdzięczne dziecko!
- A nie mówiłam! — Odparła siostrzyczka. — Słuchajcie tylko jak się do mnie zwraca!

Bitwa nadal wrzała. Zapowiadało się na to, że dojdzie do kopytkoczynów. Klaczki nie wiedziały, co o tym myśleć.

Tymczasem w stronę drzwi zbliżały się Fluttershy, Twilight, Applejack, Pinkie Pie i Rainbow Dash.

- Życzymy wam wszystkiego najle... —
Nagle Twilight przerwała swoją mowę, gdyż zwady sióstr poczęły zamrażać jej krew w żyłach.

Z biegiem czasu gapiów tylko przybywało. Nie minęło więcej niż kilka minut, nim do butiku zawitali rodzice Rarity i Sweetie Belle.

Matka zemdląła, a ojciec przecierał co jakiś czas oczy.

Chaos szerzył się na lewo i na prawo. Nikt nie mógł na to nic poradzić. Co gorsza nikt nawet nie próbował... Wszyscy byli w swoistym transie.

Nagle! Na środku całej wrzawy wytworzyło się pole elektromagnetyczne. Twilight wiedziała, co to oznacza. Był to powrót jego — Discorda... Wynurzył się wprost z otchłani bezkresnego nonsensu. Przeleciał nad płaszczyzną astralną na swej skrzydlatej lamie, jedząc bażanta zapiekanego w asfalcie. Strzelił ektoplazmą z uszu. Podśpiewywał przy tym „Cztery osiemnastki” na melodię „Seek and Destroy”...

Wraz z nim pojawiła się masa postaci z najróżniejszych wymiarów i uniwersów. Czasoprzestrzeń została zagięta w ułamku sekundy. W salonie Lord Vader pił herbatę Gandalfem Białym... Rincewind natomiast dyskutował na temat polityki argentyńskiej z Maćkiem z „Klanu”...

Nikt nie miał bladego pojęcia, co tu się w ogóle wyrabia...

Niespodziewanie rozległ się mocny i dostojny głos.

- Dość Discord! Nie jesteś tu mile widziany!

Jak się okazało była to Księżniczka Celestia, która wraz siostrą przybyła w ostatniej chwili, gdy tylko wyczuła, że coś niedobrego się dzieje.

- O! Kogo ja widzę! Dzień dobry!
- Koniec tego! Już wystarczająco namieszałeś.

Rozpoczęła się niezwykła magiczna bitwa... Żadna ze stron nie mogła osiągnąć jakiegokolwiek przewagi.

Celestia powiedziała Twilight, że teraz nawet Elementy Harmonii nie pomogą. Jedynym rozwiązaniem jest pogodzenie dwóch sióstr, nim Discord zacznie na nowo przejmować kontrolę nad całym światem...

Ona i jej przyjaciółki podbiegły do skłóconych. Jednak one ignorowały ich obec-

ność. Gdy wydawało się, że już wszystko stracone, Pinkie zwróciła uwagę na stary obrazek wykonany kiedyś przez Sweetie. Przedstawiał on owe siostry na błękitnym tle otoczone przez serce z naklejonych klejnotów. Położyła obok nich. Jak się okazało coś nimi jakby targnęło. Stały oniemiałe. Po chwili rzuciły się na siebie... do siostrzanego uścisku. Wszystko zaczęło się rozmywać. Zostały tylko ich najbliższe przyjaciółki, rodzice i alicorny.

- Czasami wystarczy tylko gest, by powrócić do normy. — Stwierdziła Luna.
- Jak to możliwe, że zachowywałam się jak jakiś bezuczuciowy potwór? — Spytała skruszona Rarity.
- Ja też byłam okropna... Nie będę już taka. — Zapewniła Sweetie Belle.
- To absolutnie nie twoja wina! To mnie zdecydowanie poniosło.
- Widzę, że obie dużo się nauczyłyście. — Wykrzyknęła Twilight. — Może zdacie teraz Księżniczce z tego raport?
- Spokojnie. Myślę, że obojdzie się tym razem. Widzę po ich postępowaniu, że wyciągnęły należyte wnioski.

Następnie w gronie najbliższych spokojnie świętowano. Nikt nie krył radości.

A morał z tego płynie taki: nie drzyj mordy na dzieciaki!



„It's About Time” — recenzja odcinka

Mati9319

Pora wziąć pod lupę — nie oszukujmy się — jeden z moich ulubionych odcinków. Bez zbędnych wstępów, przejdźmy do dzieła!

Całość zaczyna się sceną, w której widzimy Spike'a, przemierzającego wraz z Rarity nad wyraz „lodową” krainę. Mały smok prezentuje jednorożcowi lodowy domek, który zbudował — uwaga uwaga — specjalnie dla niej! Czyż to nie wspaniała wizja dla naszego bohatera? Cóż... okazuje się zbyt wspaniała, żeby była prawdziwa — Spike budzi się ze snu, który przerwały odgłosy krzątającej się po parterze Twilight.

Jednakże jest godzina trzecia w nocy! Co też może być tak niecierpiącego zwłoki, by nasza bohaterka zadręczała się tym w środku nocy, przy okazji budząc Spike'a? Nie będę się nad tym rozwodził i powiem po prostu, że coś jej się pokiełbało z grafikami zajęć na przyszły miesiąc, czy coś w tym stylu.

Niedługo potem, Twi odkrywa sposób na zażegnanie swoich problemów. W tym czasie jednak zaczyna dziać się coś niezwykłego. Na środku pokoju materializuje się świetlista kopuła, rozrzucająca dookoła kartki i książki. Jednorożec nie wie co robić. W końcu następuje *świst*, *trzask* i *BUM*. Naszym oczom ukazuje się... **Twilight z przyszłości!!!** Mamy za-

tem oczywiste nawiązanie do „Terminatora”.



Hasta la vista, baby

Zwróćmy uwagę na wygląd nowoprzybyłej: szalona fryzura, czarny, poszarpany strój, blizna na lewym policzku, a do tego, hmm... opaska na... **prawym oku!**? Zaraz zaraz... do tego jeszcze... bandaż na głowie wyglądający prawie jak opaska na głowę, lepiej znana jako **bandana!**? Stało się. Oto przed państwem pierwsze, tak wyraziste nawiązanie do serii gier Metal Gear, a dokładnie do postaci Naked Snake'a (Big Bossa). Opaska na prawym oku, bandana, strój do skradania, blizna — trzeba czegoś więcej? Nie.

Dobra, starczy. Pora zostawić sprawę epickiego nawiązania. Zajmijmy się dalszym rozwojem zdarzeń. Zatem „teraźniejsza” Twilight wdaje się w rozmowę ze swoją wersją z przyszłości (jak się okazuje — z następnego, wtorkowego poranka). Oczywiście nie daje jej dojść do słowa — ma do przekazania bardzo istotną rzecz na temat przyszłości, ale nie udaje jej się

tego powiedzieć, gdyż zaklęcie przestaje działać i „przyszła” Twi znika.

Nasza dzielna bohaterka, mając na uwadze tragiczny wygląd samej siebie z przyszłości, nie ma wątpliwości, że chciała ostrzec się (jakkolwiek dziwnie by to nie zabrzmiało) przed katastrofami, które wydarzą się w przyszłości.

Twilight wychodzi na miasto (w międzyczasie nastaje poranek) i ogłasza swoje rewelacje ekipie kucyków. Reakcja tłumu łatwa do przewidzenia: słysząc tak szaloną teorię, nikt nie może powstrzymać się od śmiechu. Ale od czego są przyjaciółki? Tak oto rozpoczyna się wielkie zapobieganie wszelkim, możliwym wypadkom. Przy okazji pojawia się Pinkie Pie, która zajęła się panikowaniem. Jak łatwo się domyślić — w jej wykonaniu nawet panika wywołuje uśmiech od ucha do ucha.

Sekwencję wielkiej akcji zapobiegawczej umila nam całkiem zadowalająca muzyka, jednakże bez elementów wokalnych. Po pewnym czasie, dzięki wielkiej pomocy Rainbow Dash, Pinkie Pie, Applejack, Rarity i tudzież innych kucyków, niebezpieczeństwa zostają zażegnane.



Co trzy głowy to nie jedna

Niedługo potem w Ponyville pojawia się nikt inny, jak sam cerber z Tartaru!

Mamy zatem **bardzo** losową scenkę (a takie cenę sobie bardzo wysoko). Przy okazji Pinkie zdradza swoje zdolności przywódcze, stając na czele akcji paniczno-ucieczkowej. Pada także znakomity dialog między Twilight, a Spikiem. Aż muszę go przytoczyć:

- To cerber. Powinien strzec bram Tartaru, ale jeżeli jest tutaj, to wszystkie starożytne, mroczne stworzenia, które były tam uwięzione, mogą wydostać się i zniszczyć Equestrię! — Tłumaczy Twilight.
- Zniszczyć Equestrię?! — Spike jest wstrząśnięty.
- Tak! Czyż to nie wspaniałe?! — W tym momencie chciałem turlać się po podłodze ze śmiechu. Czysty random, moi drodzy.

Kiedy Twilight ma już okiełznać stworza magiczną mocą, do akcji wkracza Fluttershy, która zdążyła oswoić bestię w dwie sekundy. Przebiegająca i wrzeszcząca Pinkie okazuje się pomocna, i użycza jednorożcowi piłeczki, która cudownym zbiegiem okoliczności, znajduje w wielkim drzewie ze specjalną skrytką na takie przedmioty. Jak mówi Pinkie Pie: ma takie schowki w całym Ponyville, w razie nagłego zapotrzebowania na piłeczki. Twilight, unosząc ów przedmiot telekinezą, zyskuje znaczną kontrolę nad cerberem, (który zda-

je się być niepozabawiony psych instynktów) i zmierza w stronę Tartaru, by sprowadzić mitycznego stwora do jego oryginalnego miejsca zameldowania.

Następnego ranka Twilight wraca po skończonej robocie (Spike w końcu mógł się wyspać). Udało jej się doprowadzić cerbera na miejsce, nim jakakolwiek bestia zdołała się wydostać z Tartaru. Ale no ludzie... szczerze. Te bestie to były żółwie? Ślimaki?

Spike dostarcza list, który powoduje zacięcie na lewym policzku Twilight. Klaczka jest przerażona, gdyż zaczyna upodabniać się do swojej wersji z przyszłości. Wniosek? Katastrofa dopiero nadejdzie! Bohaterka uznaje, że problem może leżeć w niej i postanawia... nie ruszać się aż do wtorku.

Spike próbując jej w tym przeszkodzić, zaczyna objadać się lodami. Twilight nie daje wyprowadzić się z równowagi. Wkrótce na chatę wbija Rainbow Dash, która wraz ze smokiem naśmiewa się z dziwnego pomysłu młodej jednorożec. Klacz pozostaje niewzruszona. W końcu Spike zaczyna łaskotać ją piórkiem, co okazuje się być kroplą przepełniającą czarę. Twilight, używając telekinezy, rzuca Spikiem o ścianę. Ten zaś, pod wpływem uderzenia, wyziewa zielony płomień wprost na Twi. Wypadek powoduje zmianę fryzury jednorożca na bardziej czaderską i oryginalną. Bohaterka jednak nie jest tym zachwycona — coraz

bardziej upodabnia się do siebie z przyszłości!



Pinkie jako stara cyganka — kto by pomyślał?

Następnie Twilight — chcąc poznać przyszłość — wraz ze Spikiem udaje się do namiotu Madame Pinkie.

Różowa klacz zaczęła świadczyć usługi wróżbiarskie. Mamy kolejną śmieszna scenę, gdyż Pinkie okazuje się nie mieć pojęcia o tym, co robi — przepowiada Twilight, że w przyszłym roku otrzyma wspaniały prezent urodzinowy. Po chwili jednorożcowi spada na głowę doniczka, przez co musiała założyć bandan... znaczy się bandaż. No niech już Wam będzie!

W dalszej części odcinka Pinkie Pie nawiedza dom Twilight. Okazuje się, że jednorożec dwoi się i troi, by zapobiec wszelkim możliwym wypadkom — już nawet obserwuje niebo przez teleskop! W tym czasie Spike pakuje w siebie kolejne porcje lodów, a Twi dowiaduje się od Pinkie, że wtorek nie jest — jak myślała — za trzy dni, tylko jutro!

Bohaterka wpada w panikę, po czym wraca do obserwacji nieboskłonu. Pech chciał, że nakierowała obiektyw na słońce i uszkodziła sobie prawe oko. Na szczęście

zawsze można liczyć na niezawodną Pinkie Pie! Kucyk używa uszkodzonej klaczy opaskę. Przy okazji Twilight wygląda już dokładnie jak Big Boss.

Wkrótce Twi uznaje, że ostatecznym wyjściem jest zatrzymać czas. W tym celu ekipa (Twi, Pinkie i Spike) przywdziewa czarne stroje i wyrusza nocą do Canterlotu, by odnaleźć archiwum, a w nim zwój z czarrem zatrzymania czasu. Kiedy gang dociera na miejsce, jednorożec rozdziera częściowo strój o wystającą gałąź, przez co wygląda już dokładnie tak samo, jak Twilight z przyszłości.

Następnie jesteśmy świadkami świetnej sceny, w której cała trójka skrada się w archiwach Canterlotu, w celu znalezienia komnaty z magicznymi zwojami. Można zauważyć, że nawiązania do Metal Gear Solid osiągają tutaj istne apogeum, bowiem w grach z tej serii chodzi między innymi o cichą infiltrację. Poniższy kadr mówi sam za siebie. Naked Snake jak się patrzy.



W czasie poszukiwań rzeczonyj komnaty, naszemu trio „udaje się” nawet wrócić do okna (Spike wciąż pożera kolejne porcje lodów), przez które weszli do środka. W końcu Twilight doznaje oświecenia i odnajduje docelowe miejsce. Niestety — strażnik dopada naszego dzielnego jednorożca i... otwiera jej drzwi do magazynu zwojów!

Klacz jest bardzo zdziwiona zaistniałą sytuacją, no ale nic. Trzeba szukać zwoju. Poszukiwania nie są takie proste, jak mogłoby się wydawać, bowiem komnata zawiera całe stopy rozmaitych papierzyzków. Bądź tu mądry i znajdź zakłęcie zatrzymujące czas! Przy okazji — ku swemu wielkiemu przerażeniu — Twilight dostrzega w lustrze, że wygląda już identycznie, jak jej wersja z przyszłości! Czyli niczemu nie udało się zapobiec! Spike zaś niewzruszenie nakłada sobie kolejną gałkę lodów.

Ekipa zabiera się za szukanie zwoju zatrzymującego czas, ale niestety — nastaje mroczny, owiany legendą **wtorkowy poranek!** Co się dzieje? Otóż nic! Okazuje się, że nie było o co się martwić — wszystko jest na swoim miejscu, niebo nie płonie, ziemia się nie rozstępuje. Na dodatek obok trzęsącej się Twi przechodzi Celestia i... chwali jej nową fryzurę i życzy miłego wtorku.

Jednorożec dochodzi do wniosku, że cała ta bezużyteczna akcja była spowodowana faktem, że niepotrzebnie zadręczała

się tym, co może wydarzyć się w przyszłości, starając się zapobiec nie wiadomo czemu.

Nagle Pinkie Pie odnajduje coś ciekawego: zwój pozwalający cofnąć się w czasie na krótką chwilę. Twilight postanawia użyć go, by ostrzec samą siebie, aby nie przejmowała się przyszłością.

Dalej wszystko jest już do przewidzenia — Twi przenosi się w czasie i próbuje powiedzieć sobie, żeby nie martwiła się o przyszłość, ale oczywiście nie udaje jej się to. Trzeba przyznać, że twórcy stworzyli tutaj klasyczną pętlę czasową, no bo... w jaki sposób to wszystko się zaczęło?! Tego nie wiemy.

Na zakończenie, jak można było przewidzieć, Spike nabawił się bólu brzucha, przez nadmierne spożycie lodów.



Przebadanie treści odcinka mamy już za sobą. Weźmy się teraz za analizę czysto techniczną, czyli prześledźmy jakość fabuły, muzykę i humor (w tym rzecz jasna dialogi).

Całość pod względem fabularnym wypadła nad wyraz znakomicie. Widzimy stopniowy rozwój wypadków, nieuchronnie prowadzących do całkowitej przemiany

wyglądu Twilight. Scenarzyści wybrnęli z tego w bardzo ciekawym ciekawy sposób. Widząc Twi z przyszłości, myślimy że rozegrała się jakaś dramatyczna wojna (ta bliźna, ta opaska na oku, ten poszarpany strój). Okazuje się jednak, że wszystko zostaje spowodowane przez całkiem niegroźne wypadki. Jednorożec dwoi się i troi, by zapobiec rzekomej, nadciągającej katastrofie. Katastrofie, która — jak się okazuje — nigdy nie nadejdzie.

Animacja oczywiście stoi na standardowym, wysokim poziomie. Dodajmy do tego jeszcze znakomite efekty świetlne na początku odcinka i otrzymujemy porządną, „pełnotłustą” animację.

Weźmy teraz na ruszt muzykę. Jedy-ny konkretniejszy utwór — pozbawiony jednak wokalu — ma miejsce w czasie akcji zapobiegania wypadkom. Jest to bardzo przyjemny dla ucha, trwający niecałą minutę kawałek. Mimo iż nie jest to z pewnością szczyt możliwości ludzi od kucykowej muzyki — doskonale spełnia swoje zadanie i znakomicie umila seans.

Kolejny i zarazem ostatni utwór, to w zasadzie tylko, trwający blisko pół minuty, podkład muzyczny. Mamy okazję usłyszeć go w trakcie sceny skradania. Co tu dużo mówić? Bardzo klimatyczna muzyka, idealnie dobrana do zaistniałej, pełnej napięcia sytuacji.

Humor w tym odcinku wypadł po prostu znakomicie. Pozwólcie, że wyliczę te (moim zdaniem) najlepsze momenty:

- Nieklejąca się rozmowa Twilight terazniejszej z Twilight z przyszłości,
- Panika Pinkie Pie,
- Rozmowa o niszczycielskich zapędach cerbera,
- Spike i Rainbow Dash nabijający się z Twilight,
- Pinkie Pie i przepowiadanie przyszłości w jej wykonaniu,
- Reakcje strażnika i Celestii na obecność Twilight,
- Ogólna Pinkie Pie'owość i jej rozeznanie w sytuacji,
- Schowki Pinkie Pie z pięczkami, bądź z opaskami na oko w razie nagłych wypadków,
- Spike pożerający lody ze stoickim spokojem, w każdej sytuacji.



Warto jeszcze wspomnieć o aspekcie, który jest bardzo istotny dla znacznej części widzów, czyli obecność kucyków z M6. W „It’s About Time” znajdziemy zupełnie każdego kucyka! Choć nie da się ukryć, że dla Rarity, Applejack i Fluttershy poświęcono uwagi jak na lekarstwo. Dobrze jednak

wiedzieć, że w tym odcinku znalazło się miejsce dla każdej z bohaterek i raczej nie powinniśmy czuć się zawiedzeni.

W odcinku, co prawda, zabrakło listu do Celestii, ale morał jak najbardziej jest! Mianowicie chodzi o to, że nie powinniśmy przesadnie zadręczać się przyszłością i wszędzie doszukiwać się problemów. Należy natomiast stawiać czoła problemom, które pojawiają się na bieżąco, czy jakoś tak.

Podsumowując, jest to z pewnością jeden z najlepszych odcinków serialu. Jest w nim wszystko, co być powinno: znakomicie poprowadzona historia, stuprocentowa frekwencja M6, humor (w tym świetne dialogi), porządna muzyka i w zasadzie bardzo sensowny morał. Na dokładkę można by jeszcze dorzucić bardzo wyraźne nawiązania do wytworów popkultury, czyli „Terminator” i „Metal Gear Solid”.

Ocena końcowa: w pełni zasłużone 10/10.

Nie traktujcie oczywiście tej oceny, jako wyroczni. Znacie moją słabość do MGS-a.



„Dragon Quest” — recenzja odcinka

Lemuur i Escape

Jak to zwykle bywa co sobotę mamy nowy odcinek. Tak więc wypadałoby go jakoś ocenić. Bierzymy się do roboty. Tytuł odcinka, który wpadł w nasze łapska to „Dragon Quest” Jest to 21 epizod 2 sezonu i to z kolei 3 odcinek poświęcony Spike’owi. Nie przedłużając wstępu zapraszamy do małego opisu.

Opowiada on naszym zdaniem całkiem ciekawą historię z życia małego smoka. Po obejrzeniu migracji swych rodaków Spike postanawia poznać sekrety swego pochodzenia. Wyrusza więc w daleką podróż, by poznać innych przedstawicieli tej rasy. Niestety od tego momentu robi się coraz gorzej, albowiem przekonujemy się, że inne smoki tak na prawdę są wrednymi łobuzami, które całe życie spędzają na kradzieżach i imprezach. Mimo to Spike nie rezygnuje ze swojego pomysłu i postanawia do nich dołączyć. Mamy więc jeden z wielu dość prostych schematów kreskówkowych. O bezpieczeństwo młodego dbają zmarzwione jego wyprawą Twilight, Rainbow i Rarity, które podążają za nim przebrane za jednego ze smoków, co prowadzi do kilku zabawnych sytuacji. Ostatecznie niestety o krewnych i przeszłości Spike’a nic się nie dowiadujemy, w zamian mamy kilka zabawnych scen i całkiem przyjemne za-

kończenie, którego tym razem nie zdradzimy, choć łatwo je przewidzieć.

Teraz pora przyjrzeć się ciekawszym scenom z tego odcinka i co nieco o nich rzec, tak więc na start przyjrzyjmy się scenie go otwierającej.



My Little Wrestling

Rainbow Dash i Twilight próbują przekonać Fluttershy do wyjścia z nimi i podziwiania migracji smoków, ta jednak przerażona tą ideą stanowczo im odmawia i ucieka. Po tym incydencie nie widzimy jej już do końca odcinka. Nie mamy nawet okazji dowiedzieć się, dokąd związała. Na co warto zwrócić tutaj uwagę? Po pierwsze Fluttershy **stanowczo odmawia**. Widzimy zatem, że wydarzenia z poprzednich odcinków mają wpływ na terażniejszość, a Flutterka wyciągnęła sporo z lekcji asertywności. Po drugie RD zarabia porządne kopniaka, co samo w sobie nie jest może aż tak ciekawe, ale nie uważacie, że w MLP widzimy ostatnio coraz więcej przemocy?

Kolejna scena, której warto się przyjrzeć to migracja smoków, gdzie mamy okazję podziwiać ładnie animowane smoki

i sympatię Rarci do Spike'a, jednak jest to miłość bardziej matczyzna. Wydaje się to trochę dziwne, bo Twilight powinna taką okazywać. To w końcu ona wychowuje go od małego.



Następny fragment, który chcemy omówić to wędrówka Spike'a. Mamy okazję podziwiać go niedługo po rozpoczęciu odcinka. Pojawia się kilka pomysłowych scen, wszystko przedstawione jest w ładnej oprawie, aż szkoda nie docenić takiego dzieła. Warto wspomnieć też o muzycze jej towarzyszącej. Przyznam szczerze — wpadła mi w ucho.

Moment w którym wraz ze Spikiem poznajemy inne smoki mnie osobiście troszkę irytował dubbingiem. Nie był może zły, ale te głosy były takie przeciętne — nie trzymały ani poziomu, ani klimatu kreskówki. Ich zachowanie również godne jest krytyki, jest takie szare, typowe. Tego typu postacie znajdziemy w każdej kreskówce, zdecydowanie nie jest to poziom, do jakiego przywykliśmy przy MLP:FiM.

Odnośnie zachowania pewnego smoka — popełnia on zbrodnię — podpala list od samej Celestii. Zapewne zostałyby po-

ślany za to na księżyc, ale na jego szczęście nie było jej w pobliżu. Choć scena wtedy nabrałaby swojej barwy, ale cóż — nie można mieć wszystkiego.

Kolejny moment, który warto opisać jest aluzja do słynnej, z tego co czytałem, zabawy „King of the Hill” — polega ona na tym, że uczestnicy walczą o pozycję na szczycie. Wygrywa ten, kto utrzyma się jako ostatni. Co takiego fajnego jest w tej scenie? Tym którzy oglądali odcinek chyba nie trzeba tego tłumaczyć — taka ścieżka dźwiękowa w bajkach o kucykach nie zdarza się zbyt często. Typowo rockowa, ba, śmiem nawet twierdzić, iż metalowa gitarka... Coś takiego usłyszeć mamy okazję chyba pierwszy raz. No i jak na krótki kawałek kreskówkowy brzmi świetnie.



Naszą uwagę przyciągnęła również scena, w której feniksy rzuciły się w pościg, a nasi bohaterowie (i nie tylko) przed nimi uciekali. Co w niej takiego ciekawego? W sumie nic, czego nie spotykamy rutynowo w MLP: świetna animacja, efekty, itd. Miło ogląda się takie momenty, zdecydowanie podnoszą one wartość odcinka. Trzeba przyznać, że feniksy, choć bardzo uproszczone, wykonane są świetnie.

Kolejną rzeczą która nam się rzuciła w oczy są kucyki, gdy zostają zdemaskowane - niby nic ciekawego, ale kuce stojące na 2 tylnych kopytach niczym człowiek? Ciekawe czy brały lekcje od Pinkie. Dodatkowo trzymają pozycje ukazujące gotowość do walki. To z pewnością niecodzienny widok.

Pora przejść do podsumowania. Odcinek potencjał miał ogromny, czy wykorzystany? Niestety śmiem wątpić. Zamiast ciekawej historii o pochodzeniu młodego smoka dostaliśmy rutynowy, schematyczny i nic nie wnoszący wątek. Na szczęście mimo to pojawiło się kilka naprawdę fajnych i zabawnych scen, no i rockowa ścieżka dźwiękowa, która chyba przejdzie do historii. Animacja od początku do końca trzyma bardzo wysoki poziom, podobnie oprawa muzyczna. Uważam, że w połączeniu z tymi ciekawszymi scenami ocaliły one odcinek. Jak dla mnie 7/10, co ty na to Escape?

Animacja — lepsza, muzyka — lepsza. Jest co podziwiać. Niestety nie można się w pełni nacieszyć odcinkiem. Poza paroma momentami był ogólnie średni. Nie przepadam również za odcinkami ze Spikiem w roli głównej, choć jak na jego epizod może być. Tak więc ocena z mojej strony ta sama : 7/10.

Zatem wspólnie dajemy 7/10. To by chyba było na tyle, dziękujemy za uwagę i zapraszamy za miesiąc!



Bubbles — recenzja fanfika

[Sad]

Autor anonimowy, przekład: El Martinez



Bobule

Bubbles — to słowo do tej pory kojarzyło mi się tylko z hymnem West Ham United "[I'm forever blowing bubbles](#)". Za sprawą zaś pewnej forumowej zabawy pt. „Oceń poprzedniego użytkownika”, zostałem niejako zmuszony do zmiany swoich poprzednich skojarzeń, a wszystko to dlatego, że mój pseudonim został porównany do nazwy pewnego fanfika. Nie zostało mi

nic innego jak zacząć działać i napisać recenzję.

Wracając do „I'm forever blowing bubbles” - to chyba najpiękniejsza kibicowska przyśpiewka i to wbrew zasadzie, że najpiękniejszy hymn należy do zespołu, któremu się kibicuje. Dlaczego przytaczam tę piosenkę właśnie tutaj? Gdyż bardzo dobrze pasuje do historii przedstawionej w fanfiku.

I'm forever blowing bubbles,

Pretty bubbles in the air.

They fly so high,

Nearly reach the sky,

Then like my dreams,

They fade and die.

Fortune's always hiding,

I've looked everywhere,

I'm forever blowing bubbles,

Pretty bubbles in the air.

Zawsze puszczam mydlane bańki,

Piękne mydlane bańki w powietrzu.

Lecą tak wysoko,

Prawie sięgają nieba,

Tak jak moje marzenia,

Znikają i umierają.

Fortuna zawsze się chowa,

Szukałem jej wszędzie,

Zawsze puszczam mydlane bańki,

Piękne mydlane bańki w powietrzu.

Główną bohaterką, a zarazem narratorką, jest mała Derpy, która operując bardzo specyficznym językiem („W tej chwili Derpy chciałaby zrobić muffinki, ponieważ są jej ulubione”) opowiada nam o swoich przeżyciach podczas pierwszego pobytu w szkole, szpitalu, o swoich przyjaciółkach (Pani Kruszyńka), zamiłowaniach (muffinki), znajomości kolorów oraz rodzicach. Poznajemy również genezę CM Derpy.

Wydawać by się mogło, że jest to obraz szczęśliwego dzieciństwa, lecz tak naprawdę jest to bardzo smutna opowieść o odrzuceniu. Gdybym miał ją do czegoś porównać, niewątpliwie postawiłbym ją na równi z książką pod tytułem „[Zabić drozda](#)” (Pulitzer 1961), która to opowiada o rasizmie (czyli także odrzuceniu) widzia-

nym oczami małej dziewczynki. To co charakteryzuje oba tytuły to to, że obok chwil pozytywnych, wzbudzających uśmiech, są takie które zmuszają do głębszej refleksji.

Niestety fanfik jest bardzo smutny, tak więc zalecam go czytać wtedy, gdy się jest na taką ilość emocji gotowym. Można też spróbować wprowadzić się w nastrój opowiadania [za pomocą deszczu](#).

Spostrzegawczy czytelnicy zauważyli też pewnie, że autor tego dzieła wolał pozostać anonimowym, a zarazem udostępnił fanfik w domenę publicznej. Czyli, że moglibyśmy go nawet umieścić w gazetce (oczywiście jeśli byście tego chcieli).

Podsumowując tę recenzję (która jeszcze trochę, a objętością dorównywałyaby „Bubbles”). Jeśli jesteś fanem Derpy, to zapewne już przeczytałeś tego fanfika. Natomiast jeśli jesteś jednym z tych nielicznych, którzy do muffinkowego pegaza się jeszcze nie przekonali, to przeczytaj te krótkie dzieło przy najbliższej sprzyjającej okazji.

Jeśli chodzi o ocenę, daję 10/10, bo pomimo tego, że opowiadanie mnie rozbroiło emocjonalnie, to jednak miałem ochotę przeczytać je jeszcze raz.



Rainbow Factory — recenzja fanfika

[Grimdark]

Autor: [Aurora Dawn](#), [przekład](#): Rocky



Vermiik

Equestria. Świat pełen spokoju, szczęścia i przyjaźni, którego mieszkańcy nie wiedzą, co to znaczy zło. Wszystko to doprawione pięknym wizualnym światem, zielonymi łąkami na łądzie, kolorowymi tęczkami na łądzie... Tak, tęcze. Można je wręcz uznać za znak rozpoznawczy tego pięknego miejsca. Jednak w jaki sposób one powstają? Czy aby na pewno jest to tylko zjawisko optyczne i meteorologiczne, powstające w wyniku rozszczepienia światła

załamującego i odbijającego się wewnątrz kropli wody? Natchniony piosenką [Rainbow Factory](#) WoodenToastera, swoje przemyślenia na ten temat postanowił zawrzeć w fanficu o tym samym tytule, brony Aurora Down. Na samym początku jesteśmy uraczeni krótkim wstępem, po czym od razu opowiadanie zaczyna się rozkręcać. Nie ma zbędnego przynudzania, od razu zostajemy wrzuceni w wir akcji. Fanfic opowiada historię Scootaloo i innych młodych pegazów, którzy niefortunnie, jednak częściowo ze swej winy trafiają do fabryki tęczy. Opo-

wiadanie nie na darmo jest uznawane za mocny grimdark. Niewielu bronies będzie zachwycona treścią tegoż, zbędna przemoc mocno przykrywa świetny klimat, szpecąc całe opowiadanie. Mimo to, że brutalność występuje tutaj w znacznie mniejszych ilościach, niżeli w sławnym Cupcakes bądź Sweet Apple Massacre, których tematu jednak nie będziemy poruszać. Fabuła jest bardzo słabo rozwinięta, jednak powiedzmy sobie szczerze, jak mielibyśmy sobie rozwinąć mocny grimdark? Więcej brutalnych scen? Przecież już i tak tego jest zbyt wiele. Do tego przeczytanie całości, wraz z dodatkowym zakończeniem, które swoją drogą nadaje nieco barw opowiadaniu, nie zajmie więcej niż dwadzieścia minut. A szkoda, gdyż mimo tych wszystkich wad, przed naszymi oczami buduje się istna góra klimatu, dla którego jednak warto sprawdzić tą nieszczęsną Fabrykę Tęczy, mimo to, że jest wiele lepszych fanficów. Ocena koń-



cowa? Słabiutka, jednak, przyznam szczerze... Spodobało mi się. Dlatego też nie byłbym sobą, gdybym wlepił liczbę gorszą od... 5/10.



Silent Ponyville – recenzja fanfika

[Grimdark] [Crossover]

Autor: [jake—heritagu](#), [przekład](#): Deveel



Vermiik

Są fanfiki, o których zapominamy w kilka dni po przeczytaniu, przytłoczeni codziennością, przeróżnymi, mało ważnymi wydarzeniami. Lecz są też takie, które pozostają w naszej pamięci przez bardzo długi okres, a nasze myśli nadal chcą do nich powrócić. Przysysają się do naszego mózgu, wysysając resztki jego chęci do takich czynności, jak nauka czy praca. Do takich właśnie należy Silent Ponyville. Świetny grimdark,

przeplatany wybitnie smutnymi elementami. Już od samego początku widać, że tytuł nie został nadany na darmo. Nawiązań do serii gier Silent Hill jest bardzo wiele, co oczywiście nie jest wadą. A wszystko zaczyna się od koszmarów Pinkie Pie, z pewnością przedstawiające wydarzenia z innego, prawdopodobnie najpopularniejszego fanfika na całym świecie — Cupcakes.

Nasz różowiotki kuc zwraca się o pomoc do Twilight, która proponuje jej zagłębienie się we własnym umyśle, ażeby poznać źródło tych słów. Wziąć udział w podróży do wnętrza swego serca, w celu poznania swej przeszłości. Podróży, podczas której my będziemy jej towarzyszyć. Akcja się zaczyna, a klimat natychmiast zaczyna nas wciskać w fotel. Nie ma możliwości, że nie przypomną nam się czasy samotnego błąkania się we mgle podczas grania w którąkolwiek część Silent Hilla, o ile oczywiście tego dokonaliśmy. W momentach strachu, dreszcze przechodzą po karku. W momentach smutku, łzy napierają na nasze powieki, chcąc się uwolnić i spłynąć po naszych policzkach. Nie ma o co się tutaj spierać, Silent Ponyville to dzieło genialne i jedynie zadowolili hejterzy grimdarku go nie poko-

chają. Dłuższa recenzja nie ma sensu, można by przypadkowo wyjawic zbyt wiele o treści opowiadania. To po prostu trzeba przeżyć samemu, od początku, do samego końca. Warto jeszcze wspomniec, że istnieje kilka zakończeń, każde inne i zależne od sytuacji, które mogłyby się wydarzyć... Bądź też nie. Wszystko to bardzo upodabnia Ciche Ponyville do gry, i niekoniecznie jest to Silent Hill. Chyba nie muszę mówić, że fanfic oceniam na dychę, prawda? I tak powiem. 10/10.



My Little Investigation — krótki (?) opis

Escape

My Little Investigation — być może niejednemu z was obił się o uszy taki tytuł. A jeśli nie to tłumaczę: jest to fanowska gra (ciągle jest w produkcji) tworzona przez małą grupkę — nie robią tego dla pieniędzy, tylko dla zabawy (zresztą i tak by nie mogli tego robić, gdyż Hasbro ma prawa do MLP). I jak na razie ich „zabawka” na razie nieźle się zapowiada jeśli byście mnie o to spytali. Pomysł na gierkę o ile dobrze pamiętam padł w zeszłoroczne wakacje i a to naprawić błędy, a to po prostu dodać nowy pomysł — jak widać pracy nad nią mają całkiem sporo. I zapewne nieprędko ją skończą — ale myślę, że tytuł będzie wart czekania.



Jak ma wyglądać owa rozrywka? Jeśli kojarzycie serię Ace Attorney — konkretnie AA: Investigations — to styl gry jest do niego bardzo podobny. Jeśli zaś nie jej znacie, tłumaczę: fabuła serii gier toczy się wokół prawa i sprawiedliwości (nie partii), czyli w skrócie — rozprawami w sądzie. Idea wydaje się dość nudna — jednak to pozory. Choć te gry to głównie sam tekst — potrafią one wciągnąć. Jednak część AA: Investiga-

tions nie dzieje się w sądzie, tylko w miejscach gdzie popełniono zbrodnię. Przypomina ona przygodówki point'n'click, w których od czasu do czasu trzeba przycisnąć osobę, aby wydobyć z niej informacje, czy też po to, by przyznała się w końcu do winy. Chodzisz po planszy, badasz przedmioty, pogadasz z kimś — typowe elementy gier przygodowych.



I tak w MLI (skrótowo tak to nazywam), jak wspomniałem, jest podobnie. Choć wątpię, by akurat w tej grze trzeba było rozwiązywać zagadki związane z morderstwami — w końcu to jest uniwersum MLP. Pomysł jednak pozostaje ten sam. I tu przyjdzie nam sterować Twilight — niczym adwokatem ze wspomnianej serii. O fabule tejsze gry wiadomo jednak niewiele — jedynie kawałek pierwszego rozdziału. Pomimo tego i tak zapowiada się nieźle (choć równocześnie banalnie — jednakże jak mam nadzieję tylko pozornie). Widać, że twórcy gry przykładają się do scenariusza — starają się by była ciekawa i równocześnie wciągająca.



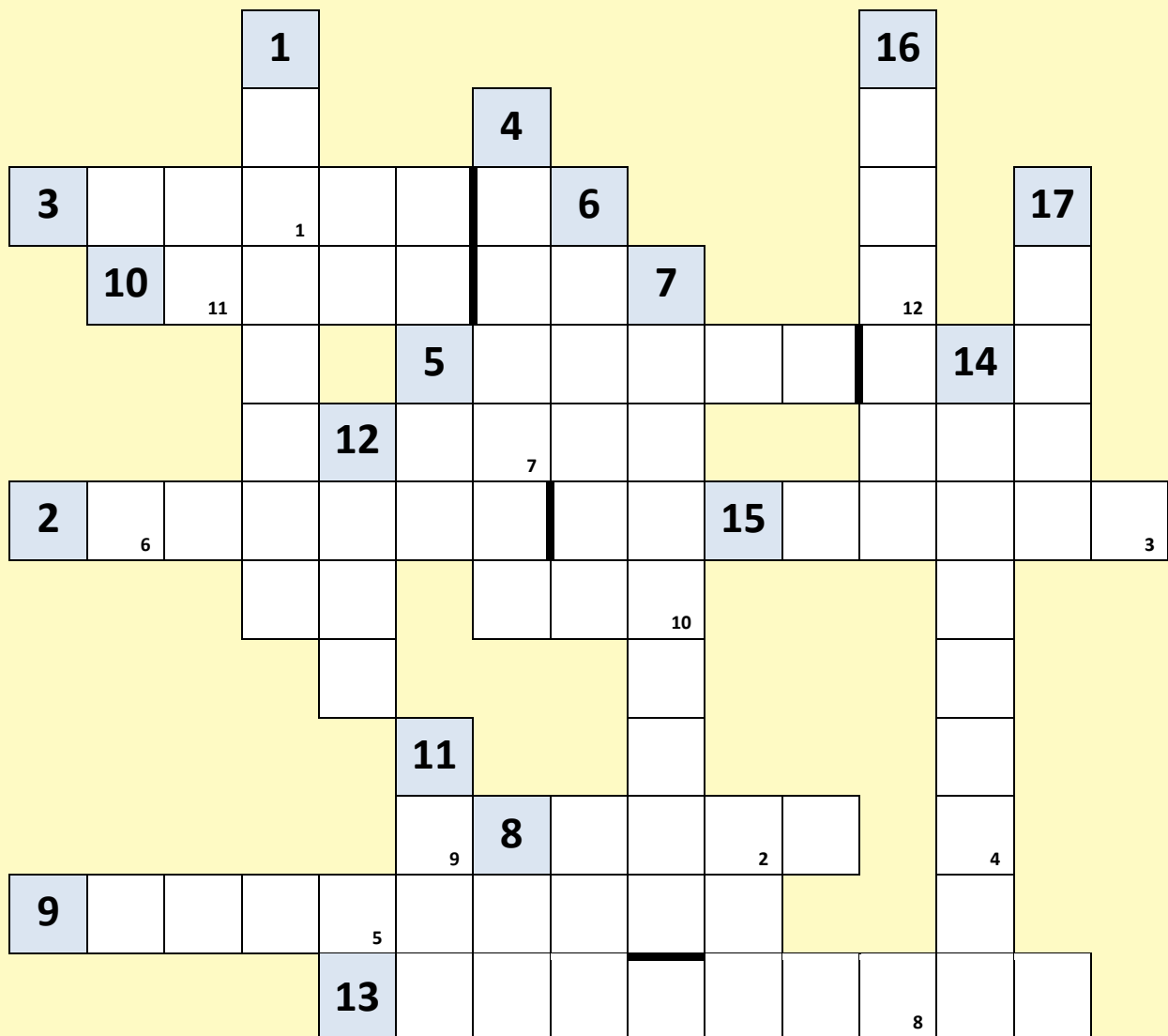
Twórcy co jakiś czas wrzucają filmy na YT o swoich postępach. Tam w miarę szczegółowo wyjaśniają co wprowadzili w niej nowego (i przy okazji pokazać jak wizualnie gra się prezentuje). W porównaniu do AA:1 wprowadzili parę nowości, np. partnerów — tym razem będą oni czasem niezbędni do dalszego postępu. Trzeba skorzystać z ich pomocy — np. Fluttershy do uspokojenia nerwowej osoby, albo też zawołać Rainbow Dash — by przycisnęła nieco mocniej pewne osoby. Skoro mowa o postępach można przyznać — choć trzeba na nie czekać, to jednak wywołują one zadowolenie. Stworzyli własne sprite'y postaci, plansz, ilustracje. Jak już zapewnili tworzą również własną muzykę do gry — jeden z utworów można znaleźć na YT (bardzo mi się podoba — równa się ona niemal tym z serialu). Nawet dobrali osoby do voiceactingu — niektóre nie są złe, jednak jest parę głosów, które bym wolał zmienić (oczywiście moim zdaniem). Jestem jednak świadom, że ciężko odwzorować głosy znane nam z serialu. Tak więc pracy ekipa ma niemało. Dla osób, które jednak wolą delectować się czytaniem



tekstu niż słuchaniem go — będzie możliwość wyłączenia głosów.

Jak to z każdym projektem wiadomo — może on ulec zmianie. Finalna wersja może się nieco różnić od tego, co nam na razie serwują. Z każdym nowym filmikiem jaki udostępniają, jak wspomniałem wcześniej, są wprowadzane nowe zmiany — czy na dobre? To jednak wam pozostawiam opinię. Jeśli chcecie wiedzieć co się u nich dzieje — wejdźcie na [ich stronie](#). To tam właśnie informują o swoich postępach. Nie wiem jak wy, ale ja czekam aż to wydadzą — zapowiada się porządny tytuł, w który nie omieszkam zagrać. Także nie pozostaje mi nic innego jak czekać na jego premierę — a może nawet na jakieś demko, gdyby zdecydowali się wydać.





| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|

↓ **Pionowo**

- 1 Znany smok z zezem
- 4 Kucyk przezywany Pianką
- 6 Zwierzak Pinkie
- 7 Autor słów „Welcome to Apoolosa”
- 11 Ulubieniec samolubnej Rarity
- 12 Skrót od największej strony fanów MLP FiM z całego świata
- 14 Mroczny rodzaj fanfików
- 16 Zdrobniale o Rainbow
- 17 Produkt rodziny Apple

→ **Poziomo**

- 2 „... Ponyville”, nazwa fika o Pinkie z mrocznego Ponyville
- 3 Jeden ze słynniejszych kuców epizodycznych z zezem
- 5 Ognisty ... - prezent Rarity od Spike’a
- 8 ... Will, specjalista od asertywności
- 9 Feniks Celestii
- 10 Roid ..., prawdziwa nazwa hardcorowego kuca
- 13pl, największe polskie forum o MLP FiM
- 15 ... Punch, kucyk od wina

BLINDBAGI

Fala II



Fala III



EKIPA

| | |
|----------------------|--|
| REDAKTOR NACZELNY | Lemuur |
| NACZELNY TROLL | El Martinez |
| ZRZĘDA I KOORDYNATOR | Bobule |
| KOREKTORZY | Solaris Sowa |
| OKŁADKA | Gabol |
| KRZYŻÓWKA | Porter |
| NA WSI JEST | Kuoth |
| LEŃ PATENTOWANY | Ecape |
| REDAKTORZY | Arkanusek Mati9319 Vandal Vermiik |

Kontakt: mylittlenewspaper@gmail.com

[Kucyki pobrane z MLP-VectorClub](#)

Księżniczka Luna z grzebieniem:
khyperia i 2D75