

BROHOOFs

Twilight discovers Wikipedia

Gdyby Wikipedia była książką...

Welcome to Ponyville Act 1

Postaw wirtualne kopyto w Ponyville

Artyści fandomu

Ich się słucha w fandomie!



Nr 7

Listopad 2012



Stonck 2012

**MY
LITTLE
KONWENT**

**24-25 LISTOPADA
KRAKÓW**

Icons: four red apples, a red and green apple core, a green apple slice, and two brown apples on sticks.



Droga księżniczko Celestio

Ostatnio wiele nauczyłem się o magii przyjaźni. Pierwszą z nich jest fakt, że jeśli masz osobę której ufasz, a ona nadszarpnęła twojego zaufania, to należy jej dać drugą szansę, szczególnie gdy jest dobra w tym co robi. Nawet jeśli bardzo Cię irytuje. Drugą rzeczą jaką zaobserwowałem jest niezwykła zmienność naszego fandomu. Jako przykład mogę podać chociażby fakt, że od początku powstania Brohoofa (to jest od lutego), aż do tego numeru przewinęło się przez niego 41 osób. O jednych słuch zaginął po jednym, dwóch artykułach, inni natomiast nadal są z nami w formie dobrych duszków (np. Lemuur, nasz gołąbek pokaju). To zabawne jak to fandom szybko się zmienia. Jeszcze niedawno jeden duży meet był raz na jakiś czas. Teraz prawie każde duże miasto stara się robić meety nie tylko „pod chmurką”. Choć oczywiście takie spotkania też mają swój urok. Ludzie w międzyczasie przychodzą i odchodzą, jedni tylko na jednego meeta, inni zostają wręcz „na stałe”. Oczywiście w pełni rozumiem osoby z fandomu które nie pojawiają się na ponymeetach. Może przstraszyły się nas? Może uznały nas za gimbażę? Cóż nikogo tłumaczyć nie będę. Lecz nie zapominajcie, że jednak nasze zachowanie na ponymeetach ma wpływ na to jak jesteśmy odbierani przez innych (o tych „Innych” może kiedy indziej). W każdym razie mam nadzieję, że te osoby wolą po prostu udzielać się w fandomie poprzez swoją twórczość. Poza tym, co można zaobserwować na ponymeetach, jest też jeszcze działalność „internetowa”. Tutaj warte odnotowania jest to, że cały czas powstają nowe inicjatywy (np. [forum dla dojrzałych fanów kucyków](#), radio na [mlppolska.pl](#) czy forum [biur adaptacyjnych](#)), pomimo tego, że czasami niektóre stare upadają (kucyki.org). Z drugiej strony mamy inne bardziej dziwne inicjatywy w formie GAK-u czy Littlest Pet Shop, ale cóż, czym byłby nasz fandom gdyby nie internetowe trolle? Zapewne by nie istniał.

Twój Wierny Uczeń, bobule

Redakcja

Redaktor naczelny:

Sowa

Współtwórcy:

Airlick, Ares Prime, bobule, cichy, djsound, Dolar84, Dżem, Ihnes, Kredke, Kyoshiro, Mati9319, NiBl, Sowa

Korekta:

DiscorsBass, Kaczy, Magenta

Skład:

Sowa

Okładka:

Stabi

Kontakt

Strona internetowa:

[brohoof.pl](#)

Uwagi i sugestie:

kontakt@brohoof.pl

Facebook:

[fb.com/GazetkaBrohoof](#)

Dział na forum:

[mlppolska.pl/Dzial-Gazeta-Brohoof](#)

Wydania:

[issuu.com/brohoof/docs](#)

Fandom

Wieści ze świata 5

Recenzje

Odcinek „The Crystal Empire”, część 1. i 2.	9
Fanfic „Atut Spike’a”	12
Fanfic „Captain Ironshoes”	13
Fanfic „Language Barriers”	14
Fanfic „Twilight Discovers Wikipedia”	15
Fanfic „Koma”	16
Gra „Welcome to Ponyville Act 1”	18
Gra „Luna Creepypasta Game”	20

Publicystyka

Artyści fandomu.....	22
Muzyka na MLPPolska.....	25
My Little Pony 1984-1987	28
My Little Pony Tales 1992	31
Śmietanka towarzyska Camelotu	33
Alkokucyki	35
Poezja.....	37
Kącik Literacki Twilight Sparkle.....	39
Kwiatki świętego Fanfika.....	41
Metal Gear Saga	44

Różności

Komiks.....	48
Zagadka.....	49

Więści ze świata

» For Glorious Equestria



Aktualności powstały dzięki pomocy bloga [For Glorius Equestria](#).

29 października 2012

Pierwszy Otwocki Ponymeet

W stolicy od dłuższego czasu nie było Dużego Meeta, więc część osób postanowiła w zamian za to zrobić Ponymeet... w Otwocku.

Meet odbędzie się 9 lutego w Młodzieżowym Domu Kultury przy ulicy Poniatowskiego 10 w Otwocku w godzinach 11:00–18:00.

Więcej informacji pod adresem broniewszwarszawa.pl.



18 października 2012

Znamy polski głos Discorda!

Tak! Dzięki uprzejmości polskiej MLP Wiki otrzymaliśmy informację o tym, kto będzie (najprawdopodobniej... piszę to, bo nigdy nic nie wiadomo) podkładał głos pod naszego Króla Chaosu... Panie i panowie: Grzegorz Pawlak! Dla tych, co nie kojarzą: podkłada między innymi głos pod Skippera w Pingwinach z Madagaskaru, etc. Czy to okaże się prawdą? Raczej tak... Czy sprawdzi się w tej roli? Nie wiem, ale mam złe przeczucie, że słuchając go będę miał przed oczyma tego pingwina... Czas pokaże!

31 października 2012

My Little Konwent

Po raz pierwszy będziemy mogli wziąć udział w konwencie (w pełnym tego słowa znaczeniu) dedykowanym bezpośrednio fanom kucyków.

W dniach 24-25 listopada 2012, mająca już spore doświadczenie Grupa R-Squad organizuje w Krakowie pierwszą edycję My Little Konwentu, który będzie trwał od 8:00 w sobotę do 15:00 w niedzielę w Zespole Szkół Specjalnych nr 10 przy ulicy Lubomirskiego 21.

Na chwilę obecną, program przewiduje 7 bloków tematycznych, gdzie oprócz bloku prelekcyjnego i maratonu z kucykami, pojawi się blok mangowy oraz bloki, które umilą każdą wolną chwilę: blok rozrywkowy, planszówkowy oraz konsolowy.



31 października 2012

Halloween

Z okazji Halloween, Bartkoju podzielił się z nami swoim dziełem.



2 listopada 2012

Opis odcinka 4. sezonu III

„The Cutie Mark Crusaders are crushed when Apple Bloom’s cousin, Babs Seed, rejects their invitation to become a fellow Crusader and instead becomes a bully determined to make their lives miserable”.

3 listopada 2012

Królewski Ślub

Jeżeli ktoś przegapił w kwietniu ślub Księżniczki Cadence i Shining Armora, to miał okazję to nadrobić. Pobrali się bowiem jeszcze raz (odnowili przysięgę małżeńską?) 3 listopada w Warszawie.

Kucyki My Little Pony mają zawrzeć zaproszeń Panitka na **Królewski Ślub** Księżniczki Cadance i Księcia Shining Armora. Wielka Ceremonia odbędzie się w dniu **3 listopada 2012** w C.H. Blue City w Warszawie.

Just od godziny 11:00 rozpoczniemy wspólne przygotowania do ceremonii! Na ślubie będą wszyscy miłośnicy Kucykowego królestwa. Mamy nadzieję, że nie zabraknie tam również i Was! Do zobaczenia!

W weekend 3-4 listopada w wybranych sklepach Smyk otrzymasz 30% rabatu na wszystkie zabawki My Little Pony!

www.minim.inhuz.pl/mylittlepony

Partnerzy:

Oferta nie dotyczy np. z imprez promocyjnych, wyprzedaży, kuponami oraz kartami rabatowymi, nie obowiązuje w sklepach Smyk Online. Oferta dotyczy internetowego SMIK.com i nie jest skierowana do sklepów SMIK.

2 listopada 2012

Ulubiona piosenka Megatrona

Interesująca forma promocji. Nawet reklama Transformersów zawiera w sobie cząstkę kucyków. To jest dosłownie wszędzie!

2 listopada 2012

MLP Online

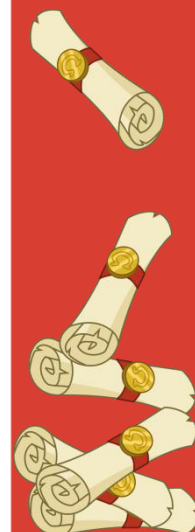
Wyszła właśnie nowa, kompletna już wersja tej ciekawej produkcji. Epizod pierwszy (planowanych jest kilka kolejnych) jest już w pełni grywalną grą. Jak najprościej ją sklasyfikować? Final Fantasy w świecie MLP. Walki w turach, przemierzanie świata, epickie przygody, rozwijanie postaci etc. Pomimo swej nazwy, wypuszczona wersja zawiera tylko tryb dla jednego gracza. Zachęcam do przetestowania, bo gra jest tego warta.

Na stronie projektu znajdziecie alternatywne linki do ściągnięcia (między innymi do wersji niewymagającej aktualizacji — można od razu wrzucić na komputer bez Internetu), przydatne informacje etc.

Jak zainstalować? Ściągamy, wypakujemy dowolnym programem przeznaczonym do tego celu (7-zip, WinRAR, WinZip etc.). Następnie uruchamiamy Updater, czekamy na zakończenie procesu i możemy grać!

[Download](#)

[Strona Projektu](#)



4 listopada 2012

Forum dla dojrzałych fanów MLP

Jak widać "staruszki" z naszego fandomu chcą mieć miejsce tylko dla siebie. Szczegóły poniżej. Kurcze, jak pomyśle, że sam już jestem tym "staruszkami"...



Forum dla dojrzałych już fanów MLP. Jeśli ktoś już jest po 20-stce i nie bardzo odnajduje się na forach/blogach opanowanych głównie przez młodszych użytkowników, tu na pewno odnajdzie swoje miejsce.

Miła atmosfera, poważne jak i zabawne tematy. Każdy znajdzie coś dla siebie.

oldiehooves.phorum.pl

11 listopada 2012

MLP najbardziej irytującą bajką

A przynajmniej według serwisu edziecko.pl, o czym informuje nas Spiderman (tak, nawet super-bohaterowie nas czytają).

Serwis ten zamieścił listę „10 najbardziej irytujących kreskówek dla dzieci” według głosów z forum i redakcji. Najciekawsze jest to, że na pierwszym miejscu znalazło się właśnie „My Little Pony: Przyjaźń to magia” (czy też „Little Pony”). Poszczególne powody dlaczego się tam znalazły są dość... „interesujące”.

„Kuce to ucieleśnienie zła, nie uczą przyjaźni a interesowności, nie opieki i koleżeństwa — a rywalizacji. To naprawdę wredne sucze.”

4 listopada 2012

Preorder oficjalnego komiksu MLP: FiM

Opcja pre-order pojawiła się już w sklepie AppStore. Co prawda jeszcze nie w polskim (przynajmniej mi nie udało się znaleźć), ale zawsze coś.



6 listopada 2012

Pierwszy Śląski Zorganizowany Ponymmeet

11 listopada 2012

My Little Mobile

Gameloft, jeden z największych producentów gier na urządzenia mobilne, wypuścił kucykową grę. Gra dostępna jest na [Androida](#) oraz [iOS](#). Za informacje dziękujemy Zernatowi.

11 listopada 2012

Derpy the Mail Mare

Jest to gra 2D typu Sidescroller, w której gracz steruje Derpy Hooves i doręcza pocztę na terenie Ponyville. Celem każdego etapu gry jest wykonanie tego zadania jak najszybciej. Gra aktualnie jest w produkcji, a jej autor, Zethariel, zaprasza do zapoznania się ze szczegółami oraz prosi o pomoc przy jej tworzeniu.

11 listopada 2012

Radio Dash: Reaktywacja

Ten znany i lubiany podcast, był niestety od pewnego czasu nieaktywny. Jednak obecnie planuje nadawać ponownie, dzięki nowej, pełnej zapału, ekipie z [poNlandu](#). Życzymy nowym prowadzącym powodzenia w pracy nad przyszłymi odcinkami.

RADIO DASH



The Crystal Empire, część 1. i 2.

Recenzja pierwszych odcinków sezonu trzeciego

» Sowa

202 dni oczekiwań, prawie 7 miesięcy. Opłacało się. Trzeci sezon My Little Pony: Friendship is Magic zachwyił. Twórcy serialu spełnili wysokie oczekiwania przynajmniej większości bronies.

Już na samym początku, gdy ujrzałem czyjego autorstwa jest scenariusz do *The Crystal Empire* wiedziałem, że to będzie coś świetnego. Meghan McCarthy znana jest z odcinków takich jak *A Canterlot Wedding*, który okazał się najbardziej lubianym przez bronies, a także *Party of One* czy chociażby *Lesson Zero*. Sami przyznacie, **jej scenariusze były naprawdę świetne**. Ciekawą rzeczą jest fakt, że tym razem w reżyserii Jamesowi Woottonowi towarzyszy Jayson Thiessen, wcześniej będący scenarzystą *Pucca*.



Jeżeli to Was jeszcze nie przekonało, to w jednej z pierwszych scen widzimy Lunę i Celestię rozmawiające przed witrażem. Nie chodzi mi tutaj akurat o Lunę, która ma w ciągu tego dialogu więcej kwestii mówionych niż w pierwszym sezonie, ale o animację. **Doskonale widać na postaciach grę światła i cieni**, co nadaje większej realności projektowanemu obrazowi. Coś, czego na próżno można szukać w poprzednich sezonach.

Kontynuując temat animacji, chciałbym zwrócić także uwagę na zmianę w sposobie rysowania postaci. Dotychczas spotykaliśmy się z tym że kucyki widzieliśmy tylko z trzech perspektyw: front, 3/4 oraz profil. To się zmieniło — **teraz możemy podziwiać w pełni obracające się postacie**, chociażby w scenie następującej po poprzednio wymienionej, gdy Twilight Sparkle wiezie wzrokiem za swoją idącą mentorką.



Nie zapominajmy o tym, jak **pięknie powiewają grzywy i ogony kucyków na wietrze**. W końcu zrezygnowano z hektolitów lakieru do grzyw dla kucyków i pozwolono ich włosom swobodnie powiewać pod wpływem ruchu i wiatru. Może nie widać tego tak dobrze w scenie, w której Mane 6 opuszcza pociąg, ale piosenka Twilight pokazuje, jak bardzo animacja poprawiła się względem poprzednich sezonów.



W *The Crystal Empire* spotykamy się z nowym rodzajem kucyków — kryształowymi kucykami. Są one trochę inne od tych



dobrze nam znanych. Wyróżniają je... a jakże, kryształowa sierść, grzywa i ogon, a także rozbłyśki w oczach w kształcie kryształów. Szczerze powiedziawszy, **te kucyki podobają mi się bardziej niż oryginalne**. Widać także, że twórcy serialu dość mocno przyłożyli się do ich stworzenia.

Niestety nowy negatywny charakter bardzo mnie zawiódł. Choć mniej więcej wiedziałem już o wiele wcześniej, jak on będzie wyglądał, wciąż miałem nadzieję, że jednak w jakiś sposób poprawią jego wygląd. Marna moja nadzieja. **Kuc ten wygląda tak, jakby był stworzony za pomocą jakiegoś generatora OC**. Marnie i tandetnie.



Jego charakter i zachowanie także pozostawiają wiele do życzenia. Przypomina mi on nieumarłych z jednego z miliona filmów o zombie. Krótkie wyrażenie swojej żądy i tyle z kwestii. No i trochę złowieszczonego śmiechu oraz powarkowań. Po tym jak spotkałem Discorda, Trixie, Nightmare Moon i Chrysalis spodziewałem się czegoś o wiele lepszego. **Filar fabuły został zaniedbany**.

Oczywiście można całą winę zrzucić na krótki czas antenowy — wyłączając przypomnienie tego, co działo się w pierwszym odcinku, napisy początkowe i końcowe oraz wejściówki mamy około 40 minut na przedstawienie całej fabuły. Jednak moim zdaniem to nie jest dobre usprawiedliwienie. **Spokojnie można było zrezygnować z krótkich gagów**, które nie były istotną częścią fabuły i opowiedzieć coś o tak poważnym wrogu.



Mam wrażenie, że będąc w Crystal Empire niektóre kucyki z Mane 6 zapomniały o tym jakie elementy harmonii reprezentują. Najbardziej **ubodło mnie zachowanie Rarity**, która tak bardzo skupiła się na tym, jak pięknie by wyglądała jako kryształowy kucyk, że zupełnie nie miała czasu na bezinteresowną pomoc swojej najlepszej przyjaciółce. Czy tak zachowuje się element hojności?

Zostawmy już Rarity w spokoju. W końcu miała też trochę racji — jako kryształowy kucyk wyglądała naprawdę pięknie. Inne klacze z Mane 6 nie odstawały za bardzo od niej. Do gustu przypadły mi także Rainbow Dash, Twilight Sparkle i Applejack. No właśnie, co się stało z AJ? **Dlaczego nagle element szczerości zaczął naciągać i ukrywać prawdę, a w końcu kłamać?** Rozumiem, że robiła to w szczytnym celu, ale droga Meghan, nie tak zachowuje się osoba szczerą. To inny kucyk — omawiana przeze mnie wcześniej Rarity — sprawnie posługuje się kłamstwem, co pokazała chociażby w odcinku *Sweet and Elite*.



Nieśmiała Fluttershy i naprawdę bardzo lojalna Rainbow Dash zostały lepiej przedstawione od poprzednio wymienionych ode



mnie kucyków. Dziwi mnie ta całkowita **bezmyślność, złośliwość i okrucieństwo ze strony klaczy o tęczącej grzywie**. Pinkie Pie natomiast robiła stale z siebie pajaca, wariatkę i trochę też idiotkę, co także średnio mi się podobało. Na szczęście była przez to chociaż trochę zabawna.



O dziwo po raz pierwszy podobało mi się to, jak nakreślona została postać Spike'a. Choć ponownie był trochę niezdarzy i lekko przygniatany (także dosłownie) poprzez zadania przydzielane mu przez Twilight Sparkle, **fioletowy smoczek urzekł mnie swoim zachowaniem**. W końcu przestał być ciężarem i okazał się naprawdę przydatny w kluczowym momencie.

Fabula odcinka była moim zdaniem bardzo ciekawa. Realne zagrożenie, które angażuje wszystkie najważniejsze w serialu kucyki do obrony wspólnego bezpieczeństwa, a także motyw strachu Twilight przed tym jak wypadnie w oczach swojej mentorki. Budowanie napięcia także było naprawdę udane, udało się nawet twórcom na chwilę przyspieszyć bicie mojego serca. Zabawne gagi, których ilość była na granicy odpowiedniej a zbyt dużej.

Miło mi się zrobiło, gdy dojrzałem, że nie zapomniano o wątkach z poprzednich odcinków — Rarity wciąż przeżywa, gdy Spike'owi dzieje się krzywda, natomiast Applejack i Rainbow Dash wciąż jej dokuczają. Dobrą zapowiedzią kolejnych odcinków jest też lekka sugestia, że **wydarzenia z inauguracji sezonu będą miały znaczenie dla tego, co dzieć się będzie później**.

Na koniec coś, co cały czas obija mi się po głowie. **Piosenki, które mieliśmy okazję usłyszeć podczas inauguracji trzeciego sezonu były po prostu świetne**. Muzyka oraz wokale doskonale ze sobą współgrały. Napisane trochę na poważnie, trochę z jajem. Aktorzy używający głosu w piosenkach zdają się śpiewać lepiej niż wcześniej.

Bałem się usłyszeć śpiewu Spike'a. Jego głos nie należy do moich ulubionych w serialu, więc nie spodziewałem się niczego dobrego. Jakież było moje zaskoczenie, gdy okazało się, że **Spike umie dość dobrze śpiewać**. Oczywiście bożyszczem młodych klaczy nie zostanie (chyba że jednak udało mu się ze Sweetie Belle), ale mimo wszystko pozytywnie mnie zaskoczył.



Czas podsumować co napisałem i podać odcinki ostatecznej ocenie. Uważam, że mimo takich poważnych niedociągnięć jak zaniedbanie głównego złego charakteru i lekkiego odejścia od dobrych charakterów głównych bohaterów. Sama fabuła nie ucierpiała na tym zabiegu, a może nawet zyskała, a dodatkowo wraz z ciekawym wątkiem dostaliśmy 3 naprawdę świetne piosenki, zabawne gagi i oczywiście świetną animację. Ostatecznie myślę, że **odcinek zasłużył na ocenę 8+**.





Atut Spike'a

[Normal/Comedy?][Mature]

Autor: Gravis Hilaritas

» bobule

Spike – postać dość marginalizowana w serialu, wreszcie doczekał się polskiego fanfika o sobie. To nic, że akcja głównie toczy się wokół Twilight. Opowiadanie to zagwarantuje wam mnóstwo śmiechu, a także przdziwnych sytuacji, którymi jest usłane.

Po pierwsze, muszę bardzo pochwalić autora fanfika i to nie tylko dlatego, że ponumerował strony swojego dzieła (nie wymaga to magistra z fizyki nuklearnej, a ułatwia bardzo życie, szczególnie takim leniom jak ja, którzy nie lubią czytać długich fanfików, bo nie mają na to czasu). Właśnie, fanfik, choć ma tylko 21 stron, czyta się niezwykle łatwo i przyjemnie, akcja cały czas jest płynna, no, nie licząc pewnych błędów, ale o nich będzie później.

Po drugie, świetna okładka, aż trochę szkoda, że twórca tej grafiki (którą zobaczycie powyżej) nie zrobił jeszcze kilku ilustracji do tego opowiadania. Sam z chęcią zobaczyłbym Twilight w pewnej sytuacji.

Po trzecie, jest to chyba debiut autorski tego twórcy i to debiut bardzo udany. Trochę razła mnie w oczy ilość „lawendowej” oraz „maślanej” klaczy, którą musiałem znieść (jakby nie było innych synonimów), ale mimo to sądzę, że jeśli autor napisze kolejne opowiadanie, to może ono być równie dobre jak debiut.

Fanfik wbrew pierwotnemu otagowaniu [normal] nie jest normalny, Twilight w swoich domysłach momentami przypomina Rarity z „[Shipping Goggles](#)”, zaś cała konstrukcja

tego opowiadania bardziej wygląda na wzorowanie się na komediowym „[Pinkie Pie Learns a New Word](#)”. Tam Pinkie cały czas mówiła o niecnych rzeczach, tu (o dziwo!) Twilight myśli podobnie.

Poza Spike'm występuje tam całe Mane 6 wraz z Sweetie Belle (epizodycznie), Big Macintoshem oraz Derpy pojawiają się w fanfiku. Taka gama postaci zapewne zadowolili każdego, a jeśli ktoś będzie cierpiał na niedostatek to otrzyma jeszcze gratisowo kucyka — klienta Sugarcube corner, który bardzo wpasowuje się w pewne „polskie” alkoholowe klimaty.

Do tego autor znakomicie „wyczuł” postacie, dlatego też zachowanie Rarity czy Pinkie jest bardzo podobne do ich sposobu bycia w serialu

Niestety nie mogę autorowi przebaczyć porzucenia pod koniec fanfika motywu Twilight — Big Macintosh, który miał mega potencjał (motyw, nie Big Macintosh), a tak pozostało mi po przeczytaniu tego tekstu, poza ogromnym bananem na twarzy, pewne poczucie, że jednak ta historia nie została do końca zakończona.

Poza tym gratuluję autorowi wprowadzenia „grajków ludowych”, nie wiem czy to było celowe, czy nie, ale mnie nawet ta nazwa bawiła.

Ocena? Będzie, że przesadzam, ale dam 9/10, bo ja jeszcze tak dobrego polskiego fanfika nie czytałem. Jego struktura przypomina wręcz scenariusz prawdziwego odcinka, choć wątpię by Hasbro chciało taką produkcję wyemitować.





Captain Ironshoes

[Dark] [Alternate Universe]

Autor: Lan

» Dolar84

Przywykliśmy sądzić, że przestworza Equestrii są sielankowym miejscem. Żyją w nich pegazy, gryfy i inne unoszące się w powietrzu istoty, okazjonalnie odwiedzane przez te wspańnięte naziemne kucyki w ich latających machinach. Cieniem na ten obraz kładzie się opowiadanie „Captain Ironshoes” autorstwa Lana, które w przedstawiony rajski obraz wprowadza prawdziwych, staromodnych piratów.

Fabulą opowiadania są losy załogi pirackiego okrętu relacjonowane przez pierwszego oficera. Podczas życia na pirackim okręcie wypełnionego zdobywaniem łupów i walką o przetrwanie poznajemy kapitana okrętu, który ogarnięty jest swego rodzaju obsesją. Jego marzeniem jest dorównanie legendarnemu piratowi Equestrii o imieniu Ironshoes. Kapitan Brownside nie wie, że jego najbliższa ofiara, wśród szczęku szabel i huku dział, obdarzy go łupem o jakim nie śmiał nawet marzyć.

Muszę powiedzieć, że autor pisząc rzeczzonego fanfika, wykonał kawał dobrej roboty. Przy opisach walk postawił bardziej na dynamikę niż na dokładność, więc jeżeli czytelnik spodziewa się opisu poszczególnych ciosów jak u Sapkowskiego, rozczaruje się niezmiernie. Naturalnie nie znaczy to, że nie znajdziemy żadnych szczegółów, jednak znacznie lepiej nakreślony jest obraz bitwy jako całości.

O walkach, pościgach i świętowaniu czyta się bardzo przyjemnie, i mają one duże

znaczenie dla rozwoju fabuły, jednakże kwintesencja opowiadania leży w przemysłeniach i obserwacjach narratora. Podczas czytania czuć, że autor zna i ceni utwory H. P. Lovecrafta, czego zresztą nie ukrywa przy oznaczeniu swojego dzieła. Jeżeli czytelnik zna tego autora może się mniej więcej w połowie fanfika zorientować, jakie będzie prawdopodobne zakończenie, co jednak nie wpływa na przyjemność zapoznawania się z losami bohaterów.

Fanfic nie jest typowym horrorem. Co prawda w miarę czytania atmosfera niepewności rośnie, jednak nacisk położony jest na akcję, która dzieje się szybko i nie nuży. Długość również nie jest zbyt imponująca, więc jeżeli masz wolną godzinkę i zastanawiasz się, co z nią zrobić, to właśnie znalazłeś sposób, żeby ją przyjemnie spędzić.

Opowiadanie napisane jest w miarę prostym językiem, więc każdy kto opanował angielski na przyzwoitym, a nawet średnim poziomie może spokojnie podejść do opowiadania. Dla tych, których angielski pozostawia nieco do życzenia też mam dobrą wiadomość, gdyż trwa właśnie jego tłumaczenie, które będzie wkrótce dostępne na stronie <http://mlppolska.pl/>.

Końcowa ocena rzeczzonego utworu to mocne 7/10. Punkty stracił głównie za niemożność zaliczenia go jednoznacznie do wybranej kategorii. Niby jest horrorem, ale przeważają w nim elementy przygodowe. Innym powodem niższej oceny jest jego objętość, gdyż mógłby być o kilka ładnych stron dłuższy.



Language Barriers

[Sad] [Slice of Life]

Autor: SilverTongue~



» Airlick

O powrocie Luny napisano... hm, ciekawe ile? Tysiące fanfików? Nie zdziwiłbym się, gdyby było to prawdą. Do tej pory jednak kwestia archaicznego sposobu wysławiania się najbardziej mainstreamowej księżniczki była traktowana, w najlepszym razie, jako sprawa poboczna; w najgorszym — była całkowicie ignorowana.

W króciutkim fanfiku zatytułowanym „Language Barriers”, autorka stawia śmiałą i chyba niezbyt trafną tezę — to właśnie język jest głównym problemem Luny po powrocie z Księżyca. Poddani nie mieliby problemu z zaakceptowaniem jej, gdyby posługiwała się zrozumiałym dla nich dialektem. Z drugiej strony, księżniczka nie może się pogodzić z postępującym ubożeniem mowy i jest zdania, że nie może wyrazić swoich uczuć, używając nowoczesnego, a zarazem uboższego słownictwa. Z fanfika można wywnioskować, że Luna po kilku próbach „strzeliła focha” i przestała próbować zasymilować się ze społeczeństwem, dopóki nie nauczy się mówić zgodnie z jego standardami. Tak więc siedzi w swej wieży, a Celestyna ma problem, którego Mane6 nie rozwiąże.

Tyle o fabule, bo nie ona jest istotna. Przejdźmy do kolejnej kwestii, mianowicie tempa akcji. Jak zwykle bywa w przypadku one-shotów, tempo jest zdecydowanie zbyt szybkie. W „Language Barriers” jest to jednak o wiele bardziej widoczne niż w innych, które jestem w stanie sobie teraz przypomnieć.

W jednym zdaniu Luna zachowuje się całkiem normalnie, w kolejnym — wpada w skrajną rozpacz, praktycznie bez powodu. Nie, nie przesadzam. Duży minus. Fanfic z pewnością byłby dużo lepszy, gdyby był chociaż o tysiąc słów, poświęconych przede wszystkim na opis emocji, dłuższy. A może to tylko moje odczucie, i kobiety po prostu tak mają?

Najważniejszą kwestią w owym opowiadaniu jest jednak styl. A ten, trzeba to przyznać, powala. Autorka dysponuje wybitnie bogatym słownictwem, zresztą nie ma się czemu dziwić — z jej profilu i komentarzy można wywnioskować, że jest studentką filologii. Z drugiej strony, miejscami narracja szwankuje — ciężko domyślić się, która z klaczy wypowiada daną kwestię lub wykonuje daną czynność. To trochę spowalnia lekturę. Jest też trochę literówek, ale według autorki fanfic został wypuszczony bez żadnej korekty. Zapewne w chwili publikacji tej recenzji te usterki będą naprawione.

Trzeba uczciwie powiedzieć, że „Language Barriers” nie jest fanfikiem dla każdego. Angielski szekspirowski jest językiem bez wątpienia trudnym, a wszystkie kwestie Luny są stylizowane właśnie na niego. Tak więc — nie radzę podchodzić, jeśli wasz angielski nie stoi na wysokim poziomie. Z drugiej strony, może będzie to dobra lekcja i test zarazem?

Fanfic, w tej chwili, oceniam na 7.5, ze względu na literówki, niejasność narracji i zbyt szybkie tempo akcji. Nie powiem, że autorka zmarnowała potencjał tematu, bo po drobnym liftingu może to być naprawdę dobre opowiadanie.



Twilight Discovers Wikipedia

[Comedy][Random]

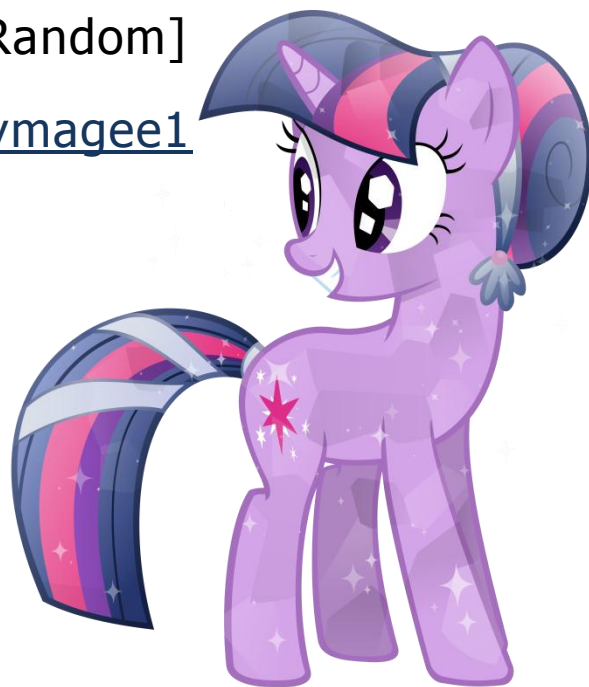
Autor: [Fattymagee1](#)

» Dolar84

Rozważmy postać Twilight Sparkle. Ulubienica księżniczki Celestii, gorliwa studentka przedzierająca się przez niezliczone książki w poszukiwaniu wiedzy na każdy temat, jaki tylko ją zacieka lub uzna za potrzebny dla dobra swoich przyjaciół i całego Ponyville. Jak powszechnie wiadomo takie zdobywanie wiedzy, choć dające wiele satysfakcji, jest niesamowicie czasochłonne. Wyobraźmy więc sobie, że nasza bibliotekarka uzyskała dostęp do niemal nieograniczonego źródła wiedzy, czyli Wikipedii.

Właśnie taką hipotetyczną sytuację przedstawia nam wyżej wymieniony fanfic. W czasie poszukiwań informacji do swojej najnowszej pracy, z niezadowoleniem uświadamia sobie, że w jej dotąd niezawodnej bibliotece nie ma nic na zadany jej temat. W desperacji rozpoczyna eksplorację bibliotecznej piwnicy, w której pozostały książki po poprzednim bibliotekarzu. I tam pośród zakurzonych tomów odkrywa ten jeden, który umożliwia jej dostęp do wszelkiej wiedzy jaką może sobie wymarzyć.

Fanfic utrzymany jest w bardzo lekkim klimacie. Czytelnik nieustannie napotyka sytuacje, przy których uśmiech sam wykwita na twarzy. Śledzenie losów Twilight, która obsesyjnie szuka materiałów do swojej pracy, jest prawdziwą przyjemnością, tym bardziej, że tu i ówdzie możemy się natknąć na zabawne nawiązania do naszego świata i istniejącej w nim literaturze.



Jedyną możliwą klasyfikacją dla powyższego fanfika jest komedia. Na dodatek znajdziemy w nim również ocenę systemu edukacyjnego, która jest nieco przejawiona, ale z pewnością ma w sobie przynajmniej troszeczkę racji. Nie znajdziemy tu natomiast wulgaryzmów, przemocy i wszelkich sytuacji, które czyniłby je nieodpowiednim dla młodszego czytelnika.

Choć fanfic jest bardzo krótki, nie jest to wada. Większa objętość mogłaby zatrzeć występujący w nim klimat. Język użyty do jego napisania jest przystępny i osoba ze średnią znajomością angielskiego powinna bezproblemowo przebrnąć przez jego treść. Dla tych, którzy angielskiego nie znają, mam dobrą wiadomość, ponieważ trwa praca nad jego przetłumaczeniem, a gotowa wersja wkrótce wyląduje na <http://mlppolska.pl/>.

Podsumowując – jeżeli macie wolne 20 minut do pół godziny i opanowała was ochota na przeczytanie czegoś lekkiego i przyjemnego „Twilight discovers Wikipedia” jest dla was stworzone. Mam nadzieję, że znajdziecie w nim tyle samo uciechy, ile było mi dane. Moja ocena końcowa to 9/10.

Koma

[Sad]

Autor: Frey

» Dżem

“Mawia się, że niewolnika nie należy budzić ze snu, być może śni o wolności.” Zdanie rozpoczynające ten fanfic zapadło mi w pamięci. Głównie dlatego, że razem z tytułem nadaje ono tajemniczości całemu opowiadaniu, a odpowiedź na sens ich umieszczenia właśnie na początku znajduje się dopiero pod koniec. Naprawdę dobry koniec.



Koma opowiada o życiu młodego mężczyzny, oczywiście również broniego, imieniem Edwin, które zdecydowanie nie jest sielanką. Rodzina, przyjaciele, znajomi, nawet miłość jego życia, wszyscy odwrócili się od niego. W pewnym momencie w środku chłopaka coś pękło i cała jego gorycz i żal, zbierana przez lata, wypłynęła na wierzch. Edwin stał się samotnikiem troszczącym się jedynie o podstawowe rzeczy potrzebne do życia. Jednym z elementów jego życia były przejażdżki po okolicznych szosach, gdzie wystarczało mu dużo papierosów i głośna muzyka. Właśnie na jednej z takich przejażdżek jego życie miało się odmienić.

Fragment życia Edwina, opisany w fanfiku, to czas, gdy spełniły się jego ukryte marzenia. Nie tylko spotkał na swej drodze przyjaciela. Spotkał swoją ulubioną postać z serialu *My Little Pony - Fluttershy* w ludzkiej wersji. Nie wiedziała ona dlaczego i w jaki sposób znalazła się w ludzkim świecie, jednak dzięki pomocy głównego bohatera stara się jakoś odnaleźć i próbuje żyć w miarę normalnie. Podoba mi się fakt, że nie jest to opowiadanie, które trzyma cały czas nastrój szczęścia, aby je pod koniec odebrać, ani taki, w którym cały czas możemy płakać i uzalać się nad sytuacją. Jest to jedna z wielkich zalet tego dzieła, ponieważ jest życiowe, bo tak jak w realnym życiu występują tam wzloty i upadki. Dodatkowo występują również próby pozytywnego spojrzenia na pozorne nieszczęścia, oraz realne przedstawienie sytuacji na pozór pozytywnych. Takie momenty pozwalają na współodczuwanie problemów głównego bohatera i zastanowieniu się nad nimi, na przykład „co zrobiłby Edwin w takiej sytuacji?”. Osobiście uwielbiam tego typu aspekty psychologiczne w książkach, dlatego tutaj *Koma* ma u mnie kolejny plus.

Oprócz wspaniałej historii fanfic cechuje się również bardzo ciekawą budową i stylem. Podzielony jest na cztery rozdziały, których tytuły zawsze są złożone z pory roku i epite-

tu. Wszystkie wydarzenia opowiadane są z pierwszej osoby, jednak w czasie przeszłym oraz narrator jest wszechwiedzący, co wygląda na relację z minionych już wydarzeń. Dodatkowo podobają mi się fragmenty, w których Edwin słucha muzyki. Wplecione w tekst wersy ze słuchanych przez niego utworów nadają klimatu tym momentom.

Ale według mnie najlepsze w tym dziele są jego walory edukacyjne. Zwłaszcza, że wydarzenia są opisane w sposób naprawdę realny, nie doszukałem się nielogiczności. Tak więc zdecydowanie łatwiej nam wczuć się w rolę głównego bohatera. I zdecydowanie łatwiej historia ta zapada nam w pamięć. Sądzę, że niejedna osoba, znajdująca się w trudnej sytuacji życiowej mogłaby pójść śladem Edwina, co zdecydowanie byłoby dobrą decyzją. Dlaczego tak mówię? No cóż... polecam przeczytać całość, a na pewno się dowiecie.



Welcome to Ponyville Act 1

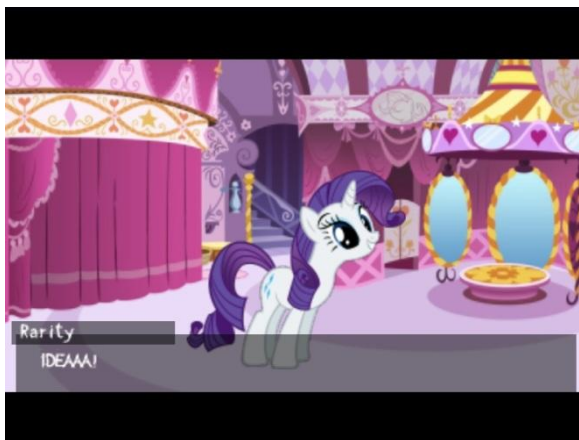
» djsound

Filmom, serialom czy książkom coraz częściej towarzyszą gry komputerowe. Shrek, CSI czy Harry Potter to tylko kilka przykładów z setek „egranizacji” jakie trafiają do sklepów przy okazji większych premier. Niestety lub „stety” nie zalicza się do nich My Little Pony: Friendship is Magic. Wszyscy wiemy, co potrafi zrobić z oryginałem nieudolność producentów połączona z niezajomością tematu i presją czasu. Już widzę, jak EA czy Activision tworzy kolejnego mutanta przeznaczanego na Kinecta. Brrr... Na szczęście w przypadku MLP możemy liczyć na licznych utalentowanych fanów, którzy zaskakują produkcjami takimi jak omawiane dziś *Welcome to Ponyville*.



Niestety WtP1 (pozwólcie, że będę używał takiego skrótu) to zaledwie wersja beta, niewielki pokaz możliwości pełnej wersji. Ale do rzeczy. Po uruchomieniu możemy od razu rozpocząć przygodę lub ukończyć dość prosty samouczek prowadzony przez Sweetiebelle. Kto wie? Może otrzyma za to Uroczy Znaczek? Właściwa gra zaczyna się z rozmachem godnym Half Life 2 i Silent Hill 3 — tuż po przebudzeniu z koszmaru w wagonie pociągu wiozącym nas do Ponyville. Główny

bohater lub „ka”, bo mamy wpływ zarówno na płeć jak i rasę postanowił zamieszkać w ustronnym miejscu. W moim przypadku wybór padł na jednorożca (obecna wersja jest wręcz dopasowana do gry ogierem). Nasza przygoda w doskonale znanym fanom miasteczku dzieli się na kilka dni i kończy w dość niespodziewany, gwałtowny, ale sensowny sposób.



WtP1 to typowy przedstawiciel „visual novels”. Nie sterujemy bezpośrednio postacią, a nasza rola ogranicza się do prowadzenia dialogów. Czy to oznacza, że wieje nudą? O co to, to nie. Od czasu do czasu będziemy musieli podjąć mniej lub bardziej ważną decyzję: przenocujecie Vinyl Scratch mając tylko jedno łóżko? Jak postąpić z Trixie wiedząc co zrobiła wcześniej? Przypomina to nieco system znany z gier RPG, z tą różnicą, że będąc miłym dla wszystkich nie uratujemy świata przed zagładą a ewentualnie rozkochemy w sobie jedną z klaczy. A tych jest od zatrzęsienia: Mane 6, Fleur De Lis, Trixie, Lyra, BonBon, Vinyl Scratch, Octavia... Ale zanim zaczniecie wpisywać w Google frazę „Welcome to...” muszą wylać na Was kubek bardzo zimnej wody. W obecnej wersji system sympatii to tylko pokazówka — to gra decyduje kto jest przyjacielem, a kto zaledwie znajomym. W przyszłości będzie to zależeć od nas a raczej naszych decyzji i liczby punktów



u danej postaci (np. pomoc dla Rarity +10, odmowa -20). Autorzy chcieli jedynie zaprezentować działanie systemu. Cokolwiek byście nie robili nie poderwiecie Trixie czy Twilight. Wszystko jest zaplanowane i oskrypowane niczym Call of Duty. Póki co gracz ma dwa wyjścia: być miłym lub chamem. Ba, ta druga opcja i tak zakończy się po myśli NPCa. Wracając do przykładu Vinyl. Nie da się jej wygonić z domu. Można jedynie sprawić aby nas zniechęciła. Pomijając randkowanie (o ile można to tak nazwać), które można zignorować sama fabuła zapowiada się znakomicie. Koszmary dręczące bohatera już od początku zwiastują coś okropnego, a z czasem jest coraz gorzej. Niestety, gdy historia zaczyna rozkręcać się na dobre, „beta” dobiega końca. Nie da się ukryć. Autorom udało się narobić smaku na więcej. Niestety nikt nie chce mówić o dacie premiery. „Będzie, kiedy będzie.”

Największą niespodzianką tej produkcji są chyba dialogi nagrane dla wszystkich postaci. Powtarzam, WSZYSTKICH. Absolutnie każdy NPC ma swój unikalny głos! Od Applebloom, przez Twilight, na Vinyl Scratch kończąc. Wszyscy aktorzy dubbingowi spisali się na medal. A przecież to amatorzy. Jedyńm wyjątkiem jest Scootaloo, która po prostu kaleczy uszy. Oprawa audio/video jak na fanowską produkcję jest bardzo dobra. Na siłę mógłbym się przyczepić do pustki w niektórych lokacjach, ale wiele z nich zostanie poprawionych. Można się o tym przekonać, otwierając odpowiednie pliki notatnikiem i czytając zamieszczone tam adnotacje. Drugą po dubbingu niespodzianką jest długość gry. W żadnym wypadku nie jest to mini gierka na kilka minut. Co więcej, chce się do niej wracać i sprawdzać wszelkiego rodzaju scenariusze „co by było gdyby”. Niestety WtP1 ma też swoje wady. Autorzy założyli, że każdy gracz będzie miły, sympatyczny i pomocny, dlatego czasami po wybraniu „tej wrednej” odpowiedzi gra głupiała i odsyłała mnie do pulpitu. Gdy Apple-

jack powiedziała mi zalotnym głosem „get to buckin” nabrałem obaw czy w finalnej wersji autorzy nie pójda o jeden krok za daleko w randkowaniu. A może to ja mam „kosmate myśli”?



Być może wiele osób zadaje sobie pytanie co robi „pokaz możliwości, wersja beta itp.” w dziale recenzji? Cóż, Welcome to Ponyville Act 1 jest na tyle długie, rozbudowane i ciekawe że miejsce w recenzjach oraz mocne 8/10 należy się jej jak psu buda. Sprawdźcie sami. Bo kto nie chciał by poflirtować z Rarity (gdy Spike nie patrzy)?

PS. W trakcie pisania recenzji Gameloft zapowiedział... Welcome to Ponyville, oficjalną grę przeznaczoną na systemy Android oraz iOS. FillyGames, autorzy omawianej produkcji skontaktowali się z Gameloftem aby zapewnić, że nie wykradają im tytułu i w każdej chwili mogą go zmienić. W odpowiedzi usłyszeli, że nazwa oficjalnej gry to MLP: FiM. Kto więc wymyślił ten tytuł dla gry Gameloftu? Trudno powiedzieć. Tak czy inaczej FG może pracować w spokoju.

Luna Creepypasta Game

» djsound

„Najdroższa Twilight Sparkle, moja wierna studentko. Mam złe wieści. Księżniczka Luna zaginęła po tym jak wysłałam ją, aby dowiedziała się od Ciebie i Twoich przyjaciółek czym jest prawdziwa przyjaźń. Musiałam przejąć jej obowiązki, ale teraz to niestotne. Proszę Cię, abyś wyruszyła jej śladami i wysyłała raporty tak często jak to możliwe. Księżniczka Celestia.”

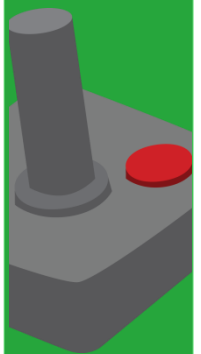


W tym miejscu mógłbym napisać coś o tym, że ludzie uwielbiają się bać „na żądanie”, ale chyba 98% recenzji horrorów rozpoczyna się w ten sposób. Dlatego ja zdecydowałem się na te pozostałe dwa: fragment listu, książki, pamiętnika etc. Luna Game to tak naprawdę zbiór sześciu mini gier (nie mylić z wesołymi pierdółkami z produkcji dla dzieci). Przejście każdej z nich zajmuje około pięciu minut, co z prostego obliczenia daje mniej więcej trzydzieści minut... no właśnie. Dobrej zabawy? To już zależy od Was i waszych upodobań. Lojalnie ostrzegam: gra jest chora, paskudna, prosta jak metr sznurka, ale swoimi zagrywkami przyprawia o palpacje i ewentualny zawał serca. Dobra rada. Każdy z sześciu plików umieścić w oddzielnym folderze. „Jedynka” po ukończeniu zostawia nam pewną niespodziankę. Poza tym, część gier teoretycznie da się ukończyć tylko raz (czwarta włączy się po raz drugi dopiero przy trzeciej próbie uru-

chomienia — to zabieg celowy!). W praktyce da się je „zresetować” za pomocą niewielkiego programu, a te trzymane w jednym miejscu mogą się ze sobą pogryźć. „Zabawę” warto rozpocząć od jednej z nowszych odsłon zatytułowanych Luna Game 0. Wyjaśnia ona jak i dlaczego księżniczka nocy znalazła się w tym dziwnym świecie. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby uruchomić ją jako ostatnią by wzorem japońskich produkcji prawdę poznać na końcu. Ale powiedzmy sobie szczerze, nie o fabułę tu chodzi, bo tej tu praktycznie nie ma.

„Najdroższa Księżniczko Celestio. Odnalazłam Księżniczkę Lunę. Leżała nieprzytomna u skraju lasu Everfree. Miała przy sobie notatnik, który powinnaś otrzymać za chwilę. O ile mój Asystent Numer Jeden podolał zadaniu wysłania czegoś większego niż zwój Twilight Sparkle.”

Właściwa gra (części 1–5) polega na poruszaniu się od lewej do prawej... tylko tyle i aż tyle. Nie zbieramy monet, nie deptamy przeciwników, nie jemy grzybów, nie ratujemy wrednej jędzy, która za każdym razem jest w innym zamku. Po prostu po zrobieniu kilku kroków zaczną się dziać dziwne rzeczy. Najbardziej przeraża samo oczekiwanie na dziwny odgłos, wrzask, pisk czy nagłą zmianę otoczenia. Sekundy zamieniają się w minuty, nerwy napinają do granic możliwości, a pierwsza lepsze „niespodzianka” zaserwowana przez autorów przyprawia o palpacje serca. W okolicach trzeciej części działa się to, za co kocham horrory — moja wyobraźnia wariowała. Grając w słuchawkach nie wiedziałem czy dźwięki dobiegają z gry, domu czy zza okna. Weźcie pod uwagę, że słowa te pisze osoba która jest wyjątkowo odporna na straszenie. Ostatni raz bałem się grając w Silent Hill 3 (2003r)! Najnowsze, podobno przerażające produkcje w ogó-



le mnie nie ruszały. Ba, musiał mi się trafić felerny egzemplarz Dead Space bo nie dość, że był pozbawiony wychwalanego wszem i wobec słynnego gęstego klimatu to znudził mnie szybciej niż produkcje rodzimego City Interactive. Luna Game to jedna z najbrzydszych gier jakie kiedykolwiek widziałem. Całość to rozpixselowane tło oraz podłoże złożone z prostokątów. Gdyby postać była 8-bitowa na upartej można by powiedzieć, że to zabieg celowy. Ale wtedy nawet 25-letnie Mario wyglądało by lepiej. Gra przypomina nieudolne dzieła z programów typu „Game Maker”, ale podkreślam: nie o grafikę tu chodzi. Pierwsze skrzypce gra tu dźwięk.



„Najdroższa siostrzo. Jestem w lesie Everfree. Choć mam co do tego wątpliwości. Nawet on nie był tak mroczny i przerażający. Nie mogę odnaleźć wyjścia. Dręczą mnie okrutne krwawe wizje, ale jakaś siła nakazuje mi iść przed siebie.”

W *Luna Game* powiedzenie „cisza przed burzą” zawsze się sprawdza. Spokój i sielanka zwiastują zazwyczaj coś okropnego, a sympatyczna melodyjka nie będzie odtwarzana w nieskończoność. Na długo zapamiętam moment, w którym Fluttershy wrzasnęła zniekształconym głosem „COME OUT!”. Nie mniej ważne są dziwaczne, pokręcone obrazy, które pokazują się na ułamek sekundy. Najczęściej w akompaniamencie dziwnych odgłosów. Wszystko to sprawia, że LunaGame jest produkcją dla ludzi spr-

gnionych mocnych wrażeń. I jeszcze jedno: sięgając po nią, nie zapomnijcie o słuchawkach. Dzięki nim wrażenia będą 20% intensywniejsze. Niestety nie ma rzeczy idealnych.

„Najprawdopodobniej to mój ostatni wpis. Chcę iść dalej, ale nie mam sił. Muszę odpocząć. Po prostu muszę.”

Największą wadą Luna Game jest sterowanie, do którego trzeba przywyknąć. Pierwsza część to prawdziwy koszmar. Na szczęście całość jest na tyle krótka, że nie zgryziemy zębów ze złości. W kolejnych jest już o wiele lepiej, poprawiono także animację Luny, ale nadal nie jest idealnie. Jak już pisałem część gier da się uruchomić tylko raz. W LG 4 powinno się zagrać dwa razy, ale aplikacja uruchamia się ponownie dopiero przy trzeciej próbie. Skoro to zabieg celowy, to przydała by się jakaś informacja, na przykład w pliku readme. O co chodziło autorom? Chyba nie myśleli, że ktoś jak głupi będzie klikał w ikonkę? Gdybym miał ocenić grę jako całość, wystawił bym jej 5/10. Może i jest paskudna, sterowanie irytuje, animacja śmieszy, ale to wszystko nie ma znaczenia. Powiedzmy sobie szczerze. Co jest lepsze: wypucowana, efekciarska gierka, która z horrorem ma tyle wspólnego co ja z fizyką jądrową? Czy amatorskie paskudztwo, które potrafi wywołać kilka stanów przedzawałowych. Nie wiem jak Wy, ale ja wybieram to drugie. I zabieram ze sobą słuchawki.



Artyści fandomu

» Ihnes

Każdy brony i każda pegasis, którzy interesują się muzyką fandomu, na pewno mają swojego ulubionego kucykowego twórcę piosenek. Jest ich dużo i wybranie swojego ulubionego artysty może czasami sprawić problem. Dzisiaj zajmiemy się kilkoma z nich, aby poznać ich nieco lepiej i zachęcić was do przesłuchania chociaż kilku utworów ich autorstwa.

Wooden Toaster

Wooden Toaster — bardzo znany muzyk fandomu. Mieszka w Rotherham w Wielkiej Brytanii. Utwory, które tworzy, zalicza się do różnych gatunków muzyki elektronicznej. Jego ulubioną serialową postacią jest kucyk pojawiający się w tle niektórych odcinków — Carrot Top/Golden Harvest, z kolei jego OC jest kłaczą o imieniu Glaze, która ma powiązanie z nagraniem piosenki „Rainbow Factory”, jednak sam Wooden Toaster w rzeczywistości jest mężczyzną. Jego twórczość jest dostępna na [Soundcloud](#) i [YouTube](#). Zachę-

cam też do obserwowania go na [Twitterze](#).



Muzyka

Wooden Toaster jest tak popularnym muzykiem głównie dzięki dwóm utworom: „Beyond Her Garden” i „Rainbow Factory”. Pierwsza piosenka wyraźnie pokazuje jego sympatię do Carrot Top/Golden Harvest, druga z kolei miała wpływ na powstanie Glaze, która jest pegazem. Można spotkać się z różnymi remiksami wymienionych wyżej utworów. Na przykład w albumie „Balloon Party — After Party” znajdziemy „Rainbow

BROHOOFs

Factory” (Blaze remix). Na podstawie twórczości Wooden Toastera możemy stwierdzić, że nie przykładła on dużej uwagi do remiksowania innych utworów, jednak pozwala na przerabianie jego własnych dzieł, które sam udostępnia do pobrania za darmo.

Utwory godne polecenia: “Beyond Her Garden”, “She’s A Pony Remix”, “Rainbow Factory” i najnowsza piosenka “Pixel Rush”, która została opublikowana 25 sierpnia 2012 roku.

The Living Tombstone



The Living Tombstone obecnie ma 21 lat i pochodzi z Izraela. Jest on jednym z najbardziej znanych fandomowych muzyków, zajmuje się muzyką elektroniczną. Tworzy remiksy istniejących już piosenek, jak również dzieli się własną twórczością. Swoje dzieła udostępnia na kanale na [YouTube](#) i na [Soundcloud](#). Posiada też profil na [Twitterze](#) oraz własny [fanpage](#), którego administratorem jest również jego siostra Ralu.

Muzyka

The Living Tombstone, wykorzystując swoje umiejętności, stworzył już bardzo dużo utworów. Większość z nich jest za darmo do pobrania z internetu. On sam często w opisach na YouTube podaje link, dzięki

któremu mamy możliwość ściągnięcia danej piosenki. Do niektórych jego dzieł tworzone są PMV (Pony Music Video), czyli filmiki nawiązujące do treści utworu. Najczęściej są to własne animacje, aczkolwiek bywają też fragmenty różnych odcinków serialu.

Jedną z piosenek The Living Tombstone’a, a konkretnie “16 NOCAB”, znajduje się w albumie “Balloon Party — 100% No Feeble Cheering”. Nie jest w niej zawarty żaden tekst, a mimo to słucha się jej całkiem przyjemnie.

Michelle Creber jest młodą piosenkarką, którą możemy usłyszeć w oryginalnej wersji językowej serialu jako Apple Bloom i Sweetie Belle (tylko śpiew). Zgodziła się ona, aby The Living Tombstone mógł zrobić remiks jej piosenki “Saturday Night”. Efekt był bardzo dobry.

Oto kilka utworów, które warte są przesłuchania: “Smile song” (remiks), “Like a Spinning Record”, “Good ol’ Days”, “Fly” (piosenka ta jest wykonana w języku hebrajskim, ale można znaleźć tłumaczenie na angielski i polski) oraz “Dubstep Dishwasher”.

Mic The Microphone



Michael Delachord, czyli Mic The Microphone pochodzi z Los Angeles i ma obecnie 21 lat. Jest to muzyk, a właściwie raper, który skupia się głównie na wykonywaniu



wokalu w utworach innych artystów. Często jest współtwórcą różnych piosenek, bardzo lubianych przez fandom. Jednak ma też kilka swoich własnych utworów. Posiada on własny [fanpage](#) i kanał na [YouTube](#). Możemy go również znaleźć na [Twitterze](#).

Muzyka

Utwory, do których powstania przyczynił się Mic The Microphone są bardzo popularne i cieszą się sympatią fanów. Piosenki, stworzone przez niego samego są dość krótkie, ale warte przesłuchania. On, Lavender Harmony i Harry Adkins nagrali utwór pt. "Arrivederci", znajdujący się w albumie "Balloon Party — 100% No Feeble Cheering".

Oto kilka przykładów jego własnej twórczości: "Fashionably Evil", "Been Dreamin" i "MicTheMicrophone — Sonic Rhyme-Boom".

Współpraca muzyków

Muzyczni artyści fandomu często podejmują współpracę ze sobą, wykorzystując swoje talenty. Wooden Toaster, The Living Tombstone i Mic The Microphone są tego dobrym przykładem. Wiele utworów powstało dzięki połączeniu umiejętności całej trójki, czasami tylko dwójki, a bywa też tak, że jednego artysty z zupełnie innym muzykiem. The Living Tombstone i Wooden Toaster najczęściej zajmują się podkładem muzycznym, chociaż ich wokal też można usłyszeć. Jednak to jest funkcja, którą bardzo często obstawia Mic The Microphone.

Współpraca całej tej trójki jest ładnie ukazana w utworze "Beyond Her Tomb". Początkowo była to piosenka "Beyond Her Garden" autorstwa Wooden Toastera. The Living Tombstone stworzył remiks, a Mic The Microphone postanowił dołożyć coś od siebie i zarapował do przerobionej piosenki, tworząc nowy utwór.

Oto kilka piosenek, w których powstanie zaangażowali się wymienieni wyżej artyści: "Nightmare Night" (Wooden Toaster i Mic The Microphone), "September" (The Living Tombstone i Mic The Microphone) i "Sister Hate" (The Living Tombstone i Mic The Microphone).

Oprócz współpracy między sobą, tworzą oni też muzykę razem z innymi artystami. Nagrywali piosenki między innymi z takimi osobami jak: JackleApp, Lavender Harmony czy StormWolf.

A teraz kilka utworów ukazujących zaangażowanie z innymi muzykami: "Good ol' Days" (The Living Tombstone, Mic The Microphone i JackleApp), "Good Girl" (Dasha i The Living Tombstone), "Fruits Of Her Labour" (Wooden Toaster i StormWolf), "Arrivederci" (Lavender Harmony, Harry Adkins i Mic The Microphone) i "Lost On The Moon" (Wooden Toaster, The Living Tombstone i Rina Chan).



Muzyka na MLPPolska

Wywiad z twórcą kucykowego radia

» Ihnes

Od początku października 2012 roku mamy na naszym forum MLPPolska możliwość słuchania kucykowego radia. Jego twórcą jest brony tytułujący się jako Hedzio/Żółw Hedzio. Postanowiłem przeprowadzić z nim wywiad, aby dowiedzieć się czegoś więcej zarówno o nim, jak i o radiu.

Ihnes: Dobrze, więc może najpierw powiedz coś o sobie. Jak długo jesteś bronym?

Hedzio: Cóż... O ile mnie pamięć nie myli, to bronym jestem od około lipca zeszłego roku.

I: A jak zaczęła się Twoja przygoda z kucykami?

H: Pewnego razu po prostu trafiłem na któryś odcinek pierwszego sezonu no i spodobało mi się, więc zacząłem oglądać kolejne.

I: Jaka była Twoja pierwsza reakcja na serial, którego elementem docelowym były małe dzieci?

H: Jako że bajki tak czy siak oglądałem, to nie miałem żadnego problemu z zaakceptowaniem tego, że oglądam taki serial. Moja reakcja była dość pozytywna.

I: Co najbardziej spodobało Ci się u kucyków? Za co je polubiłeś?

H: Przyjaźń i te wszystkie pozytywne emocje występujące w bajce.

I: No właśnie... Przyjaźń. Możesz swoimi słowami opisać krótko, czym ona dla Ciebie jest?

H: Dla mnie przyjaźń to wspieranie się, pomaganie sobie w praktycznie każdej wymagającej tego sytuacji. Tolerowanie siebie wzajemnie. Coś w tym stylu.

I: No to ładnie. A gdybyś miał wybrać jednego ulubionego kucyka, to który by to był? Nie musi być to jedna z głównych bohaterek.

H: Cóż... Kiedyś była to Fluttershy, bo w sumie jestem do niej trochę podobny, potem Luna, a teraz Rarity. Po prostu, bo ją lubię.

I: Umiesz powiedzieć, co dokładnie lubisz w Rarity?

H: Sam nie wiem, serio... Po prostu ją lubię. Chyba za całokształt tego, jaka jest.

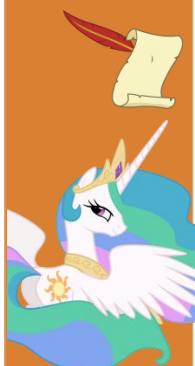
I: W porządku. To teraz przejdźmy do kucykowego radia. Skąd wziął się pomysł na jego stworzenie?

H: Kiedyś, dawno temu ze znajomym prowadziliśmy, a raczej próbowaliśmy prowadzić małe radyjko internetowe, którego słuchały maksymalnie trzy osoby. Jakiś czas temu pomyślałem sobie: „A czemu by nie zrobić kucykowego radia?”. No i zacząłem się pytać administracji forum, co myślą o takim projekcie. Nie mieli nic przeciwko no i stało się.

I: Czyli sam wpadłeś na pomysł, aby je założyć? Czy miał na to wpływ ktoś jeszcze?

H: Sam wpadłem. Całe radio to tylko i wyłącznie mój pomysł.

I: Masz jakieś szczególne zamiłowanie do muzyki, które Cię zmotywowało do stworzenia radia?



H: Lubię słuchać różnej muzyki ogólnie, ale nie słuchałem kucykowej tak bardzo jak teraz. W sumie to jest odwrotnie, bo to radio ma wpływ na to, że teraz np. więcej słucham muzyki, którą nadaje. Więc raczej z tej strony, to nie było motywacji — ze strony muzyki.

I: Długa jest lista piosenek, którymi dysponujesz?

H: Jest dość długa. Na szczęście wielu artystów, których utwory lecą w radiu pozwala na ich używanie, więc jest tych piosenek dużo.

I: Ile piosenek się znajduje na tej liście? Tak mniej więcej?

H: Oj dużo... Szczerze, to sam nie wiem, ile ich jest, bo w sumie co jakiś czas dochodzą kolejne.

I: Czyli, rozumiem, że cały czas poszukujesz utworów, które chciałbyś puszczać w radiu?

H: Tak. Bo nie chcę, aby lista puszcanych piosenek za bardzo się powtarzała.

I: Kto jest Twoim ulubionym fandomowym artystą?

H: Nie mam swojego ulubionego artysty.

I: Jak widzisz przyszłość radia? Chciałbyś w nim coś zmienić? Tak ogólnie.

H: Myślę, że fajnie by było jakby nie tylko na MLPPolska można było słuchać radia, a na innych partnerskich forach też.

I: Od czego lub kogo to zależy?

H: Zapewne od adminów i osób, które zarządzają, bo to oni muszą się zgodzić na takie coś.

I: A chciałbyś jakoś zmienić, udoskonalić albo wprowadzić nowe audycje?

H: Chciałbym mieć o czym rozmawiać. Mógłbym wtedy co jakiś czas powiedzieć coś ciekawego, a nie tylko puszczać muzykę.

I: Chciałbyś na przykład prowadzić na żywo rozmowę z kimś z forum?

H: Planowałem robić wspólne audycje i kiedyś spróbować zrobić taką rozmowę.

I: Są szanse, że wejdzie to w życie?

H: Jak ogarnę sprzęt to oczywiście, ale



na teraz to może być z tym dość ciężko.

I: Jak na razie słuchacze mogą przesyłać pozdrowienia, tak?

H: Pozdrowienia oraz piosenki na życzenie.

I: A ile osób jest obecnie w ekipie radio?

H: Obecnie są trzy osoby.

I: Planujesz powiększyć tę ekipę?

H: Jak na razie nie, ale planuję powiększyć ją w przyszłości, aby ramówka była troszkę ciekawsza.

I: A myślisz, że ile osób w przyszłości powinno się znajdować w ekipie?

H: Nad tym nie myślałem, bo to jednak może być bardzo różnie.

I: No tak. Czy radio funkcjonuje codziennie? I czy są stałe godziny audycji?

H: Wszystko jest zapisane w ramówce. Jak się da, to radio funkcjonuje. Jako że nie mamy autopilota, to czasem jest cisza.

I: Dobrze. W takim razie, oby kucykowe radio się rozwijało. Dziękuję Ci bardzo za rozmowę. Brohoof.

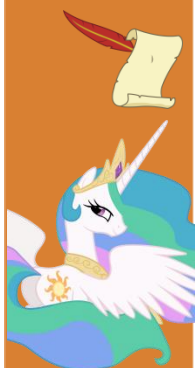
H: I ja dziękuję.

Ankieta październikowa

W miesiącu październik, na forum MLPPolska, podane były trzy piosenki. Użytkownicy do 20

października 2012 roku mieli wybrać, która z nich najbardziej im się podoba. Oto piosenki oraz liczba oddanych na nie głosów: Wooden Toaster — „Beyond Her Tomb” (5), Aviators — „The Real Me” (6), Silva Hound — „Octavia” (4).

W piosence „The Real Me” muzyk wypowiada się jako Fluttershy, która żałuje swojego zachowania, gdy przyjmowała rady Iron Willa. Jest to nawiązanie do dziewiętnastego odcinka drugiego sezonu — „Putting your Hoof Down”. Fluttershy postanawia być asertywna, ale w taki sposób, by nie ranić innych. Określa siebie jako potwora, którym była i nie chce już do tego wracać. Woli pozostać cichym i nieśmiałym kucykiem. Melodia w utworze jest spokojna, wokal również. Przyjemnie się go słucha.



My Little Pony 1984–1987

Krzywym okiem w przeszłość

» NiBI

Wiele osób zawsze mówi jak to bajka od czwartej generacji My Little Pony jest dużo lepsza od tego, co było wcześniej. Sam prawdę mówiąc nie byłem zapoznany z animacjami do poprzednich generacji MLP, więc z ciekawości postanowiłem obejrzeć poprzednie kucykowe produkcje Hasbro i sprawdzić, czy naprawdę jest tak źle, jak niektórzy piszą.

Lata 1984–1987 obejmują dwie jednostrzałowe historie, pierwszy pełnometrażowy film MLP, oraz pierwszy i drugi sezon pierwszej generacji, zawierający na początku drugi film pełnometrażowy.

Jednym z podstawowych zarzutów stawianych poprzednim generacjom jest to, że kucyki nie mają charakterów, co jest po części prawdziwe, a po części fałszywe. Problemem G1S1/2 jest to, że jest bardzo dużo postaci, dlatego trochę czasu zajmuje poznanie chociażby samych imion kucyków. Co więcej postaci te zazwyczaj można określić jednym stwierdzeniem. Paradise lubi bajki, Whizzer jest hiperaktywna, North Star lubi eksplorować. Jednak czasem właśnie tyle wystarcza, żeby wyrobić jakąś opinię o postaci, a czasem może nawet pozwoli polubić danego kucyka. Bardzo interesująco prezentują się za to antagoniści. O ile kucykom po częstokroć brak charakteru, co jest widoczne szczególnie we wcześniejszych odcinkach, o tyle antagoniści mają tę charyzmę, by baczniej ich śledzić. Tym bardziej, że dosyć często zdarzają się bohaterowie, których da się nakłonić do bycia dobrym. Chociaż nie należy tutaj też być zbyt optymistycznym, ponieważ częstokroć nie znamy motywacji,

dlatego bohaterowie negatywni postępują w taki, czy inny sposób.

Aktorstwo głosowe jest przyzwoite. Posiada dużą różnorodność głosów, chociaż niewiele z nich się wyróżnia **bardzo** pozytywnie, czy **bardzo** negatywnie. Najgorsze głosy były dobrane w „Rescue at Midnight Castle”, gdzie nie tylko niczym się nie wyróżniały, ale do tego brzmiały zupełnie nieprzekonująco. Trzeba jednak zaznaczyć, że „Rescue at Midnight Castle” była pierwszą animacją o kucykach i głosy się po prostu nie pojawiają później. Czasami trafia się problem z tym, że kwestie nie pasują do animacji mowy. Postać nie porusza ustami, a mówi, albo porusza ustami, ale nie słychać głosu, lub co gorsza zdarza się, że kiedy porusza ustami zupełnie inna postać mówi.



Animacja jest bardzo słaba. Jedynie pierwszy film pełnometrażowy, oraz „Rescue at Midnight Castle” mają grafikę dobrą. Chociaż ten drugi nie ustrzegł się pewnych błędów graficznych. Reszta odcinków prezentuje się znacznie gorzej. Jak już wspomniałem przy aktorstwie głosowym, czasem występują problemy przy synchronizacji tego co się mówi, z ruchem ust. Tłą są słabe. Pamiętam jak bardzo mnie zaskoczyła różnica wyglądu Fluttershy z pierwszego filmu pełnometrażowego, z tym jak wyglądała w drugim.



W pierwszym była to piękna dolina z dużą ilością drzew i kwiatów, w drugim brakowało zieleni, gdzie nigdzie przebijał brąz ziemi i skarp otaczających dolinę. Przy czym właściwie nigdzie nie było widać kwiatów. Kolejnym zarzutem jest, że ruch postaci kuleje. Czasem wydaje się, że postacie się nie poruszają, a dostają ataku spazmów. No i dochodzą różne nie do końca ładne praktyki. Jedną ze scen uderzyła mnie tym, że najpierw ją puścili do przodu, a chwile później puścili do tyłu jakby nigdy nic. Do tego dochodzą dosyć znaczące błędy niejednorodności przy przejściach między poszczególnymi scenami. Szczególnie widoczne są zmiany między poszczególnymi odcinkami. W jednej scenie nie ma peleryny w następnej już jest. No i niektóre kucyki mają różne schematy kolorów w niektórych odcinkach. W jednym odcinku Posy jest żółta, w innym brązowo-zielona.

Nie jestem jakimś super fanem super płynnej animacji, ale to, co zaprezentowało MLP 1984–1987 bardzo mocno kłuło w moje oczy. Jednak nie powiem część rzeczy da się wytłumaczyć. Najważniejszym problemem jest to, że była to produkcja niskobudżetowa. Animacja jest zrobiona metodą tradycyjną, więc poprawienie błędów w skrypcie okazuje się o wiele trudniejszym zadaniem. Dodam jeszcze, że zdarza się całkiem sporo odcinków, gdzie animacja nie kłuje w oczy. No i powinniśmy pamiętać, że generacja czwarta też miała całkiem sporo błędów animacyjnych.

Największym problemem jest wszechobecna reklama. Nie ukrywajmy, że jest to produkcja, której głównym celem było reklamowanie produktów Hasbro. Jest to reklama bardzo agresywna. Można by jeszcze przeboleć, gdyby reklamowane były produkty związane tylko z MLP, ale bardzo często pojawiają się inne produkty, które nie są związane tematycznie z MLP świata: futrzane kulki, futrzane psy, myszy w bawarskich strojach. To wszystko bardzo słabo kompo-

nuje się ze światem przedstawionym w bajce. Co gorsza pojawianie się takich „stworzeń” częstokroć nadwyręza miejscami dosyć wątplą logikę serialu. Bardzo często prowadzi do zwiększenia pośpiechu serialu, bo trzeba tego pokazać więcej i brakuje czasu na pokazanie innych ważniejszych scen. Zamek został zalany mazią, więc potrzebujemy nowego domu, oraz sposobu na pozbycie się jej. Jakby samo pozbycie się mazi nie wystarczyło. Zdarzają się też mniej rzucające się w oczy reklamy, które wpasowują się w świat urozmaicając go, które tak nie rażą, lub po prostu nie da się ich wyłapać nie znając produktu. Nie zapominajmy, że G4 też reklamuje produkty, chociaż nie robi tego w tak agresywny sposób.



Jedną z istotnych cech MLP 1984–1987 jest to, że w każdym odcinku jest piosenka. Zważając przy tym, że odcinek trwa około 10 minut, oznacza to, że piosenek jest bardzo dużo. Ta mnogość bardzo często zgodnie z zasadą: „co za dużo to niezdrowo” negatywnie wpływa na ich jakość. Oczywiście zdarzają się niezłe piosenki, ale łatwiej jest spotkać utwory, których nie da się słuchać, lub są po prostu głupie.

Pośpiech jest kolejną istotną cechą serii. Bardzo widoczny już w „Rescue at Midnight Castle”, pojawia się później w niektórych łukach fabularnych, gdzie postaci bardzo szybko wysuwają poprawne wnioski, brakuje pewnych scen wyjaśniających, co się stało z daną postacią. Cały ten pośpiech bywa tym bardziej irytujący, ponieważ: w każdym odcinku MUSI być piosenka, łuki fabularne



mają tę możliwość, że mogą ciągnąć się przez kilka odcinków, więc istnieje pewnego rodzaju elastyczność, oraz częstokroć zostają dodane właściwie nic do fabuły niewnoszące postacie, których jedynym celem istnienia jest reklamowanie produktów. Nie zdarza to się zawsze, ale się zdarza.

Zdarzają się też problemy z logicznością działań postaci. Wiem, że to jest bajka dla dzieci i trzeba mieć pewną dozę wyrozumiałości dla tego, ale jeżeli zły ma dostęp do jednego z dwóch magicznych przedmiotów, lata przed dostępem do drugiego, a dopiero zaczyna szukać pierwszego, kiedy posiada drugi, to mój umysł się buntuje.

W G1S1/2 w większości odcinków występują ludzie. Zazwyczaj ich znaczenie ogranicza się do myślenia oraz dyrygowania kucykami. Nie jestem fanem mieszania ludzi z kucykami, dlatego ten pomysł nie przypadł mi do gustu. Oczywiście stworzyło to dosyć ciekawe możliwości rozwoju, które postanowiono wykorzystać. Dzięki temu spotkamy trzy wiedźmy, oraz postaci z innych bajek (Co niestety prowadziło do niechcianych shippów: człowiek z kucykiem).

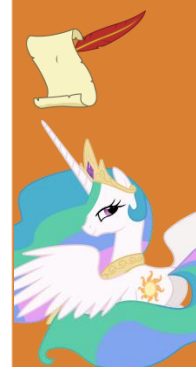
Nie podobał mi się też pomysł z nazewnictwem, a właściwie ideą młodych kucyków. Koncepcją napędową stworzenia ich był oczywiście reklama. Ponieważ istniały kucyki i ich młode odpowiedniki, co postanowiono użyć w serialu na zasadzie, że jest „Kucyk”, oraz „Baby Kucyk”, który jest dzieckiem „Kucyka”. Co w jednym momencie jest tym śmieszniejsze, ponieważ mamuśka zaczyna się uganiać za człowiekiem.

O ile G4 występuje dużo odcinków skupiających się na rozwijaniu postaci i ich relacji między sobą, o tyle G1S1/2 skupia się bardziej na przygodach. Podczas całego sezonu zobaczymy mnóstwo niezwykle zróżnicowanych lokacji. Wulkany, Śnieżne labirynty, Podziemia, Lochy, Kryształową pustynię, Podwodne głębiny, Góry, Lasy i wiele in-

nych. Może graficznie nie prezentują się jakoś dobrze, ale miło jest widzieć zróżnicowanie.

Ciekawie prezentują się, też cechy świata przedstawionego. Kucykom od razu odrastają grzywy po ścięciu. Kucyki nie mają chwytnych kopyt, na czym nawet skupiono się bardziej niż w G4. Uniwersalnym zaklęciem jednorożców jest swego rodzaju dosyć ograniczona teleportacja, poza tym Jednorożce posiadają tylko jedno inne zaklęcie. Kiedy jedno miasto wracało do „kucykowego wymiaru”, Jednorożce podczas teleportacji pojawiały się właśnie w tym mieście. Jest to o tyle interesujący pomysł, że Twilight Sparkle mogłaby się nim posłużyć. Inną ciekawostką jest to, że w odcinku „Spike’s Search” Spike rusza na poszukiwania innych smoków, które mogłyby go nauczyć bycia smokiem. Ten sam wątek został wykorzystany w „Dragon Quest” z drugiego sezonu „Friendship i Magic”.

Podsumowując: patrząc na tę ilość negatywnych cech bardzo ciężko dać MLP 1984–1986 ocenę pozytywną. Jednak jedną z jej bolączek jest to, że poszczególne łuki fabularne są strasznie nierówne. Zdarzają się łuki słabsze, takie jak „The Ghost of Paradise Estate”, czy „Bright Lights”, ale zdarzają się też perełki takie jak „The Return of Tambelon”, czy „The Magic Coins”. Właściwie tych lepszych łuków fabularnych jest nawet więcej niż tych słabszych, a perełki są perełkami, podczas gdy był tylko jeden łuk fabularny, który mnie naprawdę męczył. Czy warto obejrzyć? Pozostawiam to dla was do rozstrzygnięcia. Po tym tekście wiecie, czego możecie się spodziewać po My Little Pony 1984–1987.



My Little Pony Tales 1992

Krzywym okiem w przeszłość

» NiBI

Po dosyć jednolitym My Little Pony z lat 1984–1987 przyszedł czas na zupełną zmianę stylu, którą prezentuje My Little Pony Tales z 1992 roku.



My Little Pony Tales należy jeszcze do pierwszej generacji, chociaż dzieli ją od poprzedniej serii 5 lat i zupełnie inny styl, dlatego wiele osób nazywa ją drugą generacją.

Pierwszą różnicą, którą widać jest zupełnie inne podejście do opowiadanej historii. Pony Land (który jest naprawdę okropną nazwą) jest teraz nowoczesny i pozbawiony magii. Poza drobnym wyjątkiem nie ma jednorożców i pegazów. Za to mamy samochody, samoloty, elektryczność i co mnie najbardziej zszokowało, kopyta zdolne doskonale manipulować przedmiotami, wliczając w to nożyczki. Kucyki te są bardzo podobne do ludzi, co może przeszkadzać bardzo wielu osobom. Mi akurat to na początku bardzo przeszkadzało. Wydaje się jednak, że gdyby zamienić kucyki na ludzi, akcja nabrałaby większego oderwania od rzeczywistości.

Nowo wykreowany świat, niezbyt nada- je się do przygód typowych w poprzednich

seriach, tym bardziej jak połączymy to z bohaterkami, które mają tylko po 9–10 lat. Z tych przyczyn seria ma charakter, że tak powiem „casualowy”, czyli będzie pidżama party, sprzedawanie lemoniady, odwiedzanie krewnych na wsi i więcej łuków fabularnych temu podobnych. Większość akcji skupia się na interakcjach siedmiu głównych bohaterek, nie tyle nawet między sobą, ale z kucykami spoza grupy. Cała seria MLPT posiada tylko dwie bardziej przygodowe historie.

Postaci w MLPT zostały o wiele wyraźniej zarysowane niż to miało miejsce w poprzednich seriach. Mamy siedem przyjaciółek, wokół których rozgrywa się akcja. Ważną rolę odgrywa też trzech rówieśników głównych bohaterek. Największym problemem dla niektórych może być to, że nie wszystkie dostały tyle samo czasu antenowego. Przez co trudniej się do niektórych przywiązać. Kolejną istotną cechą jest to, że postaci mają zrównoważone charakter „normalne”, czyli nie uświadczymy ekstremalnych zachowań jak w MLP: Friendship is Magic. Przez to w większości wypadków postacie są bardziej definiowane nie tyle nawet przez swój charakter, ale przez swoje cechy, marzenia, czy stosunek do niektórych postaci drugoplanowych.



Animacja prezentuje się lepiej od tego, co prezentowało MLP 'n Friends (dwie pierwsze serie pierwszej generacji). Jednak miejscami można dostrzec zgrzyty, czy błędy animacji. Postaci w piosence otwierającej, oraz w rzutach z niektórych profili wyglądają dziwne, ale później rzadziej widzimy te „dziwne profile” i nie kłują tak oczu.



Udźwiękowanie mogłoby być lepsze. O ile piosenka otwierająca jest swego rodzaju hipnotyzująca i słuca jej się przyjemnie, o tyle wewnątrz serialu brak muzyki, która by się wyróżniała. Podobnie jak *MLP 'n Friends* w każdym dziesięciminutowym łuku musi się znaleźć jedna piosenka śpiewana. Co także powoduje, że bardzo często ich jakość bywa niska. Aktorstwo głosowe pasuje do przyjętej konwencji, ale podobnie jak to jest z postaciami, jest bardzo przeciętne, co niekoniecznie musi być dobre. Czasem po prostu brakuje pewnego zróżnicowania w głosach.

Według mnie największym problemem MLPT jest nienaturalna słodycz akcji. Z drugiej strony brakuje jednak trochę, żeby akcję móc nazwać infantylną. Bardzo często dostajemy trochę dramaturgii wewnątrz odcinka, którą trzeba naprawić przed jego końcem. Często są to rozwiązania „słodko nie-realne”, żeby nie powiedzieć głupie. Można by to jednak zaliczyć do przyjętej konwencji. Z drugiej strony akcja potrafi zaskoczyć przemyślanymi rozwiązaniami niektórych

sytuacji. Inną istotną cechą akcji jest jeszcze to, że niekiedy zostaje doprowadzona do granic absurdu. Cokolwiek może pójść źle, idzie źle. Przykładowo: lecimy balonem, tracimy instrukcję obsługi, ptak przebija balon, pogrzewacz powietrza przestaje działać, spadamy do wody pełnej rekinów.

Ważne do odnotowania jest to, że każdy łuk fabularny zajmuje jeden dziesięciminutowy odcinek. Oczywiście tworzy to pewnego rodzaju ograniczenia, ale w porównaniu do MLP 'n Friends nie ma pośpiechu. Pomimo tego, że tam łuki fabularne mogły się ciągnąć przez nawet kilka odcinków. Bardzo miłym urozmaicheniem fabularnym jest duża ilość bardzo drobnych odniesień do poprzednich odcinków. Jest to ten typ odniesień, który dodaje smaczku, jeżeli oglądasz odcinki w kolejności, ale nie powoduje zmieszania „skąd się to wzięło”, jeżeli sięgniesz po losowy odcinek.

Kolejnym ważnym do odnotowania faktem jest to, że zrezygnowano z agresywnej reklamy. Właściwie przez całą serię, poza jednym przypadkiem nie pojawia się nic, co mógłbym nazwać agresywną reklamą. Mnie osobiście to bardzo ucieszyło.

Podsumowując. My Little Pony Tales jest cięższe do oceny od My Little Pony z lat 1984–1986, ponieważ o ile sprawy techniczne uległy poprawie, o tyle styl bardzo mocno się różni od poprzedniczki, oraz jest wiele cech, które jednych będą irytowały, a innym mogą się spodobać. Czy warto obejrzeć? Jeżeli macie ochotę na coś słodkiego, co niekoniecznie zepsuje wam zęby, nie boicie się bardzo „ludzkich” kucyków to możecie spróbować. Ostateczną ocenę pozostawiam wam.



Śmietanka towarzyska Camelotu

» Kyoshiro

Jako że każde cywilizowane społeczeństwo ma swoją hierarchię, tak i wśród kucyków znajdziemy — ponad tłumem wszystkich tych szaraczków — elitę, rozmałą śmietankę towarzyską. Jednak ponieważ pojęcie epoki jest tu jak najbardziej abstrakcyjne, między tymi wszystkimi szlachciami i innymi mościordami znajdziemy także tych, co sławę i elitarną pozycję zawdzięczają gwiazdorzeniu. Jak można się domyślić, zdecydowana większość z nich była powiązana głównie z Rarity — wszak nasza krawczyni najbardziej pasuje do mody i całej tejże Francji Elegancji.



Wśród celebrytów wymienić możemy trójkę kuców, których występy przypadają na odcinek drugiej połowy I serii. Najpierw wspomnę o tej, którą poznaliśmy najpóźniej. **Photo Finish**, białogrzywy jasnoniebieski kuc przypominający swym wyglądem Lady Gagę, do Ponyville zawitał z powodu Rarity. Trudniąc się zawodem fotografki mody ekscentryczna celebrytka szybko jednak zmieniła swój obiekt zainteresowań, dostrzegając przyszłą gwiazdę w osobie Fluttershy, która pasowała do wizji Photo Finish z powodu swej prostoty i przywiązania

do natury. Błyskawiczny przebieg kariery tegoż pegaza to temat reszty odcinka, a wraz z jego końcem swoją rolę zakończyła nasza kucykowa Lady Gaga — choć w II sezonie w odcinku „Sweet and Elite” pojawiła się na krótko w galerii sztuki, nie miała w tym większego udziału z wyjątkiem przytakiwania aprobacie Rarity.

W przypadku Photo Finish możemy domniemać jej majątności na podstawie jej sławy, wpływów na dworze i nietypowego środka transportu (lektyka obsługiwana przez dwójkę ogierów), to już u siwego kuca szarej maści nazywanego **Hoity Toity** od samego początku wspomina się o jego bogactwie. Jak wyżej wspomniana fotografka mody, tak i on pojawił się w Ponyville z tych samych przyczyn co poprzedniczka Rarity (choć tym razem został zaproszony przez Spike'a). W tym przypadku miała to być po prostu promocja jej sukien, które Hoity miał kupić, i choć pierwsza prezentacja się nie udała, druga wywarła na nim spore wrażenie, co ostatecznie skłoniło go do kupienia kreacji Rarity w hurtowych ilościach do swego ekskluzywnego sklepu w Canterlocie. I tak już na sam koniec dodam, iż tak jak Photo Finish swoim wyglądem i stylem wysławiania się przypomina Lady Gagę, tak i Hoity Toity wydaje się być wzorowany na realnej postaci — konkretniej mówię tu o niemieckim projektancie mody, Karlu Lagerfeldzie.

Ostatnim z kuców-celebrytów jest **Sapphire Shores**, choć jej występ jest zdecydowanie krótszy niż u Photo Finish i Hoity Toity'ego. Znana jako gwiazda pop, pojawiła się na początku jednego odcinka u Rarity, żeby spojrzeć na jej kreacje. Zachwycona diamentowym strojem idealnym dla piosenkarki, celebrytka zamawia u niej kilka sztuk, co staje się tematem głównym odcinka, choć



później się już nie pojawia. Poza swoją niebieską (nawiązując do imienia: szafirową) grzywą Shores wyróżnia się także przesadną ilością ozdób.

Na tym kończy się poczet gwiazd i gwiazdeczek Canterlotu, lecz czymże byłby zamek bez szlachty? W tym przypadku większość ma wspólną cechę — snobizm i zamiłowanie do równie snobistycznych kuców.

W przeciwieństwie do gwiazd mody, ci niemal wszyscy pojawili się w II sezonie, w dodatku jedynie w odcinku „Sweet and Elite”. Najpierw jednak wypadałoby wspomnieć o wyjątku od tej reguły. **Książę Blueblood**, siostrzeniec Celestii i Luny, wystąpił po raz pierwszy w fantazjach Rarity już w trzecim odcinku, zaś realny występ miał w ostatnim odcinku I sezonu. Lecz w przeciwieństwie do jednorożca, którego krawczyni sobie wyobraziła, Blueblood dał się poznać jako osoba przeraźliwie bojąca się brudu, egocentryczna i bardziej delikatna niż Rarity. Ta z kolei poczuła się tak zażenowana jego postawą, iż zniszczyła pozostawiony na schodach pantofelek ze strachu, iż „książę” ją odnajdzie. I na tym — można by pomyśleć — występ Blueblooda się kończy, lecz w wyżej wymienionym odcinku „Sweet and Elite” pojawił się dwa razy — raz w operze wśród widowni, gdzie tak jak Rarity oglądał wystawianą sztukę. Za drugim razem — co ciekawe — razem z nią chrzčili statek. Później już Blueblood się nie pojawiał — nie zjawiał się nawet na królewskim weselu w Canterlocie.

Spoza rodziny królewskiej pojawiły się jeszcze cztery kuce. Jeden z nich, **Fancy Pants**, jest osobą o tyle ciekawą, iż mimo swego snobizmu (z Rarity chciał się zapoznać, dopiero gdy usłyszał, iż ta ma kwatery w Canterlocie) ma przyjazne usposobienie. To właśnie on wprowadził Rarity między elitę Equestrii i to on był odpowiedzialny za jej rozgłos wśród śmietanki towarzyskiej.

Często widuje się go w towarzystwie jego żony (choć nienazwanej w serialu, ochrzczonej przez fandom jako **Fleur de Lis**). Ostatni raz swe kwestie wypowiada pod koniec odcinka „Sweet and Elite” broniąc dobrego imienia Rarity zszarganego nieumyślnie przez przyjaciółki, później jednak ma swój krótki występ podczas wesela w Canterlocie, gdzie zrobione mu zostaje zdjęcie z naszą fioletogrzywą bohaterką.

Ostatnia dwójka kucyków to także małżeństwo, choć w tym przypadku to główni „źli” odcinka (choć „źli” to dość mocne słowo). **Jet Set** i jego żona **Upper Crust** jako pierwsi spotykają Rarity w Canterlocie i szybko obdarzają ją uczuciem niższości, gdy tylko dowiadują się, iż ta pochodzi z Ponyville. Szybko zmieniają jednak swe zdanie, gdy widzą, jak Fancy Pants zaprasza ją na wspólne oglądanie wyścigów, więc i oni zapraszają Rarity na swe przyjęcie ogrodowe. Gdy dołącza do niego także pozostała piątka przyjaciółek krawczyni (które, delikatnie mówiąc, nie były tak wyrafinowane i eleganckie jak reszta), Jet i Uppet wyśmiewają całą szóstkę, krytykując przy tym suknię Twilight uszytą z okazji urodzin przez Rarity. Finalnie, zmieniają swą postawę raz jeszcze — gdy Fancy Pants staje w obronie protagonistek i chwali wytwór Rarity, ci także to robią, zamawiając suknię w kilku sztukach.



Alkokucyki

Krótką historia z dużą zawartością procentów w tle

» bobule

Fandom, ciężko go określić w jakiś paru konkretnych słowach. Szczególnie naszą społeczność, która jest zbieraniną największych popaprańców z tej strony internetu. Na pewno jak na fanów jesteśmy dość młodzi (i niekoniecznie piękni), kto jeszcze w to nie wierzy, to zapraszam na meet do Katowic. Mimo to większość osób jest już w wieku, w którym nikt za picie go nie będzie ścigał (o ile nie będzie to picie w miejscu publicznym) i o tym właśnie będzie ten artykuł. „Tu jest Polska — tutaj się pije”.

Właśnie, o polskiej kulturze picia (a właściwie jej braku) można by napisać kilka prac magisterskich. Polacy, jak to Polacy, lubują się w czarnych kolorach („czarne jak piekło, czerwone jak ogień, demoniczne dziwne rzeczy, lecz niczego się nie boicie”). Poza przywdziewaniem czerni (głównie na meety) lubią też czasami wypić. Stąd też nie dziwiłbym się, gdybyśmy byli protoplastami na skalę europejską w promowaniu tzw. alkomeetów.

Alkomeet

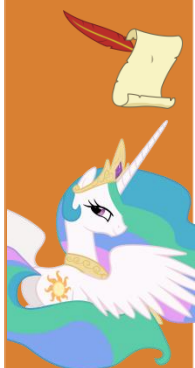
Tutaj muszę pochwalić ludzką pomysłowość, bo jak nazwać kucykowe spotkanie, które przeradza się w *party hard*? Spotkanie, na którym to już niewiele miejsca pozostało na kucyki, no bo gdzieś trzeba postawić wódkę? Przynajmniej nie można nikomu zarzucić, że taki meet nie ma nic wspólnego z ponymeetem, a nazywa się go ponymeetem / ponygrillem czy czymś jeszcze z „pony” w środku. Oczywiście takie to spotkanie

nie może obyć się bez ludzi, wśród których wyróżniamy:



Wódkorożce

Co to za magiczne stworzenia i gdzie można je spotkać? Otóż wódkorożce występują niezmiernie rzadko, jak na razie doszły nas słuchy tylko o dwóch egzemplarzach. Występują w miastach i do rozmnażania potrzebują dużej ilości alkoholu (czyli prawie tak samo jak co poniektórzy ludzie). Jeśli spotkasz takiego wódkorożca, wtedy masz dwie opcje do wyboru: a) uciekać b) napić się z nim. Czym takie spotkanie może się skończyć, cóż, odpowiedz sobie sam, albo czytaj ten artykuł dalej.



Zgonorożce

Zgonorożce, jak sama nazwa wskazuje, są specjalistami od zgonów. Nie, nie bójcie się, nie są one nekrofilami, a na pewno nie zostało to jeszcze udokumentowane. Zgonorożce posiadają moc, równie silną jak Celestia w ostatnim odcinku drugiego sezonu. Czyli w skrócie, mają słaby łeb, bądź też miały /mają / będą miały słabszy dzień. Życie zgonorożca nie jest usłane różami, by przetrwać musi on dokonać aktu „zgonu”, czyli wypić ilości alkoholu wyraźnie przekraczające jego moce przerobowe. Po czym, ma do wyboru: paść bez ruchu i długo leżeć, bądź też wypuścić na wolność przysłowiowego pawia (ewentualnie całe stadko). Marzeniem zgonorożca jest dostać się do elitarnych Wonderbols.

Berry Punch

Oczywiście pisząc o alkoholu w fandomie, nie można zapomnieć o Berry Punch, czyli o kucu który obrazuje około 90% zainteresowań alkoholowych fandomu. Berry Punch z racji swojego cutie marka — kiści winogron, została powiązana z przemysłem winiarskim. Można śmiało powiedzieć, że promuje alkohol lepiej niż bracia Flim i Flam.

Out of step

Dobrze, zaprezentowałem dwie postawy z jakimi się można spotkać w fandomie. Czas więc na trzecią. Zapewne wielu z was często zadaje sobie kiedyś pytanie „co by było gdyby...”. No właśnie, co by było gdyby tak nie pić alkoholu? Czybyśmy się wszyscy odwodnili? Czy może stalibyśmy się bardziej nieśmiali i mniej przebojowi? Odpowiedź na to pytanie pozostawię otwarte. Jednak prawda jest taka, że istnieją osoby, które żyją bez alkoholu, i to nie tylko dlatego, że ich osobowość jest tak chaotyczna (Discord), że go nie potrzebują. No dobra, cza-

sami bez niego żyją, bo muszą, ale niewątpliwie wychodzi im to na zdrowie. Lecz mi, nadając taki, a nie inny podtytuł temu akapitowi chodziło głównie o postawę, straight edge, który można streścić słowami piosenki Minor Threat:

„Don't smoke!

Don't drink!

Don't fuck!¹

At least I can fucking think”

Z polskiego podwórka najlepiej opisują to słowa Cymeona X:

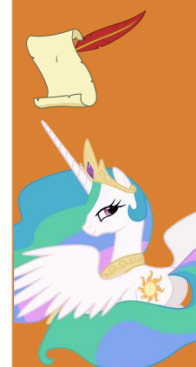
„Tak bardzo chciałbym nie popełniać błędów(...). Tak bardzo chciałbym wygrać swoje życie.”

Jeśli zaś jesteście fanami bluesa, zachęcam do odsłuchania niedzielnej audycji „Wieczorne rozmowy” w Antyradiu, które prowadzi Krzysztof, alkoholik (za reklamę nikt mi nie zapłacił).

Próba wyciągnięcia wniosków

Pouczać nikogo nie będę, każdy jest panem swojego losu. Jednak nie chciałbym bym, by ktoś zarzygał mi dywan w imię miłości i przyjaźni. Mam nadzieję, że ten artykuł zachęci kogoś do myślenia, bo ono, wbrew pozorom, nie boli.

¹ Nie martwcie się, raczej chodzi o przypadkowe kontakty seksualne. Zresztą część fandomu nawet nie musi się ich obawiać, bo raczej ich nie dotkną



Koszmar Hejtera: Przebudzenie

„Kto ogląda te kucyki,
w łbie, nie w tyłku ma owsiki!”
Gdy dodałem ten komentarz,
to zajrzałem w elementarz,
co nienawiść szerzyć radzi,
póki ktoś się nie obrazi.
A że tych kucyków fani,
zasadniczo są do bani,
to z prawdziwą przyjemnością,
oczy pasę ich wściekłością.

Wiedząc, że ich wściekłość wzbudzę,
stwierdzam, że gdy się przebudzę,
będę czytał ich komenty.
Tak zapadłem w snu odmęty.

Tuż przed snem spojrzałem — burza!
Niezbyt mała, nawet duża,
ale zbyt zmęczony byłem,
no i nie zauważyłem,
że pioruny — coś nowego,
są koloru różowego.

Nagle pośród snu pewnego,
i nie powiem — dość miłego,
coś zaczęło się przedzierać,
spoza snu do mnie docierać,
i już wiem, że przebudzenie,
snu mi zniszczy zakończenie,

Tak więc wściekłość obudziłem,
nagle oczy otworzyłem,
i zerwałem się na nogi,
z siebie krzyk wydając srogi!

„A niech to kopytko trzaśnie!”
Taki ryk wydałem właśnie,
no i bardzo się zdziwiłem,
wulgaryzmu nie użyłem!

Patrzę wokół — w trawie stoję,
„Gdzież do diaska me pokoje?
Mój komputer no i trunki,
co to morzą me frasunki?”

Nagle widzę pewne zmiany,
„O Discordzie ukochany!
Przecież wczoraj piłem mało!
Skądże nagle inne ciało?”

Wykrzyczawszy swe zdziwienie,
czuję wielkie przerażenie,
jakby słońce nagle zgasło,
i mi prosto w głowę trzasło.

Bo choć jest to niemożliwe,
mam na głowie bujna grzywę,
Zaś na dole, gdy kto spyta,
odpowiedzieć mus — kopyta!

„Koszmar jakiś to straszliwy!
Nie chcę kopyt! Ani grzywy!
Niech ten sen się zaraz skończy,
nim psychicznie mnie wykończy”

Aż tu słyszę: „KUCYK NOWY!!!
patrzcie jaki odlotowy!
Będzie miał nieliche wzięcie,
gdy urządzę mu przyjęcie!”

A przede mną aż ćmiąc w oczy,
sześć kucyków w krąg się tłoczy,
nie dość, że się uśmiechają,
to przyjaźnie mi machają.

Tego było mi za wiele,
i uwierzcie przyjaciele,
że nim usta otworzyć zdołałem,
to ze zwykłego strachu zemdlałem.



Ośłupienie

Powraca mi świadomość, mam
zamknięte oczy,
czuję, że ból potworny moją głowę toczy,
więc wina to wina, jak codziennie rano,
że czuję jakby skórę mi z czerepu zdzierano.

Lecz tym razem z radością witam
cierpienia,
znak to, że pijackie miałem urojenia,
cud, że nie obudziłem się ze straszliwym
krzykiem,
wszak we śnie wczorajszym stałem się
kucykiem,

Oczy więc otwieram i szczęśliwy wielce,
zemstę postanawiam wyrzucić na butelce.
Niestety plan mój piękny rozpadł się w
trociny,
gdy ujrzałem kucyków zatroskane miny.

I dotarło w końcu do mej świadomości,
że nadal jestem pewny, swej kucykowości,
że to nie sen, to naprawdę się dzieje,
i czuję, że wnet całkiem oszaleję.

Nade mną stoi z miną zatroskaną,
zółciutki pegaz z grzywą rozwianą,
który odskoczył z cichym piśnięciem,
pod wzroku mego lekkim dotknięciem,

Gdy wzrok odwróciłem, jasne się stało,
Dlaczego tak mocno mi w głowie huczało,
kiedy dostrzegłem, że moja grzywa,
w pysku innego się kuca urywa,

„Bardzo przepraszam kolego drogi,
musiałam Cię przecież postawić na nogi”
słowa te doszły do moich uszu,
a ja skupiłem się na kapeluszu,

Myśl się w mej głowie też pojawiła,
„Jakże się ta niecnota wabiła?
Przecież pamiętam, że wiele razy,
na niej skupiałem ciężar obrazy.”

„Puśćże go AJ” słyszę wnet z góry,
gdzie pegaz niebieski dość smukłej postury,
przemyka ciągle nad moją głową,
rzucając wokół grzywą tęczową.

Zanim zdążyłem dać komuś po pysku,
w różowym znalazłem się nagle uścisku,
I słyszę wyraźnie wbrew swojej woli,
słów potok, co mnie dziwnie niewoli,

O tym jak świetna zabawa będzie,
ilu to gości z pewnością przybędzie,
w końcu udało mi się uwolnić,
ale ten kucyk nie myślał zwolnić!

Na szczęście były dwa inne kucyki,
które tyrady widząc wyniki,
uspokoily swą koleżankę,
leciutką serwując jej połajankę.

Jeden z kucyków, jak mleko biały,
miał sposób bycia naprawdę wspaniały,
cudowna grzywa, futro błyszczące,
no i manieri zachwycające,

Dotarło do mnie co pomyślałem,
więc się dosłownie za głowę złapałem,
zdołałem na szczęście ruch wyhamować,
i łeb swój kopytem nie przyładować.

„Chyba nie jesteś tak całkiem zdrowy”,
Zatroskał kucyk się purpurowy,
„Lecz żeby Pinkie spokój Ci dała,
konieczna będzie impreza mała,”

„Lepiej więc miejmy to już za sobą,
a że ciekawą jesteś osobą,
powiesz nam wtedy skąd tu przybywasz,
a może nawet jak się nazywasz.”

Chwilowo nie mogłem nic na to poradzić,
dałem więc grzecznie się poprowadzić,
a choć nie mogłem otrząsnąć się z szoku,
tą całą Pinkie wciąż miałem na oku.

I choć przerastała mnie sytuacja ta cała,
To miałem myśl jedną co mnie pocieszała,
„Jakoś wydostać się stąd muszę,
a na przyjęciu się chociaż ogłuszę.”



Kącik Literacki Twilight Sparkle

Stephen King — „Christine”

» Mati9319

Witam Was, moi drodzy czytelnicy! Jak powszechnie wiadomo — literatura prędzej czy później dopadnie każdego z nas, w tej czy innej formie. Postanowiłam zatem wziąć sprawy we własne kopyta i zachęcić Was do zgłębienia tej dziedziny sztuki. Tym razem jednak odłożmy na bok amatorskie opowiadania i sięgnijmy po literaturę z prawdziwego zdarzenia. Nie. Nie będę katarować Was przejadłymi klasykami. Przygotujcie się na zderzenie z literaturą horroru: przed Wami „Christine” Stephena Kinga.

Akcja powieści toczy się w bliżej nieokreślonych czasach współczesnych, mając swoje miejsce w Pittsburghu w stanie Pensylwania. Głównym bohaterem utworu jest Arnie Cunningham — nieśmiały, fajtlapowaty i zakompleksiony siedemnastolatek. Wszystko jednak ulega zmianie, gdy poznaje ją. Plymouth Fury '58. Stare, zdezelowane auto na wystawie w warsztacie George’a LeBay’a. Arnie jednak widzi w tym złomie coś więcej, wyraża się o nim jak o kobiecie i za wszelką cenę pragnie zdobyć ów samochód. Jego charakter ulega drastycznym zmianom — z pozoru na lepsze. Staje się pewny siebie i stanowczy.

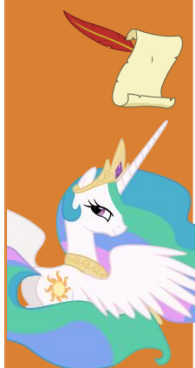
Nie zważając na przestrogi rodziców i najlepszego przyjaciela — Dennisa Guildera (który jest także narratorem całej historii), Arnie w końcu kupuje Christine — bo tak ją nazwał — i rozpoczyna solidną pracę mającą na celu przywrócenie czterem kółkom ich dawnej świetności. Jednak przywrócił im coś jeszcze.

Christine bowiem nie jest zwykłym samochodem. Christine ma duszę, świadomość i z całą pewnością odwzajemnia uczucie Arniego. Jest przy tym niewypowiedzianie zaborcza, o czym wkrótce przekonają się dziewczyna Cunninghama — Leigh Cabot, Dennis oraz jego wrogowie. Christine nie będzie już potrzebowała ciężkiej pracy Arniego, by odnawiać swoją kondycję. Nie będzie potrzebowała też kierowcy, aby jeździć. Rozpocznie się dramatyczna walka o duszę młodego mężczyzny, którego jedynym zmartwieniem i troską stanie się krwistoczerwony Plymouth Fury rocznik 1958.

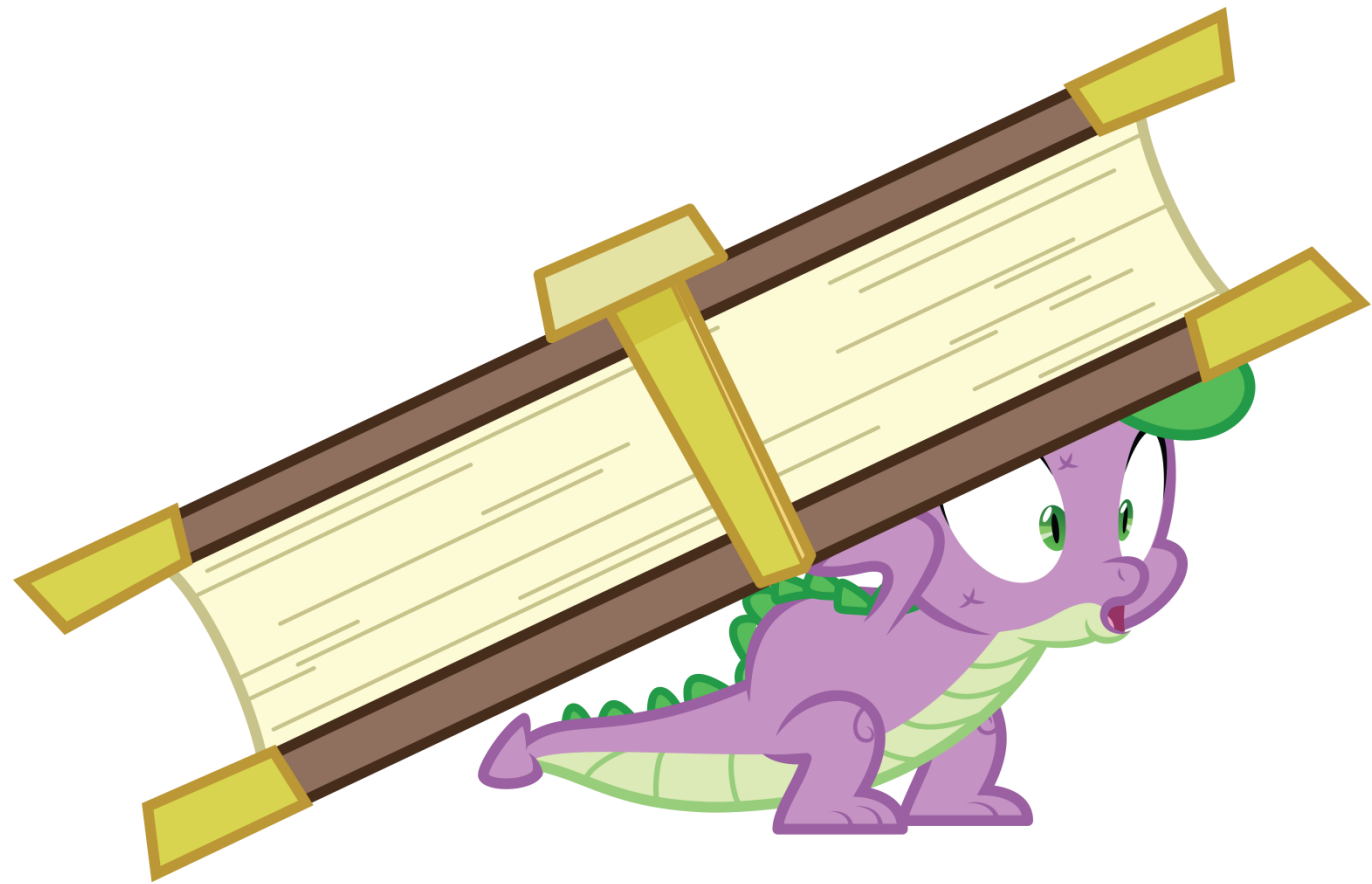
Książka trzyma w napięciu już od pierwszych stron. Widzimy jak niezdrowa fascynacja głównego bohatera zamienia się z czasem w chorą obsesję. Fabuła jest dobrze zbudowana i wielokrotnie zaskakuje czytelnika. Bohaterowie są naturalni, a ich charaktery ciekawie skonstruowane, toteż łatwo jest się do nich przywiązać, przeżywając dramat Arniego i jego przyjaciół.

Uwagę przykuwa także luźny styl pisania Stephena Kinga. Wszystko podane jest w sposób przystępny dla przeciętnego czytelnika. Autor nie unika mocnego języka — jeśli sytuacja wymaga dosadnego komentarza w narracji czy dialogu, takowy zawsze się znajdzie. Ów zabieg pomaga wierniej oddać klimat opisywanych wydarzeń.

W powieści nie brakuje też elementów humorystycznych, które co jakiś czas wywołują uśmiech na naszej twarzy. Nie mamy tu w końcu do czynienia z wysokimi grupami społecznymi, czy kółkiem miłośników muzyki klasycznej. Akcja obraca się wokół życia młodych ludzi, próbujących zapewnić sobie lepsze jutro i uciąć trochę grosza — choćby na swój pierwszy samochód.



„Christine” to z całą pewnością pozycja godna uwagi. Z pozoru dość nietypowa historia może pochłonąć nas bez reszty, wzrastające napięcie nie pozwoli oderwać się od lektury, a burzliwa historia „miłości” Arniego Cunninghama na długo pozostanie w naszej pamięć paimę pamięci. Wybaczcie moi drodzy, ale Spike coś chce. Widocznie ma jakiś problem i zaczyna mnie już rozpraszać. Zaraz do niego pójde, a Wy trzymajcie się i jakby co — miłej lektury!



Kwiatki świętego Fanfika

» Kredke

1. — Zgadza się, nasz kochany aniołek miałby tu zdrowo przekopane, gdyby nie jego specjalny talent — całkowita odporność na magię. — Wtrącił się barczysty pegaz w kapeluszu. — Dzięki niemu jesteśmy chyba jedynym laboratorium na świecie, gdzie można testować zaklęcia bojowe bez potrzeby wymiany testera po każdej próbie.

2. — „Daję koronę... Yyy... O, ty! Pegaz! Masz!“. „Muffins!“, powiedziała nowa władczyni Euqestrii.

— Heh.

— Hail to the derp one.

3. — Księżniczka Celestia potrafi być

bardzo przekonująca, gdy jej na tym zależy.

4. Applejack rozbiegła się — zdolna jest...

5. — Kochanie, naszemu dziecku zmienił się kolor oczu.

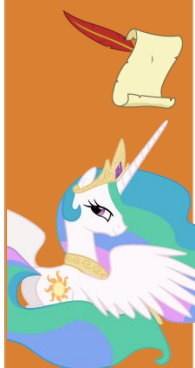
— Wygląda na chore? Płacze, coś go boli?

— Nie...

— To się nie przejmuj, skarbie

Dokładnie. Grunt to się nie przejmować.

6. — ŚWIĘTA CELESTIO JAKI BÓL



Złe kopyta bolą całe życie...



7. Widok własnej, nieogolonej, brzydkiej mordy w lustrze, w poniedziałkowy poranek może przestraszyć każdego, nawet wspaniałą księżniczkę, władającą krainą pełną tęczy, kucyków i innych tego typu pierdół, od których małe dziewczynki dostają ślinotoku, a ich męskie odpowiedniki odruchu wymiotnego.

8. Och, i robi się gorzej: Eddy wybiera dzisiejszy film. Będziemy oglądać "Tylko Strzelaj", Nie zrozumcie mnie źle, nie mam nic do tego, ale czy chociaż raz nie mógłby wybrać czegoś co nie ma dwucyfrowej ilości trupów (Odpowiedzią jest "tak, jak długo ma trzycyfrową ilość trupów".).

9. Lol przestań być ciotą. to tylko kucyki w gejowskich kolorach... to my mamy atomówki...

One też:

10. Diana ze swej strony cieszyła się — miała przeczucie, że znów będzie śnić o młodym, ciemnowłosym czarodzieju, który w szkole magii musiał odnaleźć tajemniczą komnatę i zmierzyć się w niej z potwornym bazyliszkiem...

11. Nie narzekaj — Rzucił wreszcie w jego stronę Brownie, który uznał, że skoro jest kucem to może chrzanić wszystko, nawet swoją orientację seksualną i poczucie przyzwoitości.

12. — Cześć! — Przywitała się radośnie. — Jestem Lyra Heartstrings, miło was poznać! Jak się nazywacie? — Rozejrzała się po twarzach pasażerów. Młodzież była zszokowana, poza jednym wyrostkiem którego twarz nagle rozjaśnił tryumfalny uśmiech.

— Ciesz się... — Mruknęła siedząca obok niego nastolatka. Babcia jako pierwsza się ocknęła z tego, pewnego rodzaju, letargu.

— Maria... Czym jesteś? — Sięgnęła do leżącej na jej kolanach torebki i wyciągnęła z niej okulary, które nałożyła od razu na nos. — Niemców widziałam... Ruskich widziałam... Ale czegoś takiego nie.



13. Ech... No dobra, spróbuję... — powiedział zrezygnowanym tonem Piotr, po czym faktycznie wyciągnął z kieszeni komórkę i wybrał numer z listy kontaktów — Hej, mam... Tak, byłem u weterynarza z papugami... No, no, tak... I spotkałem



znajomych... Słuchaj, mogę wypić eliksir który zamieni mnie w kuczka? To naprawdę ważne, jeśli tego nie zrobię świat może przestać istnieć! Co? Naprawdę? Dobra, dzięki, pa! — chłopak rozłączył się, po czym skierował swój wzrok na towarzystwo z niemalym uśmiechem — „A rób co chcesz, tylko żebyś mi piwa nie pił”. Możemy uznać to za zgodę.

14. — No weeeeż — Celestia zrobiła najśrodszą minę, na jaką mogła się zdobyć.

Obie poderwały się, słysząc chrobot od strony drzwi. Gotowe odeprzeć ewentualny atak skierowały swe spojrzenia na źródło dźwięku. Okazał się nim jeden z gwardzistów, który stracił przytomność i osunął się na posadzkę. Drugi potrząsał kopytem bezwładne ciało kolegi.

— White Spear — Luna dokładnie pamiętała imiona gwardzistów. Księżniczka bardzo często pojawiała się w pałacowych koszarach, osobiście nadzorując lub wręcz przeprowadzając szkolenia i manewry. — Co tu się dzieje?

Gwardzista wyprężył się i zasalutował. Patrzył raz na Celestię, raz na Lunę, by za chwilę skierować wzrok na drugiego strażnika. Pani Dnia podeszła do leżącego na posadzce jednoroźca. Pochyliła się nad nim. Dotychczas nieprzytomny kucyk, poruszył się niemrawo. Otworzył oczy i jednocześnie spróbował wstać. Kopyta nie chciały go jednak słuchać i każdy jego wysiłek szedł na marne. Wzrok gwardzisty spotkał się w końcu z wzrokiem księżniczki. Celestia widząc, że kuc dochodzi do siebie uśmiechnęła się. Mało dotychczas kontaktujący gwardzista podskoczył, złapał się za pierś, wydal odgłos przypominający coś na kształt „Hnnnnn” i znów zwałił się z łoskotem na ziemię.



Metal Gear Saga

» Mati9319

Poznamy dzisiaj jedną z niewątpliwie najlepszych i najbardziej charakterystycznych serii gier wszechczasów. Mowa tu oczywiście o „Metal Gear” — cyklu gier zapoczątkowanym w roku 1987 przez firmę Konami, a ściślej mówiąc — przez ludzi zjednoczonych pod berłem Hideo Kojimy — japońskiego twórcy gier wideo, a zarazem wiceprezesa wspomnianej firmy Konami.



Mam zamiar przybliżyć Wam główne części sagi, pomijając „Metal Gear Solid 4” oraz tytuły będące spin-offami oraz te, które zostały wydane na konsole przenośne. Nie tracąc już więcej czasu (i wyrazów), zapoznajmy się z pierwszą odsłoną serii, a jest nią...

Metal Gear

Gra, która na nowo zdefiniowała pojęcie gry akcji. W początkowych latach historii owego gatunku gier wideo naszym głównym celem było zdemolowanie wszystkiego co się rusza. Słowem — czysta demolka w stylu

Rambo, po której nie zostaje kamień na kamieniu.



Taki obraz rzeczy trwał do roku 1987, kiedy to firma Konami (wtedy licząca sobie już 18 lat) wydała grę zatytułowaną „Metal Gear” na ośmiobitowy komputer Microsoftu MSX2 (okazuje się więc — wbrew powszechnej opinii — że seria ta nie ma konsolowych korzeni).

Akcja gry toczy się w roku 1995. W grze wcielamy się w Solid Snake’a — nowicjusza w Jednostce Sił Specjalnych Nowej Generacji „FOXHOUND” (High-Tech Generation Special Forces „FOXHOUND”) dowodzonej przez charyzmatycznego Big Bossa. Dostajemy misję oswobodzenia Gray Foka — również członka FOXHOUNDA, który został pojmany przez terrorystów w czasie wykonywania misji infiltracji Outer Heaven. Mowa tu o potężnej fortecy w Afryce południowej, o której wiadomo iż dysponuje bronią masowego rażenia. Snake ma też za zadanie dowiedzieć się, co kryje się za tajemniczą nazwą „Metal Gear” — którą Gray Fox zdołał podać w jedynym wysłanym komunikacie.

Tak właśnie przedstawia się zarys fabuły, która wraz z biegiem wydarzeń będzie ujawniać coraz to więcej szczegółów. Między innymi okaże się, iż tytułowy Metal Gear to pojazd koczujący, uzbrojony m.in. w głowice nuklearne.

Przebieg gry opiera się na jak najdyskretniejszej infiltracji bazy, przy unikaniu żołnierzy wroga. Oprócz pięści, pomogą nam



w tym rozmaite bronie, m.in. pistolet Beretta M92F.

Metal Gear 2: Solid Snake

Druga część serii ujrzała światło dzienne w 1990 roku i podobnie jak część pierwsza, ukazała się na komputerze MSX2.



Ponownie wcielamy się w Solid Snake'a i wciąż służymy w FOXHOUND. Tym razem jednak pod wodzą Roy'a Campbella, gdyż pod koniec „Metal Gear” Big Boss okazał się być dowódcą Outer Heaven, a Snake'a wysłał na misję tylko dlatego, że był złotodziobem i pewnie łatwo da się zabić. Sam Big Boss przegrał w walce ze Snake'em i skończył pod gruzami fortecy.

Mamy rok 1999. Świat stoi w obliczu kryzysu paliwowego. Czech, dr Kio Marv wynalazł OILIX — [mikroorganizm](#) przetwarzający ropę naftową na pełnowartościowe paliwo. Został on jednak uprowadzony przez członków Zanzibar Land — demokratyczno-militarnego reżimu, który pojawił się w Azji w 1997 roku. Solid Snake zostaje wysłany z misją odbicia doktora Marv'a i odzyskania danych technicznych dotyczących OILIX. Wszystko jednak się komplikuje. Okazuje się, że ludzie z Zanzibar Land są w posiadaniu nowego modelu Metal Geara.

Gameplay nie różni się zbyt od tego, co widzieliśmy w Metal Gear. Tym razem jednak możemy się także czołgać i oddano nam do dyspozycji radar, który okazuje się niezwykle użyteczny.

Metal Gear Solid



W roku 1998 seria dokonała potężnego skoku technologicznego. „Metal Gear Solid” wydany na konsolę PlayStation (później także na PC) okazał się być prawdziwym objawieniem. Rok 2005. Jednostka FOXHOUND przekształciła się w organizację terrorystyczną. Dowodzi nią teraz Liquid Snake — genetyczny brat Solid Snake'a. Terrorysty przejęli placówkę broni nuklearnej na wyspie Shadow Moses w pobliżu Alaski. Żądają oni miliarda dolarów oraz zwrotu zwłok największego żołnierza wszechczasów — Big Bossa. Solid Snake, który siłą rzeczy opuścił jednostkę FOXHOUND, zostaje siłą zwerbowany przez Roy'a Campbella i udaje się na samotną infiltrację bazy. Jego zadaniem jest uratowanie przetrzymywanych tam zakładników, poznanie możliwości terrorystów i jeżeli planują atak nuklearny — powstrzymanie ich.

Akcję nadal obserwujemy z kamery osadzonej nad bohaterem, jednak tym razem wszystko oglądamy w pełnym trójwymiarze. Możemy przylegać do ścian, pukać w nie (zwracając w ten sposób uwagę nieprzyjaciela), skręcać karki wrogom i wiele, wiele innych.



Na wielką uwagę zasługują (pojawiający się pierwszy raz w serii) aktorzy głosowi, którzy odstawili kawał dobrej roboty — szczególnie David Hayter. Dzięki jego charakterystycznemu głosowi Solid Snake stał się jedną z najbardziej rozpoznawalnych postaci gier wideo.

Klimatyczne cutscenki, doskonała fabuła i wyśmienita muzyka tylko dopełniają dzieła, jednak to co zasługuje chyba na największą uwagę, to podejście do bossów. To już nie są tylko rzeźmieszki z długim paskiem życia. Po prawie każdej walce z bossem (która kończy się śmiercią oponenta) okazuje się, że są to normalni ludzie i mają swoje życie, troski, problemy, a przede wszystkim powody dla których stali się tacy, a nie inni.

Przy okazji wspomnę o silnym, antywojennym przesłaniu, które wiąże się m.in. z powyższym akapitem. Kojima chciał przekazać nam pewne prawdy. Może nawet zmienić nasze mechaniczne podejście do pewnych spraw. To właśnie wyróżnia „Metal Gear Solid” z grona dziesiątek tysięcy gier — zawarcie istotnych, poważnych, a także i pogodnych przesłań. Coś, o co nigdy nie podejrzewalibyśmy gier wideo.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



W roku 2001 wyszła kontynuacja „Metal Gear Solid”. Tym razem już na konsolę PlayStation 2 oraz PC.

Gra podzielona jest na dwie części. W pierwszej mamy rok 2007 i wcielamy się w starego dobrego Solid Snake’a. Jego zadaniem jest sfotografowanie najnowszego modelu Metal Geara (dokładnie Metal Gear RAY), przewożonego na tankowcu Discovery przez amerykańskich Marines. Dzieje się tak a nie inaczej, gdyż Snake wraz z Otaconem (naukowcem poznanym podczas wydarzeń z „Metal Gear Solid”) założyli pozarządową organizację Philanthropy, której celem jest informowanie świata o produkcji nowych Metal Gearów oraz zapobieganie ich użyciu. Sprawa się jednak komplikuje, gdy Discovery zostaje przejęty przez rosyjskich terrorystów.

W drugiej części (rok 2009) wcielamy się w Raidena — świeżego rekruta w jednostce FOXHOUND, który wykonując rozkazy pułkownika Campbella infiltruje morską oczyszczalnię Big Shell, która została przejęta przez grupę terrorystów zwaną „Sons of Liberty”. Zadaniem bohatera jest zlikwidowanie zagrożenia. Tylko czy przypadkiem FOXHOUND nie przestał istnieć cztery lata temu?

Rozgrywka wygląda tak jak w „jedynce”, ale nasze możliwości zostały drastycznie zwiększone. Teraz możemy strzelać, patrząc z perspektywy pierwszej osoby, chować wrogów do szafek, zasłaniać się nimi, strzelić im w nogę, by nie mogli uciec, lub w krótkofalówkę, by nie mogli wezwać posiłków. Najciekawsza jest możliwość użycia broni usypiającej. Dzięki temu można przejść całą grę nie zabijając ANI JEDNEJ osoby.

Fabuła jest tak skomplikowana i zagramowana, że trudno się we wszystkim połapać, ale z czasem wszystko układa się w jedną, szokującą całość.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Wraz z rokiem 2004 przyszedł czas na kolejną grę z serii, wydaną już tylko i wyłącznie na PlayStation 2.

Tym razem mamy do czynienia z prequalem. Akcja toczy się w roku 1964, a my wcielamy się w Naked Snake'a, czyli... przyszłego Big Bossa. Nasz bohater, jako członek amerykańskiej jednostki FOX zostaje wysłany do Celinojarska w Rosji. Jego zadaniem jest odbicie z rąk Rosjan konstruktora broni, niejakiego Nikolai'a Stiepanovicha Sokolova — dezertera, który wyrzekł się swojej ojczyzny na rzecz USA.

Snake'owi udaje się go znaleźć, jednak później spotyka on swoją dawną mentorkę — The Boss, która także należy do jednostki FOX. Niestety wszystko wskazuje na to, że zdradziła ona swój kraj. Nasz bohater zostaje przez nią poważnie raniony, a Sokolov zostaje uwięziony na nowo.

Pułkownik GRU², Jewgenij Borysowicz Wołgin wystrzeliwuje amerykańską głowicę nuklearną (znaną jako Davy Crocket) na terytorium Rosji, wywołując w ten sposób międzynarodowy incydent.

Tak na wstępie rysuje się fabuła piątej części sagi Metal Gear (która tym razem jest mniej skomplikowana, choć nadal wciąga i trzyma w napięciu). W "piątce" akcja gry toczy się w rosyjskiej tajdze, a cały klimat mocno się zbliża do filmów o przygodach agenta 007, odstępując z kolei od silnego akcentu sci-fi, który w „Metal Gear Solid 2” mógł być aż przytłaczający.

W „Snake Eater” żegnamy się z wiernym radarem. Teraz musimy radzić sobie jedynie z sensorami dźwięku i ruchu, które na doda-

tek musimy mieć wyekwipowane, jeżeli chcemy ich używać.

Możemy polować na dzikie zwierzęta, jeść ich mięso by uzupełnić wytrzymałość (występującą w grze jako "stamina"), a także zbierać rozmaite owoce, czy grzyby. Na szczęście gdzieś tam możemy znaleźć stare pocziwe racje żywnościowe.

Poza tym, jeśli wpadniemy pod ostrzał, możliwe że będzie trzeba wyjąć pocisk i opatrzyć ranę. Mimo tego, owa doza realizmu w MGS 3 zapewne kłóci z faktem, iż zabite zwierzę momentalnie zamienia się w puszkę z mięsem, a roślina w buteleczkę z lekiem.

Zdaję sobie sprawę, że sposób w jaki przedstawiam ową wspaniałą serię jest płytki i nieco chaotyczny. Nie mniej jednak mam nadzieję, że ten artykuł zachęci kogoś do zapoznania się z serią „Metal Gear”. Bez dwóch zdań mogę ją polecić każdemu. Nie bez powodu panuje przekonanie, że serię „Metal Gear” można tylko kochać, albo nieawidzieć.



² GRU — wywiad wojskowy ZSRR, a następnie Federacji Rosyjskiej

Komiks

» Karzahnii



Zagadka

» Cichy







My Little Pony: Friendship is Magic is © Hasbro

Wykorzystano grafiki następujących autorów: MLP-VectorClub, Pony-Vectors, Foxy-Noxy, NabbieKitty, czudakx, DiegoTan, d4svader, MoongazePonies, CaNoN-lb, aeronjvl, Equestria-Prevails, themedic22, Midnight-Blitz, malsententia, MaximillianVeers, regolithx, pklovestormomega, p0nies, turtlelover73, Afkrobot