



# EQUESTRIA TIMES

11/2014 (1)



**Equetrip**

**Wywiad z InkPotts**

**Relacja z Crystal Fair**

*InkP*

Witajcie!

Na samym wstępie chciałbym serdecznie przeprosić wszystkich, którzy czekali na pojawienie się pierwszego numeru naszego nowego czasopisma. Zdajemy sobie sprawę, iż Wasza cierpliwość była wystawiona na potężną próbę, jednak z różnych powodów (tak, wśród nich było również lenistwo) nie zdołaliśmy wydać tego numeru wcześniej. Koniec końców większość spraw w redakcji się dotarła i połączone siły "Brohoofa" i "MANEzette" z dumą prezentują pierwszy numer "Equestria Times".

Co w nim znajdziecie? Naturalnie sporą dawkę tematyki związanej z fanfikcją, artykuły z i spoza fandomu, przegląd muzyczny, listy od członków fandomu oraz, naturalnie, relację z Crystal Fair, jak również z My Little Konwent.

Mamy nadzieję, iż wybaczycie nam ten długi okres przestoju i będziecie razem z nami podczas wydawania kolejnych numerów. Tymczasem oddaję głos Matyasowi...

» Dolar84

Witam i pozdrawiam.

Tak jak i Dolar, chciałbym bardzo przeżyć ten długi czas oczekiwania na pierwszy numer. Chcieliśmy mieć wszystko dopięte na koniec, ale nie wszystko, co najlepsze z "Brohoofa" znalazło się w tym numerze. Znajdziecie sporo nowych rzeczy w wyglądzie, w stronę Mactera i jego zespołu technicznego (chłopaki), ciekawe artykuły (których autorami są zarówno "MANEzette", jak i "Brohoofa"), korektorów. To wszystko wymagało czasu, ale udało się do nowego systemu działania oraz razem pracowało.

Cieszę się, że mogę już oddać ten pierwszy numer w Wasze ręce. Życzę jak najlepszego czytania numerów "Equestria Times". Pozdrawiam.

Redaktorzy naczelni - Dolar84, Matyas Corra  
Redaktorzy wicenaczelni - Verlax, Salmonella,  
Redaktorzy - Cahan, SPIDIvonMARDER, Nieznany7x7, KingofHills, Irwin  
Korektorzy - solaris, Laetitia, Kamisha, Gandzia, Baffling, SoulsTornado, Geralt of Poland  
Gościnnie - Madeleine, aTOM, Ares Prime  
Dział techniczny - Macter4, Pisklakozaur, Jantoniusz, Gabol, 337Fabi

facebook

Wykorzystano  
Yakovlev  
MLP\_Ve  
Felix-K



# Spis treści

Wieści ze świata.....	4
<b>RECENZJE</b>	
Song of Storms: Of Skies Long Forgotten.....	6
The Madgod's Freedom.....	8
EqueTrip.....	9
Wspomnienia, czyli dawno temu w Equestrii.....	11
Miazga.....	13
<b>PUBLICYSTYKA</b>	
Recenzja albumu „The Ministry Mares”.....	14
Cahan Uczy i Bawi.....	20
Przegląd muzyczny II kwartału 2014.....	23
CMC Zdobywają Swoje Znaczkę.....	29
Wszystkie błędy finału IV sezonu.....	33
Lunarny kalendarz Słowian.....	40
Wywiad z Akili-Amethyst.....	44
Crystal Fair.....	48
Relacja z MLK.....	52
<b>FELIETONY</b>	
18.....	62
Moje spojrzenie na przyszłość w tym kraju.....	63
Sztuka Przetrwania.....	64
Do wszystkich potencjalnych zdobywców Mount Everestu.....	64
Felieton 9.....	65
<b>POZOSTAŁE</b>	
Godzilla.....	66
Recenzja – „Szninkiel”.....	68
Przegląd Gier Przedpotopowych.....	69
Listy do Redakcji.....	71
<b>FANFIK</b>	
CZYM.....	73
<b>ARTYSTYCZNY MIX</b>	
Komiksy.....	79

prosić czytelników za  
numer „Equestria Times”.  
ostatni guzik i dać do  
fa”, jak i “MANEzette”.  
zie czasopisma (ukłony  
znego, świetna robota,  
utorami są redaktorzy  
o) oraz dokładna praca  
u, by ludzie dostosow-  
z aby wszystko ładnie

erwszy numer prosto  
nia i czekajcie na nowe

» Matyas Corra

book mlppolska

ystano prace autorów:

v-vad

ector\_Collabs

ot



## 4-6 lipca

### Crystal Fair



W tych dniach Helsinki, stolica Finlandii, została opanowana przez fanów MLP, którzy tłumnie sięgnęli na konwent Crystal Fair. Tak się ciekawie złożyło, iż Equestria Times miała tam swojego nieoficjalnego korespondenta – o jego wrażeniach z wyjazdu możecie przeczytać na dalszych stronach naszego fanzinu.

## 5 lipca

### Ambermeet



Piątego lipca 2014 roku w Gdańsku odbył się największy w historii Północy zjazd fanów My Little Pony – Ambermeet. Stowarzyszenie Tribrony w osobach Spidiego, Skradacza i Korna zaoferowało mnogie atrakcje, takie jak prelekcje, zawody i panel specjalny, na którym była możliwość spotkania i porozmawiania

z różnymi artystami polskiego fandomu, m.in. Ruhisu, Malvagio, Celestorm, Mordecz. Przybyło 125 osób, w tym silne delegacje z Warszawy, Łodzi, Poznania czy Wrocławia. Ponymeet został uznany za sukces, co dla Tribrony było bardzo ważnym wyróżnieniem.

## 4 sierpnia

### Problemy Jan Animations z Hasbro



Okay guys, before you get to conclusions and false hopes regarding the animatics we've shown. These were made before the C&D happened.

To jeszcze nie koniec przeprawy znanego i lubianego w fandomie animatora z właścicielami My Little Pony. Co prawda na tegorocznym GalaConie pokazał zgromadzonym fanom fragmenty dwóch animacji – „Button Adventures 2” oraz „Pony Rock Anthem”, jednak okazało się, iż powstały one jeszcze przed całym prawnym zamętem. Na chwilę obecną Jan nadal rozmawia z Hasbro, więc nie wiadomo jak cała sprawa się zakończy. Możemy tylko mieć nadzieję, iż w przyszłości poznamy kolejne przygody Buttona. Oświadczenie animatora można odsłuchać [tutaj](#).

## 8 sierpnia

### Animacja „Leaving the Stable”



Nie byłbym sobą, gdybym w naszych wieściach nie zawarł czegoś dla zakamieniałych fanów Fallout: Equestria. Pierwszego sierpnia na

YouTube pojawiła się wspaniała animacja przedstawiająca sam początek tego doskonałego opowiadania, czyli opuszczenie Stajni przez Littlepip. Niby nic takiego, jednak jej jakość i odpowiednio dobrana muzyka sprawiają, iż oglądając mamy nadzieję na więcej. Zachwycać można się [tutaj](#).

## 15 sierpnia

### Kolejni scenarzyści w MLP:FiM



Go on, introduce yourself to fab new #MLPseason5 writers Joanna Lewis & Kristine Songco aka @lady\_writers

Meghan McCarthy ogłosiła na swoim Twitterze, iż wśród scenarzystów MLP:FiM pojawiły się dwie nowe osoby. Tym razem do grona piszących serial dołączyły Joanna Lewis i Kristine Songco. Nieco wcześniej G. M. Berrow oznajmiła, iż napisze jeden z odcinków nowego sezonu. Również Nick Confalone zapowiedział swoją obecność w składzie ekipy pracującej nad kolejnymi przygodami naszych ulubionych bohaterów

## 29-31 sierpnia

### Czequestria



W ostatni weekend sierpnia w Pradze odbył się pierwszy w Czechach międzynarodowy konwent o tematyce My Little Pony: Friendship is Magic, Czequestria. Atrakcje związane z wydarzeniem trwały aż trzy dni – w piątek można było wziąć udział w LARPie poświęconym stolicy naszego południowego sąsiada, a sobotę i niedzielę poświęcono na kilkanaście paneli, warsztatów i konkursów o różnorodnej

tematyce. Czequestrię uświetni-  
 ło swoją obecnością kilku gości  
 specjalnych, takich jak szwedzka  
 aktorka dubbingowa Anneli  
 Heed, popularna fandomowa  
 piosenkarka EileMonty oraz Yami  
 Björk, cosplayerka z olbrzymimi  
 zdolnościami do prowadzenia  
 wciągających paneli. Inne atrakcje  
 to między innymi przegląd  
 innych europejskich konwentów,  
 konkurs dekoracji babeczek, demon-  
 stracja gry Fallout: Equestria  
 i aukcja charytatywna prowa-  
 dzona przez znaną bywalcom  
 GalaConu PerryDotto. Miałam  
 przyjemność być częścią oko-  
 ło dziesięcioosobowej polskiej  
 delegacji na konwent i mam na-  
 dzieję, że za rok pojawi się tam  
 o wiele więcej osób z naszego  
 kraju. Czesi oraz Słowacy pokazali  
 na co ich stać i zapewniam, że  
 warto zdecydować się na prze-  
 jechanie kilkuset kilometrów dla  
 wzięcia udziału w kolejnej edycji  
 wydarzenia. Osoby chcące być  
 na bieżąco z ewentualnymi ogłosze-  
 niami organizatorów odsyłam  
 na [stronę internetową](#) konwentu,  
 zawierającą także bogatą galerię  
 zdjęć z 30 i 31 sierpnia.

## 17 września

### Anulowanie Journey of the Spark



Smutna wiadomość dla fan-

domu. Po uprzejmym liście od  
 Hasbro, projekt „Journey of the  
 Spark”, mający zadatki na naj-  
 większy fanowski film, został anu-  
 lowany. Celestial Spark Studios  
 wydało oświadczenie, którego  
 pełny, angielski tekst możecie  
 przeczytać [tutaj](#). Jednak pomimo  
 przerwania prac nad animacją,  
 sam projekt nie został zarzucony  
 i ma być kontynuowany w posta-  
 ci słuchowiska radiowego. Tak  
 więc jest nadzieja, że prędzej czy  
 później poznamy całą historię  
 „Journey of the Spark”.

## 27 września

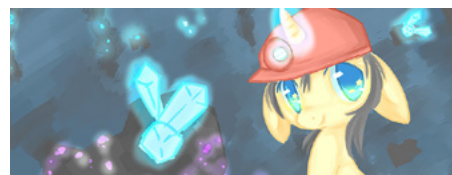
### Premiera „My Little Pony Equestria Girls: Rainbow Rocks”



Długo oczekiwana kontynu-  
 acja „Equestria Girls” miała swoją  
 premierę 27 września i z miejsca  
 zyskała grono oddanych fanów.  
 Trzeba przyznać, iż zaserwowa-  
 no nam naprawdę udany film  
 animowany, w którym aż roi się  
 od doskonałych piosenek i prze-  
 śmiesznych gagów, a antagonistki  
 wypadły całkiem przekonująco.  
 Teraz pozostaje czekać na kolejną  
 część przygód Mane 6 z towarzy-  
 szącą im Sunset Shimmer.

## 27-28 września

### My Little Konwent III



W ostatni weekend września  
 ofiarą najazdu fanów MLP padł  
 Bytom. Ludzie z całej Polski oraz  
 z zagranicy ściągali tłumnie, by  
 wziąć udział w największym pol-  
 skim konwencie poświęconym  
 kucykom. Naturalnie nie mogło  
 tam zabraknąć również członków  
 redakcji „Equestria Times” – ob-  
 szerne relacje z różnych punktów  
 widzenia dostępne są na dalszych  
 stronach tego numeru.

## 20 października

### Zapowiedź pełnometrażowego filmu „My Little Pony”



Jak donosi serwis Variety.com,  
 Hasbro dało zielone światło dla  
 produkcji pełnometrażowego fil-  
 mu z kucykami. I nie chodzi tutaj  
 o kolejne Equestria Girls! Za scen-  
 ariusz ma być odpowiedzialny  
 Joe Ballarini, znany choćby  
 z Epoki Lodowcowej 4. Przy filmie  
 ma też współpracować Meghan  
 McCarthy. Za opublikowanie tej  
 wiadomości w przetłumaczonej  
 formie dziękujemy FGE.

# Of Skies Long Forgotten

[Tragedy][Dark][Adventure]

## Song of Storms: Of Skies Long Forgotten

Autor : 24th Pegasus

**J**eden z najbardziej popularnych motywów, wojna kuców z gryfami. Czasem trzeba dużej inwencji, by nie była to kolejna słaba kalka. Autorowi tego dzieła udało się całkowicie.

» *Verlax*

„Of Skies Long Forgotten” dzieje się na kilkadziesiąt lat przed wydarzeniami znanymi nam z „Hearth’s Warming Eve”. Opowiada ono dzieje Cirran Empire, potężnego państwa pegazów wzorowanego na Cesarstwie Rzymskim, pod wodzą, jakżeby inaczej, Haysera. W tym świecie gryfy zostały już niemal całkowicie pokonane, a Cirra jest u szczytu swej potęgi. Jednak przez niefortunny zbieg zdarzeń oraz z powodu działań boskiej siły, gryfy znów powstają, tym razem, by dokonać całkowitej eksterminacji ludu Cirry.

Głównym bohaterem jest Hurricane, którego poznajemy jeszcze na długo, zanim w ogóle zaczął się interesować Legionami, militariami czy wojenką. Towarzyszy nam od samego początku do końca opowieści, jesteśmy świadkami jego doświadczeń i ciężkich przeżyć, bowiem gdy gryfy dokonują nieudanej próby zamachu na Haysera, ten za przyzwoleniem Senatu wywołuje wojnę.

Jak pewnie łatwo się domyślić, Hurricane trafia na front, gdzie właściwie nic nie idzie jak trzeba. Niekompetentne rozkazy z dowództwa, szalone idee Senatu oraz marnotrawienie potencjału militarnego. Niedługo później pojawia się główny

antagonista – bóg gryfów Magnus. Od tego momentu całą wojnę szlag trafia i siły pegazów już tylko się wycofują. Zaczyna się dramatyczna walka o przetrwanie.

Styl autora jest taki, jak trzeba. 24th Pegasus szczególnie dobrze radzi sobie przy opisach bitew oraz większych starć militarnych, świetnie też przedstawia myśli samego Hurricane’a, który w obliczu tej tragicznej sytuacji próbuje się wspiąć na wyżyny swoich umiejętności, by powstrzymać upadek Cirry.

Od razu również informuję, że angielski użyty przez autora jest łatwy do zrozumienia. 24th Pegasus pisze relatywnie prostym językiem i nie przesadza ze skomplikowanymi opisami. Opowiadanie to również nie zawiera właściwie żadnych większych błędów gramatycznych czy interpunkcyjnych, czego najlepszym dowodem jest fakt, że zostało opublikowane na Equestria Daily. Fetyszyści językowi będą zadowoleni.

Największą zaletą opowiadania jednak jest bardzo podobne uczucie, jakie miałem podczas czytania „Aleo he Polis” Dolara84, czyli straszliwe poczucie smutku, że tak wspaniałe państwo po prostu nie ma prawa upaść, a jednak Cirra ginie w męczarniach. Tak jak odpowiednik Bizancjum pada pod naporem sił Sombry, tak tutaj mamy Rzym, który jest zalewany przez barbarzyńskie hordy Magnusa i jego gryfy. To właśnie ten „klimat” jest tutaj podstawą, utrzymującą całą konstrukcję tej opowieści.

Postacie poboczne nie pełnią aż tak ważnej roli, jednak również zostały wykreowane z kunsztem. Mamy miłość życia Hurricane'a – Swift Spear – oraz jego wiernego druha Silver Sworda. Nasz główny zły nie jest typową maszyną do zabijania, lecz da się wyczuć, że jego motywacje do eksterminacji Cirry są znacznie głębsze, niż się wydaje. Na pochwałę zasługują również postacie epizodyczne, pojawiające się na rozdział bądź dwa. Ciężko mi wymienić jakiegokolwiek bohatera, który był opisany słabo.

Jeśli chodzi o wady, największa z nich to, jak to sam nazywam, „amerykanizacja” opowiadania. Ten syndrom, z którym spotykam się często, charakteryzuje się bardzo słabą wiedzą historyczną, czasem dosyć absurdalnymi decyzjami fabularnymi (Magnus rozkazujący szturmować stolicę) czy oczywiście jakże częstym „od zera do bohatera”, czyli Hurricane, który ostatecznie zostaje przywódcą Cirry. Czuć to bardzo wyraźnie i w większości

przypadków jest to ewidentna wada. Kolejnym problemem jest fakt, że by zrozumieć niektóre motywacje Magnusa z „Of Skies Long Forgotten”, trzeba koniecznie sięgnąć po sequel, bo, co tu dużo mówić, 24th Pegasus zostawił nieco dziur fabularnych, które zalepił dopiero w następnym opowiadaniu.

Pomimo tych wad, autor dał początek nowemu alternatywnemu uniwersum, które jest doprawdy przebogate. „Of Skies Long Forgotten” to dopiero początek, prolog do bogactwa znajdującego się w sequelach czy innych seriach opowiadań napisanych przez innych autorów, jak [LoyalLiar](#) (jego seria [Where Loyalties Lie](#)), Ruirik (jego opowiadanie [Wind and Stone](#)) czy moje własne (opowiadanie [Gold Wins Wars](#)). Szczerze polecam więc „Of Skies Long Forgotten” każdemu, a potem następne opowiadania serii. To jest warte Waszego czasu.





[Dark][Comedy][Crossover][Human]

# The Madgod's Freedom

Autor: jasontaylorblogs

**J**ako że jestem fanem The Elder Scrolls, wśród moich recenzji oczywiście musiał w końcu pojawić się jakiś dobrze napisany crossover z tym uniwersum. Wybór miałem dość ograniczony, gdyż, smutno mi to mówić, większość crossów z TES jest po prostu żenująco niskiej jakości. Tutaj prezentuję jeden z paru wyjątków.

» *Nieznany7x7*

Bardzo mało jest ficów, w których daedra trafia do Equestrii, gdyż gimnastyka zwykle woli bełkotać o swym ukochanym Dovahkiinie (niemal zawsze atakującego natychmiast Spike'a, ale o tym może innym razem). Tutaj bohaterami są, ku radości zapewne wielu graczy, Sheogorath i Discord. Jeśli ktoś lubi jednego, z pewnością polubi i drugiego. Najpierw jednak mała powtórka. Cofnijmy się w czasie do zakończenia Shivering Isles, kiedy to Bohater Kvatch pokonuje daedrycznego księcia porządku i zasiada na Tronie Obłądzenia, stając się nowym avatarzem szaleństwa. Ale... co się stało z oryginalnym Sheogorathem? No oczywiście zaczął rozglądać się za nowym ciałem.

Gdyby spytać graczy, kim jest Sheogorath, to zaraz po ogólnikach otrzymalibyśmy informacje o jego seromanii (wszystko z powodu zaledwie dwóch entuzjastycznych tekstów o serze) i o tym, jaka to zabawna daedra. Powinniśmy jednak pamiętać, że szaleństwo to moneta z awerssem i rewerssem. Sheo jest pobłażliwy wobec postaci gracza, ale zwykłych śmiertelników stojących na jego drodze traktuje zwykle zupełnie inaczej, kijem i marchewką, chociaż nie tak, jak należy: każe im jeść kij, a potem bije po

głowie marchewką. Ta daedra to siła, której lepiej nie prowokować. W tym ficu Sheogorath koniec końców pełni rolę negatywną, zdesperowany, by zdobyć nową formę cielesną... którą na (nie)szczęście posiada Discord.

W oczach wielu Sheogorath to szalenie służący właściwie wyłącznie do żartów, a jego mroczna strona osobowości jest zwykle niezauważalna. W tym wypadku jednak mamy do czynienia z prawdopodobnie najwierniejszym odwzorowaniem księcia szaleństwa, ze wszystkimi jego plusami i minusami. Discord też jest całkiem dobrze przedstawiony. Jestem gotów się założyć, że gdyby doszło do spotkania tych dwóch tytanów absurdu, doszłoby albo do najdziwszej imprezy w multiwersum, albo do tego.

Fanfic jest krótki, zaledwie 25 tysięcy słów (jest też kontynuacja, niestety przerwana). Posiada niecałe 300 ocen pozytywnych, ale moim zdaniem zasługuje na więcej. Początkowa komedia z wolna ustępuje miejsca mrocznym klimatom, kiedy Sheogorath coraz bardziej stara się wbić na equestriański serwer. Są dwa zakończenia, szczęśliwe i tragiczne, co kto woli.

W mojej opinii autor bardzo dobrze odwzorował dwie nietuzinkowe postacie, choć chyba by nie zaszkodziło, gdyby Discord był odrobinę bardziej chaotyczny. Za sprawiedliwą ocenę osobowości Sheogoratha i dopasowany klimat jestem skłonny ocenić fanfic na 8,5/10. Jeśli ktoś szuka crossa z TESem lub fica, w którym to Duch Chaosu jest tym dobrym (choć nie ZA dobrym), to The Madgod's Freedom jest jego obowiązkowym przystankiem.





[Comedy][Human][Adventure][Shipping]

# EqueTrip

Autor: Psoras

**M**otyw „brony trafia do Equestrii” kojarzył mi się definitywnie źle. Większość faników tego typu aż „zaskakuje” swoją sztaampą i infantylnością. Ale czy to znaczy, że nie da się tego zrobić dobrze, ponieważ sam koncept jest do kitu? Zdecydowanie nie! Idealnym przykładem, który zerwał z niechlubnym stereotypem, jest właśnie „EqueTrip” autorstwa Psorasa.

» Cahan

Historia ta opowiada o przygodach czterech bronych – Psorasa, Dalira, Chuma i Vana, którzy za sprawą pewnego inżyniera z Grudziądza wybrali się na wycieczkę do krainy kolorowych salcesonów. Oczywiście, by nie wzbudzać sensacji, musieli się najpierw sponyfikować. W samej Equestrii, prócz zwiedzania, nasi bronies robią jeszcze parę innych rzeczy – chociażby ratują kraj, jeżdżą pociągami, podbijają klacze serca, poznają Mane 6 i wiele innych rzeczy. Brzmi kiepsko, prawda? A jest wprost przeciwnie!

Głównym atutem tego fanfika jest zdecydowanie humor. Dowiec jest inteligentny i niewulgarny. Mamy do czynienia zarówno ze wspaniałymi żartami sytuacyjnymi, jak i z przezabawnymi nawiązaniami oraz gierkami słownymi. To aż niezwykłe, że Psorasowi udało się napisać

tak długą komedię, która nie powoduje znużenia czytelnika i cały czas bawi. Dzieje się tak przede wszystkim dzięki odkrywczoci i różnorodności żartów. Po prostu nie sposób się nie uśmieć.

Fabula to kolejna zaleta „EqueTripa”. Autor udowadnia, że można stworzyć coś, co sztaampą jest tylko z pozoru. Innowacyjność, nieprzewidywalność – tak można opisać akcję tego opowiadania. Czytelnik nie nudzi się nawet przez chwilę, chce tylko więcej i więcej.

Na wyróżnienie zasługują wątki miłosne, które poprowadzono w sposób zabawny i przyjemny. Nie powodują zgrzytów, a miłość Dalira do Lyry i Vana do Rarity nie ma w sobie niczego z tych emowatych romansów, jakie spotykamy zazwyczaj w opowiadaniach fandomowych. Psoras zdecydowanie odrobił pracę domową z relacji międzyludzkich.

W fanfiku spotykamy się również z ważnymi dla fabuły elementami przygodowymi. Kucykowy geniusz chce dokończyć Twilight przy pomocy komputerów z ludzkiego świata. I to z systemem Linux! A trójka z naszych bronych postanawia pomóc Mane 6.

Sunleaf'd

Do tego wszystkiego dochodzi starcie NLR kontra SE. Kolejny znany i popularny motyw? Nie! Nie w takim wydaniu. To jeden z najlepszych przykładów na

pomysłowość autora, która nie zna granic i ciągle zaskakuje czytelnika.

Dobrze dobrano tempo akcji – nic nie dzieje się ani za szybko, ani za wolno. Nie ma wrażenia nieregularności, fanfik przez cały czas trzyma poziom.

Kreacja postaci nie zasługuje na pochwałę. Należy im się własna świątynia. Naprawdę, rzadko kiedy widuję tak wspaniale oddane postaci kanoniczne, które nie wywołują jakichkolwiek zgrzytów i są po prostu naturalne. Zaś OCKi – autor znowu się popisał i wykonał wspaniałą robotę. Nie są IMBA ani OP. Nie ma w nich typowego, nieszczęśliwego broniego, dla którego Equestria to kraina marzeń, a prawdziwe życie jest złe i niedobre. Bohaterowie żyją, nie zapomina się o nich po przysłowiowych pięciu minutach. Interakcje pomiędzy postaciami są wręcz idealne. Nie ma w nich nic ze sztuczności.

Jeśli nie wiesz, jak wyglądają dobre opisy, to przeczytaj „EqueTripa”. Ani nie ma ich za mało, ani nie są przesadzone niczym w źle pokroju „Nad Niemnem”. Działają mocno na wyobraźnię czytelnika i doskonale kreują świat przedstawiony utworu, który prezentuje się bardzo naturalnie, jest żywy, różnorodny i pasjonujący.

Jedynym mankamentem „EqueTripa” mogą być opisy kolei, której autor jest miłośnikiem, a ponieważ jeden z bohaterów w fanfiku jest jego ponysoną, to pociągów mamy w tym opowiadaniu od groma. Jednym się to spodoba, innych może nieco nużyć – kwestia gustu. Ja zdecydowanie należałam do drugiej grupy, jednak nie było to dużą przeszkodą w lekturze.

Powiedziałabym, że Psoras stworzył jedno z najlepszych opowiadań polskiego fandomu, które bezwzględnie polecam każdemu, ponieważ jest to komedia, która trafi chyba do wszystkich. Napisany lekkim stylem tekst czyta się bardzo szybko i przyjemnie. To jeden z tych fanfików, które właściwie nie mają żadnych wad, więc radzę czytać i się cieszyć. Zdecydowany zwycięzca w swojej kategorii.





[Dramat][Przygoda]

# Wspomnienia, czyli dawno temu w Equestrii...

Autor: Kaczy (Kaczusiowy)

**J**ej pierwsze wspomnienie? Sad za domem, a w nim jabłonie i grusze kołysane wiatrem. Ulubiona pora roku? Jesień. Rodzeństwo? Młodsza siostra, której czasem kompletnie nie rozumie, chociaż bardzo się stara. O kim mowa? Znać ją – Jej Wysokość Księżniczka Celestia.

» *Madeleine*

„Wspomnienia...” to fascynująca podróż przez dzieciństwo i młodość królewskich sióstr, w której przewodnikiem jest sama Celestia. Księżniczka, wtedy po prostu Lilianna, niczym bard snuje opowieść o świecie, w którym dorastała. Znajdzie się tu miejsce dla rodzinnej sielanki, trudnego dojrzewania, jak również... historii zagłady i upadku harmonii.

Oto Celestia, stojąca u progu dorosłości, zostaje zatrudniona przez swojego ojca w organizacji, która robi wszystko, by mieszkańcy docenili utopię, w której mają szczęście żyć. Ponieważ jednak lepsze zawsze jest wrogiem dobrego, sytuacja szybko wymyka się spod kontroli, a czytelnicy przez kilkadziesiąt stron z zapartym tchem obserwują, jak raj stopniowo zamienia się w piekło.

Autorowi „Wspomnień...” udało się rzecz, która nie wyszła rzeszy innych twórców – logicznie wyjaśnił sprawę małej liczby alikornów w serialu, a na dodatek zrobił to w iście mistrzowskim stylu. Opowiadanie napisane w 2011 roku nie uległo przedawnieniu, a nawet mogą zaryzykować stwierdzenie, że jest to jedna z najsensowniejszych (i przy okazji najmroczniejszych) wersji wydarzeń.

Fanfik perfekcyjnie oddaje charakter bohaterki. Najlepiej poznajemy Celestię, bo akcja jest prowadzona z jej perspektywy. Młoda klacz, wtedy jeszcze nie księżniczka, w pięknych, przypominających trochę baśń, a trochę relację słowach z aptekarską precyzją wyjaśnia kolejne wydarzenia. Znajdzie się tu również miejsce na dokładny opis stosunków panujących między siostrami. Kaczy podszedł do sprawy tak innowacyjnie, że w jego dziele to właśnie Luna, chociaż młodsza, jest tą dojrzałszą, racjonalniejszą, bardziej rozumną. Celestia, nieco naiwna i pełna żywej, młodzieńczej nadziei, uczy się od niej, przyznaje jej rację, a czasem, przepełniona pychą, odwraca się od oczywistych, lecz bolesnych prawd Luny. Główna bohaterka dojrzewa na kartach opowiadania, co wymuszają nieprzyjemne okoliczności, a czytelnicy śledzą jej losy z prawdziwą fascynacją.

Jeśli już jesteśmy na etapie bezczelnego zdradzania fabuły, warto wspomnieć również o scenie kulminacyjnej, o której, rzecz jasna, nie mogę powiedzieć tak dużo, jakbym chciała. Każdy, kto dotrze do fragmentu, kiedy akcja nabiera iście zawrotnego tempa, a życie księżniczek znajduje się nagle w wielkim niebezpieczeństwie, przyzna, że jest on dopracowany do granic możliwości, a kolejne dramatyczne wydarzenia są podawane czytelnikowi z taką szybkością, że nie może się on od niego oderwać. Jest to równocześnie moment, który rzuca nowe światło na osobę Celestii – nagle do osoby po drugiej stronie monitora dociera z całą stanowczością, że księżniczka nie jest herosem i wszechmocnym alikornem, lecz słabą, zagubioną, przerażoną nastolatką, którą ostatecznie okolicz-

ności doprowadziły do... i na tym pozwolę sobie skończyć, kto chce się dowiedzieć, niech sięgnie po lekturę.

Na szczególną uwagę zasługuje styl. Rzadko spotyka się opowiadanie tak piękne i bogate. Ważną częścią historii są fenomenalne opisy i to właśnie one pchają akcję do przodu – nie ma co się dziwić, w końcu pierwszoosobowa narracja często upodabnia opowieści do pamiętnika. Od Celestii Kaczego, mimo że we „Wspomnieniach...” jest jeszcze młodą trzpiotką, bije królewski blask. Słownictwo, jakiego używa, doskonale ją charakteryzuje i nie kłóci się z serialowym wizerunkiem władczyni. Jeżeli ktoś uwielbia Celestię właśnie za jej dostojność i królewską postawę, kreacja Kaczego z pewnością trafi mu do serca.

Niesamowity, bajkowy styl docenia się jeszcze bardziej po lekturze „Chłodu Północy” Niklasa, krótkiego, oficjalnego przerywnika między dwiema planowanymi częściami „Wspomnień...”. Opowiadanie jest bardzo dobre i jego lektura wywołuje same pozytywne emocje, ale w porównaniu do historii Kaczego – czegoś brakuje. Jakiejś iskry, która sprawiłaby, że kolejne akapity – zwykły zlepek literek – oczarowywałyby swoją magią.

Na tym etapie muszę zaznaczyć, że według mnie opowiadanie jest dla nieco dojrzałych czytelników. Akcja, owszem, jest, ale bardziej na zasadzie pokazania upadku morale i rosnącego buntu niż serii sensacyjnych pościgów. Celestia opowiada historię niespiesznie, subtelnie ubarwiając ją pięknie opisanymi obserwacjami codziennego życia. Czytelnikowi nastawionemu na mrozące krew w żyłach przygody może umknąć dopieszczony styl i fenomenalne postaci, niektóre problemy może uznać za błahe, a rozbudowane opisy – za nużące.

„Wspomnienia...” to dzieło napisane przez człowieka, który wiedział, co chce przekazać i zrobił to w najlepszy możliwy sposób. Wszystko jest tu na swoim miejscu, począwszy od bohaterów, przez świat przedstawiony, aż po wywołujące ciepły uśmiech zakończenie. Ze względu na specyfikę ciężko je polecić każdemu, ale gdy już wciągnie, nie puści aż do ostatniej kropki.





[Mature][Normal]

# Miazga

Autor: Dalegor

**Fajki-chlanie-jodłowanie. W pewnych kręgach wyznaczniki dobrej imprezy, które nie bardzo kojarzą się z MLP. Ale czy na pewno?**

» Dolar84

Twierdzenie, że tego typu rzeczy nie występują w szerokim świecie fanfikcji, nie byłoby prawdziwe. Rzadko można jednak spotkać opowiadania, którego celem i sensem byłaby wypełniona procentami i innymi używkami impreza. A takim właśnie tekstem jest recenzowana tutaj „Miazga”.

Cała akcja zaczyna się na kolejnej domówce organizowanej przez Pinkie Pie. Jednak zamiast grzecznej zabawy, tony ciast i nieszkodliwych napojów, otrzymujemy, ujmując rzecz brutalnie, tak zwany melanz. Grzmi muzyka, na parkiecie trwają wygibasy, a poza nim otwierają się kolejne puszkę piwa, wkrótce zastąpione trunkami nieco cięższego kalibru. Bohaterki toczą niezobowiązujące rozmowy o wszystkim i niczym, od czasu do czasu wyskakując na szybkiego dymka. A to jedynie pierwszy rozdział! W kolejnych mamy do czynienia z nieuniknionymi następstwami przedniej zabawy (kac-morderca nie ma serca) czy nawet wyjściem na przysłowiowy „piwak”. Szczegółów nie zdradzę, żeby nie psuć Wam zabawy z poznawania kolejnych przygód wesołej gromadki.

Czym jednak byłaby recenzja, gdybym nie wspomniał pobieżnie o występujących w opowiadaniu bohaterach? Naturalnie mamy tu Pinkie – bez niej

żadna impreza nie byłaby taka sama. Z Mane 6 pojawia się również Applejack, Twilight Sparkle oraz Fluttershy (w epizodycznej, ale niesamowicie zaskakującej roli). Dostajemy także takie kłaczki jak Vinyl, Carrot Top, czy mistrzowsko zrobioną Bon Bon. Jednak należy przyznać, iż prawdziwą bohaterką jest śliwkogrzywa kobyła, znana pod wdzięcznym imieniem Berry Punch. Jej alko-przygody połączone z mamrotaniem o pewnej Księżniczce naprawdę potrafią rozbawić do łez.

Strona techniczna opowiadania prezentuje się dobrze – podczas lektury nie widać poważniejszych uchybień. Co zaś do samej treści... cóż, skłamałbym, twierdząc, iż jest to opowiadanie, które nadaje się dla każdego. Skoncentrowana dawka ciężkiego imprezowania sprawia, iż młodszy czytelnicy raczej nie powinni po nie sięgać – jeszcze za szybko nauczą się rzeczy, o których nie powinni wiedzieć.

Cóż mogę dodać na koniec? Opowiadanie jest po prostu dobre. Można się pośmiać, docenić fakt, iż autor przedstawił klimat Equestrii zupełnie na opak, okraszył to świetnymi przeróbkami piosenek i połączył w jedną, cieszącą oko całość. Warto po nie sięgnąć, jeżeli szukacie lekkiej, niezbyt długiej lektury. Niech prowadzi Was moc śliwkogrzywej kobyły!



# Recenzja albumu „The Ministry Mares”

Produkcji „SeventhElement”

**N**a początek mała dygresja. Co was odpręża? Relaks na łóżku z jakimś napojem? Wsluchiwanie się w odgłosy natury? Rozwalanie pięćsetnego łba w grze typu survival z zombie w roli głównej? Jak wiadomo, każdy lubi co innego. A co z muzyką?

» *Kingofhills*

Uwaga: Tekst może zawierać śladowe ilości spoilerów.

Album „The Ministry Mares” nawiązuje do szeroko znanego subfandomu Fallout: Equestria, ale to nie z tego powodu tak bardzo go lubię. Zawiera on w sobie piętnaście utworów podzielonych na dwie części, z czego trzy służą odpowiednio za wstęp („Memory Orbs”), przerywnik („Two Centuries Later”) oraz zakończenie („Fallout: Equestria”). Każdy inny natomiast odnosi się do jednej z Mane 6 oraz ministerstw, którymi przewodziły w historii. Ciekawą zagrywką twórcy było analogiczne umieszczenie pierwszej grupy przed, a drugiej po przerywniku, przy czym odpowiednie kawałki bazują na tym samym motywie.

Całość prezentuje się jako mieszanka przyjemnego dla ucha post-rock’a oraz muzyki określanej jako „epicka”. Jedną z cech opisywanej tu kreacji, którą wręcz uwielbiam, jest to, że może słuchać tego każdy – niezależnie, czy przeczytał fanfika, czy nie. Dodatkowo, z powodu specyficznej budowy albumu zastosuję specyficzną metodę jego przedstawienia. Zapraszam.

## Wstęp: „Memory Orbs”

Muszę przyznać, że kiedy po raz pierwszy zetknąłem się z opisywaną tu kompilacją, utwór wstępny mnie wręcz odrzucił. Być może z powodu tego, że są tam kwestie mówione, które nie wpasowują się w całość, oddzielone od siebie dłuższymi fragmentami ambientowymi. Dopiero w połowie klimat zmienia się na taki, w jakim utrzymany jest cały album. Do tego czasu zdążył sobie jednak nagrabić, przez co nawet do tej pory chowam do niego urazę.

## Część właściwa, czyli porównanie.

Generalnie każda para opiera się własnej, oryginalnej kanwie – brzmią zupełnie różnie poprzez zastosowanie innych środków, ale jednocześnie nie zmienia się motyw. Wprawdzie często nie widać tego na pierwszy rzut oka, ale wystarczy wsłuchać się w każdy z nich, by zauważyć, o czym mówię.

## 1. „Twilight Sparkle” oraz „Ministry of Arcane Sciences”

Mocno akustyczny pierwszy kawałek oraz przepiękny skrzypcami utwór drugi. „Twilight Sparkle” lubię słuchać przy różnych pracach wymagających skupienia – odpręża, wprawia w spokojny nastrój, umila czas. „MoAS” natomiast zaczyna się z lekkim przytupem i zdecydowanie różni się od pierwowzoru. Pojawia się uczucie obserwowania czegoś niesamowitego, zdecydowanie nierealnego i niepasującego do dotychczasowego świata.

## 2. „Applejack” oraz „Ministry of Wartime Technology”

Mój ulubiony zestaw w całym albumie: oparty prawie całkowicie na gitarze akustycznej utwór o naszej klaczy z farmy oraz najlepszy orchestral w całym albumie. Życ, nie umierać. Przy „MoWT” aż dostaję dreszczy, a „AJ” działa równie uspokajająco, co poprzedni kawałek. Pierwsze dwa porównania stanowią swoistą alegorię do „najlepszych czasów”, zarówno przed, jak i w trakcie wojny, która zapanowała w Equestrii.

## 3. „Pinkie Pie” oraz „Ministry of Morale”

Historia Pinkie Pie jest, w moim osobistym odczuciu, najsmutniejszą z historii wszystkich głównych bohaterek. Być może twórca albumu uważał tak samo, gdyż tylko w tym kawałku słycać jej przedśmiertny monolog – fragment bezpośrednio zaczerpnięty z fanfika. Co zaś z „MoM”? Otóż tutaj da się usłyszeć coś, co mi osobiście przypomina o tajnej organizacji militarno-detektywistycznej – coś jak CIA połączone z najemnikami. Również jeden z najlepszych utworów tego albumu.

## 4. „Rainbow Dash” oraz „Ministry of Awesome”

W czasie gdy pierwszy zaczyna się wręcz depresyjnie, a obrazy pobojuwiska nasuwają się same, na początku „Ministry of Awesome” od razu bije ukryta, drzemiąca w głębi energia. To ukazuje pogłębiającą się z każdym dniem przepaść, dzielącą prywatne życia głównej szóstki oraz ich poczucie obowiązku. Podobnie jak reszta, utwór ten odnosi się sekretnie do wszystkich bohaterek.

## 5. „Rarity” oraz „Ministry of Image”

Chociaż długo myślałem nad opisem tych dwóch kawałków, to wciąż nie mam pojęcia, co o nich powiedzieć. Są zwyczajnie... średnie, nie zapadają w pamięć, jak na przykład „Ministry of Wartime Technology”. Do tego wersja ministerska jest po prostu troszkę żywszą i delikatnie zmienioną wersją oryginału. Z jakiegoś powodu te dwa utwory wywarły na mnie najmniejsze wrażenie.



## 6. „Fluttershy” oraz „Ministry of Peace”

Ten zestaw jest najbardziej pozytywnym ze wszystkich. O ile poprzednie „personalne” kawałki nakłaniały do rozmyślań i wprowadzały odpowiednią atmosferę, zaś dzieła dotyczące ministerstw były pełne energii, tak ostatni fragment o wiele bardziej wzbudza nadzieję i szczęście. Możliwe, że SeventhElement chciał podkreślić fakt, iż Fluttershy, będąc miłośniczką pokoju, chciała jak najlepiej dla każdego, niezależnie od pochodzenia czy rasy.

## Przerywnik: „Two Centuries Later” oraz Zakończenie: „Fallout Equestria”

Pierwszy to najdłuższy, bardzo spokojny kawałek utrzymany, jak większość albumu, w tonacji ambientowo-akustycznej. Drugi zaś jest krótszy i w tym samym klimacie. Nie ma tu właściwie nic do dodania, a oba utwory są dość monotonne. Oba są jednakże przyjemne dla ucha i czymś się wyróżniają – „Fallout Equestria” jest żywszy, bardziej stawia na akustykę niż ambient i w ogóle brzmi inaczej. W każdym razie, oba zasługują na uwagę.

To by było na tyle. Link do albumu znajduje się w temacie, zapraszam do słuchania i oceniania na własną rękę.



# Wywiad z Silhouette i GhostQuill

**O**siemnastoletnie bliźniaczki z Australii, szerzej znane jako InkPotts, już od pół roku urzekają fandom swoimi animatnikami. Połączenie kucyków z musicalami przyniosło już siostrą ponad osiem tysięcy subskrybentów na YouTube, a one snują naprawdę dalekosiężne plany. Dowiedzmy się więcej o GhostQuill i Silhouette.

» *Salmonella*

**Salmonella:** Jest mi bardzo miło móc dziś z wami rozmawiać. Czy mogłybyście na początek przypomnieć mi, czym zajmuje się każda z was?

**Silhouette:** Ja jestem odpowiedzialna za wszystkie rysunki. Oprócz tego tworzę storyboardy, z którymi Ghosty czasem mi pomaga, podsuwając nowe pomysły. Zajmuję się też cieniowaniem i tłami.

**GhostQuill:** Od kiedy nasze filmy przestały być monochromatyczne, moim zadaniem stało się kolorowanie. Nie umiem cieniować, więc robi to Silhouette, ale kiedy wszystko jest gotowe, łączę grafikę z muzyką za pomocą Adobe After Effects CS6.

**Sal:** Do montażu używacie After Effects... A co z programem graficznym?

**Sil:** Korzystam z Photoshop Elements 7, ale pierwsza wersja storyboardu powstaje na papierze.

**Sal:** Wiem już, jakie są zadania każdej z was... Kto właściwie wpadł na pomysł tworzenia kucykowych animatników?

**Sil:** Przyszło mi to do głowy dzięki kilku obejrzanym filmom tego typu. Pierwszym z nich było *Anthropology*, ale własne dzieło zapragnęłam stworzyć dopiero po odkryciu *Rio Knows Best* autorstwa Riquis101 i ILoveKimPossibleAlot. Po prostu przyszło mi do głowy, że sama mogłabym zrobić coś podobnego. Na realizację musicalu *Jekyll & Hyde* zdecydowałyśmy się dzięki innemu artyście, na Deviantarcie nazywającemu się *otherwise*. Ghosty zaoferowała mi pomoc z montażem.

**Sal:** Czyli seria *Doctor Pinkie & Miss Pie* była pierwszym kiedykolwiek zrealizowanym przez ciebie projektem tego typu? A co z rysowaniem, jak długo się nim zajmujesz?

**Sil:** Tak, filmy o Pinkie były moimi pierwszymi animatnikami. Wiele lat temu stworzyłyśmy jedną czy dwie animacje poklatkowe, jednak nie mam cierpliwości do takich rzeczy – dlatego wolę storyboardy. Jeśli chodzi o rysowanie, robię to już od ośmiu lat.

**Sal:** Rozmawiałyśmy już o początkach animowania, a jak z fandomem? Jak zaczęła się wasza przygoda z kucykami?

**GQ:** To stało się w czasie przerwy między drugim i trzecim sezonem. Natrafiłam w telewizji na reklamę serialu i zainteresowałam się nim. Zaczęłam oglądać – w nocy, po kryjomu, nie mówiąc nawet Sil. W końcu jednak złapała mnie na gorącym uczynku i chciała wiedzieć, co robię.

**Sil:** Ja, w przeciwieństwie do siostry, nie miałam pojęcia o serialu i całym fandomie. Kiedy natknęłam



się na Ghosty oglądając program, zafrapowało mnie to. Wtedy wszystko mi wyjaśniła, uznałam całą historię z dorosłymi fanami kucyków za prze-zabawną – i, naturalnie, musiałam sama zacząć oglądać serial. To było niesamowite!

**Sal:** Bieriecie jakiś udział w życiu lokalnego fandomu?

**GQ:** Nie. Niewiele osób wokół nas wie, że lubimy MLP. Mimo że przepadałyśmy za serialem przez dłuższy czas, nie powiedziałyśmy o tym nikomu z naszych znajomych, dopóki nie opublikowałyśmy kilku pierwszych filmów. Rodzice także nie mieli o niczym pojęcia aż do decyzji o tworzeniu animatików. Jesteśmy bardzo introwertyczne i poznawanie nowych osób nigdy nie było naszą mocną stroną. Jako bliźniaczki zawsze mogłyśmy spędzać czas ze sobą nawzajem, nie z innymi ludźmi. Ostatnio jednak coraz bardziej się otwieramy.

**Sal:** Ostatnie pytanie dotyczące fandomu – czy oprócz twórców *Anthropology* i *Rio Knows Best* jacyś bronies was inspirują?

**Sil:** Nie jestem pewna, czy można powiedzieć, że ktoś mnie *inspiruje*, ale istnieje kilku artystów, których podziwiam, jak [MickeyMonster](#) i [grievous-fan](#). No i oczywiście animatiki i animacja *Children of the Night* autorstwa [DuoCartoonist](#).

**Sal:** Wracając do samych filmów – jak dokładnie przebiega ich tworzenie?

**Sil:** Najpierw decydujemy, jaką piosenkę chcemy zilustrować. Wtedy tworzę do niej storyboard i przerysowuję go do Photoshopa. Tu wkracza Ghosty, koloruje szkice, przekazuje je mi do cieniowania i dodania tła. Wtedy ona zajmuje się ostatecznym montażem, a następnie umieszcza animatiki na YouTube.

**Sal:** Ciekawi mnie pierwszy etap. Jak decydujecie, których utworów chcecie użyć? Zawsze się ze sobą zgadzacie, czy też, um, intensywne debaty zajmują wam nieco czasu?

**GQ:** Bardzo często się nie zgadzamy i to Sil zawsze ma ostatnie słowo. To ona musi wszystko narysować i jeśli nie byłaby zainteresowana piosenką, animatiki prawdopodobnie nigdy nie zostałyby skończone... Robimy je

w końcu dla zabawy i przyjemności, nic nie udało by się, gdyby muzyka nam nie odpowiadała. Na szczęście mamy dość podobny gust, więc nie dyskutujemy zbyt długo.

**Sil:** Większość naszych sprzeczek dotyczy tego, za którą piosenkę zabrać się najpierw i ile utworów w ogóle zrealizować, ponieważ pewna osoba w naszym małym zespole uważa, że wspaniałym pomysłem byłoby zilustrowanie niemal wszystkich kompozycji z każdego musicalu. Nie robimy tego, ponieważ chcemy, aby widzowie wsparli te tytuły i sami odkryli resztę piosenek.

**Sal:** To jedna z rzeczy, które najbardziej lubię w waszych animatikach – wierzę, że mogą zachęcić nowe osoby do zainteresowania się musicalami, które, przynajmniej w Polsce, nie są szczególnie popularne.

**GQ:** Musicale są niesamowite. Uwielbiamy je dzięki dorastaniu na filmach Disneya, które także można uznać za naszą inspirację. Niestety przedstawienia rzadko odbywają się w naszym mieście.

**Sal:** Rozmawialiśmy jednak o procesie tworzenia filmów. Jak długo zajmuje?

**GQ:** Przeważnie około miesiąca. Były przypadki, kiedy ten czas uległ zmianie, wszystko zależy od długości piosenki i naszej decyzji o ewentualnym kolorowaniu. Najdłużej trwało tworzenie *I Will Be There*, które zabrało nam około dwóch miesięcy, a najkrócej *You're Only Second Rate*, skończone w zaledwie tydzień – głównie dzięki temu, że byłyśmy bardzo podekscytowane po finale czwartego sezonu.



**Sal:** Jak wiele czasu pochłania praca nad animatnikami każdego, dajmy na to, tygodnia?

**GQ:** Staramy się codziennie pracować nad nimi przez kilka godzin, ale mamy także inne zobowiązania.

**Sal:** Rozumiem. Swoją drogą, czym, oprócz MLP, się interesujecie?

**GQ:** Uwielbiam pisać, opowiadania to moja pasja. Kiedy byłam młodsza, jeździłam konno, ale musiałam zarzucić to podczas szkoły średniej. Być może któregoś dnia wrócę do tego hobby. Interesuję się także kinematografią, chciałabym któregoś dnia mieć pracę związaną z filmami animowanymi jako scenopisarka, producentka lub reżyserka. Nie potrafię rysować jak Sil, ale wciąż chciałabym być zaangażowana w animację.

**Sil:** Uwielbiam gry wideo i komiksy. Moje ulubione serie gier to Assassin's Creed i Batman Arkham, interesuję się też komiksami DC Comics. Lubię kilka seriali telewizyjnych, jak *Doctor Who*, *Buffy: Postrach wampirów* i wszystkie animacje oparte na komiksach DC. Chciałabym kiedyś profesjonalnie zajmować się storyboardami do filmów animowanych.

**Sal:** Wasze plany na przyszłość są wspaniałe, mam nadzieję, że uda się je zrealizować. Przygotowując się do wywiadu, jeszcze raz obejrzałam wszystkie animatniki jeden po drugim, co pozwoliło mi zauważyć olbrzymi wzrost ich jakości. Wraz z każdym kolejnym dziełem stajecie się coraz lepsze – czy jest coś, co wciąż chciałbyście ulepszyć?

**GQ:** Chętnie poprawiłabym umiejętności zwią-

zane z montażem. Nigdy wcześniej nie miałam z nim do czynienia i wciąż nie do końca poznałam After Effects.

**Sil:** Chcę nadal polepszać umiejętności rysunku i pracować nad tłami. Mogłyby mieć nieco czystsze kontury. Chciałabym także wykorzystywać w animatnikach bardziej różnorodne techniki.

**Sal:** Skoro już mówimy o planach na przyszłość... Może uchylicie rąbka tajemnicy i powiecie coś na temat nadchodzących projektów?

**GQ:** Dobrze, ale tylko odrobinę – wciąż chcemy móc zaskoczyć czymś widzów. Kiedy skończymy serię opartą na *Hrabim Monte Christo*, będziemy pracować nad kolejną, która na razie pozostanie tajemnicą. Potem zajmiemy się *Upiorem w Operze*, w którym główną rolę odegra Fluttershy. Dlaczego ona? Zamierzamy stworzyć animatniki do sześciu musicali, w każdym z nich gwiazdą będzie jeden kucyk z Mane6. Pinkie była Jekylllem, Dash to Edmund Dantes, Flutterka odegra Upiora, a reszty na razie nie ujawniamy. Mogę powiedzieć, że w następnym projekcie najważniejsza będzie Twilight, ale sam dobór musicalu pozostanie sekretem. W międzyczasie chcemy zilustrować też kilka losowych, pojedynczych piosenek. Wolimy nie decydować się na utwory z filmów Disneya, ponieważ mają już swoje animacje, ale zrobimy kilka wyjątków, między innymi dla *Hellfire* z *Dzwonnika* z *Notre Dame*.

**Sal:** Brzmi świetnie, nie mogę się doczekać! Wygląda na to, że macie naprawdę dużo planów. Życzę wam powodzenia ze wszystkimi, zapowiedzianymi lub nie, przyszłymi projektami i jeszcze raz dziękuję za udzielenie wywiadu.



Jesteśmy zespołem Bronies Animation Studio (BAS) i przedstawiamy:



**Projekt dąży do stworzenia filmu na podstawie Fanfików „Rainbow Factory” i „Awoken” autorstwa Aurory Dawn i Syn3rgy.**

- \* Jesteś utalentowanym rysownikiem?
- \* Masz smykałkę do animowania i modelowania w 3D?
- \* Masz głos idealny do śpiewu?
- \* Masz talent aktorski?
- \* Lubisz muzykować?
- \* A może po prostu chcesz się nauczyć którejś tych rzeczy?

Jeśli tak,

**Jesteś mile widziany!**

W ekipie na pewno znajdą się osoby, które chętnie pomogą Tobie w nauce. Wystarczy, że się czymś wykażesz, a my przyjmimy Ciebie w nasze szeregi. Gwarantujemy miłą, luźną atmosferę, osoby, z którymi zawsze można pogadać, oraz przyjemną pracę w projekcie.

Zrobiliśmy już wiele, ale przed nami jeszcze więcej!

**Serdecznie zapraszamy!**

**Zespół Bronies Animation Studio**





# Cahan Uczy i Bawi

## Część 4 – Zaczynamy Pisać

**W**itajcie ponownie! Dzisiaj przejdę do kolejnej części mojej serii edukacyjnej. Przez parę kolejnych odcinków będę omawiać pisarstwo od podstaw, ponieważ wiele osób ma z tym problem. W fandomie jest masa tekstów dla zaawansowanych, ale brakuje czegoś dla kompletnie początkujących. A tymczasem wielu młodych pisarzy nie potrafi zbudować opisu, stworzyć nastroju, wykreować bohatera, ani nawet opublikować tekstu!

» Cahan

### Dlaczego pisać

Lubisz marzyć i wyobrażać sobie różne historie? A może stworzyłeś serię fanartów, z którymi się zżyłeś? Pragniesz napisać własną książkę? Czy też po prostu zawsze chciałeś tego spróbować? Nieważne, każdy powód, by pisać, jest dobry. Ciężko wręcz stwierdzić dlaczego by tego nie robić.

To hobby nie tylko daje przyjemność płynącą z tworzenia czegoś nowego, ale i kształci. Pisarstwo uczy nas stosowania różnych sztuczek, wiedzy o języku ojczystym, z czasem stajemy się coraz lepsi, a słowa kleją się lepiej i lepiej.

### Jak zacząć

Przede wszystkim od pomysłu na fanfik. Wielu początkujących popełnia wielki błąd i ma jedynie wizję początku i ewentualnie końca. To widać,

ponieważ nie tylko przestają szybko pisać, ale i środek wygląda jak zapychacz, nic się nie dzieje za wyjątkiem kiepskich shippingów, a akcja pędzi jak kobyła w rui.

Osobiście radzę poćwiczyć na oneshotach, lekkich komediach, randomach i slice of life. Zdecydowanie odradzam wszystkie Human in Equestria i Dark Tragedy, mroczne alikorny, zakony ninja, ponieważ w ten sposób zamiast epickiego tekstu najpewniej otrzymamy epicką klapę. To są trudne rzeczy do napisania dobrze i w wykonaniu początkujących w 99% prezentuje sobą totalną porażkę. Naprawdę, lepiej najpierw się nauczyć na czymś prostym, co nie zostanie pośmiewiskiem fandomu, nie zrazi nas do pisarstwa i istnieje stosunkowo niewielkie prawdopodobieństwo, że będzie bardzo źle.

Następnym krokiem jest zaplanowanie bohaterów. Ich wyglądu, charakteru i sposobu wyrażania się. Wbrew pozorom to bardzo ważne.

A teraz najważniejsze – przemyśleć, czy to, co wymyśliliśmy ma sens. Jeśli ma, to zapytajmy parę osób, które nie będą nam słodzić, co o tym wszystkim myślą.

Kiedy już odhaczyliśmy te wszystkie punkty, możemy zasiąść do komputera.

## Wygląd tekstu

Wybór edytora tekstu, w którym będziemy pisać, to kwestia czysto osobista. Możemy nawet pisać w Notatniku, jeśli jest nam tak wygodnie. Ważne jednak, by dało się nasze opowiadanie odpowiednio sformatować, ponieważ ułatwi nam to późniejszą pracę.

Zaczynamy od tytułu fanfika. Powinien być wyśrodkowany i pogrubiony. Bezpośrednio pod nim piszemy „Rozdział X: Blabla”, gdzie X to numer pisany przy pomocy cyfr rzymskich, a „Blabla” to nazwa rozdziału. Ta część powinna być pisana nieco większą czcionką niż reszta tekstu. Pod spodem możemy wypisać jeszcze autora, korektorów i pre-readerów, ale już w normalnym rozmiarze czcionki.

Fanfikowy *savoir vivre* dopuszcza dwa rodzaje czcionek – Arial 12 i Times New Roman 12. Tekst najlepiej pisać czarną czcionką na białym tle.

Tekst estetyczny jest wyjustowany i występuje wcięcie przy każdym akapicie – dialogów też to dotyczy. Najprościej jest je zrobić przy pomocy klawisza Tab. Istotna jest też interlinia, która nie może być ani za mała, ani za duża. Jeśli Twój tekst wygląda jak ściana, to wiedz, że robisz to źle.

Następną kwestią jest zapis dialogowy, który robi się przy pomocy półpauz, a nie myślników, czego niedawno nauczył mnie Gandzia i chwala mu za to! Wyglądać powinno to tak:

– Odprowadzę królowną do jej komnat – powiedziała nieśmiało jasnofioletowa klacz alikorna, matka winnej całego zamieszania.

Czyli kolejno: wcięcie, półpauza, spacja, wypowiedź, spacja, półpauza, spacja, didaskalia. Półpauzę dobrze jest sobie skopować skądś i mieć cały czas pod ctrl + v.

Do zapisu myśli pisanych w pierwszej osobie i pieśni używamy kursywy. Te drugie dobrze jest wyśrodkować, by bardziej odróżnić je od reszty tekstu.

I mała uwaga – nie usuwajmy bękartów, ponieważ kiedy przeniesiemy tekst do Google docs, to się nam wszystko porozjeżdża, a naprawa tego zajmie sporo czasu.

Wygląd fanfika jest bardzo ważny, bo nawet jeśli treść będzie do kitu, to przynajmniej komuś uda się przedrzeć przez parę stron, zanim się zniechęci bądź zachwyci dziełem. Jeśli opowiadanie wygląda brzydko, to wielu czytelników się przerazi i nawet tego nie przeczyta.

## Publikujemy

Tekst oddajemy czytelnikom w postaci dokumentu Google. Aby stworzyć takie coś, należy najpierw założyć konto Google. W gratisie otrzymujemy skrzynkę pocztową na gmailu.

Kiedy już poradziliśmy sobie z tym trudnym zadaniem, to wchodzimy na stronę startową Google'a i klikamy w kwadrat po prawej stronie. Ukaże nam się kilka możliwości – chociażby gmail i Google translator. Nas interesuje dysk, który od tej pory stanie się naszym najlepszym przyjacielem, ponieważ to właśnie na nim będziemy trzymać nasze opowiadania.

Weszliśmy do dysku. Po lewej stronie znajduje się czerwony prostokąt z napisem utwórz. Klikamy na niego i wybieramy opcję dokument.

Przed nami pusta kartka, wchodzimy do naszego Worda, Open Office'a czy innego czegoś, w czym



pisaliśmy, i robimy ctrl + a, ctrl + c, wracamy do docsów i robimy ctrl + v. W magiczny sposób nasz tekst pojawił się w dokumencie i, o ile wszystko poszło dobrze, formatowanie się nie zepsuło. Sprawdzamy to.

Istnieje też opcja przeniesienia dokumentu z naszego dysku bezpośrednio na dysk google, wraz ze zmianą formatu na Google docs, ale nie u każdego działa to bezproblemowo.

Oczywiście od początku mogliśmy pisać w Google docsach, ale osobiście uważam je za niewygodne, jednak to kwestia osobista i każdy ma swój ulubiony edytor tekstu. Można też pisać bezpośrednio na niektórych forach albo używać MLPfiction, jednak Google docs jest najbardziej uniwersalne i sprawdzi się wszędzie.

Na górze wpisujemy tytuł razem z nazwą i numerem rozdziału.

Teraz czas nacisnąć niebieski przycisk po prawej, na górze. Jest na nim napisane udostępnij. Następnie zaawansowane, dalej: wszyscy użytkownicy mający link, mogą komentować.

Dzięki temu czytelnicy będą nam mogli poznać błędy bezpośrednio w tekście, bądź skorzystać z sugerowania, co ułatwi życie i im, i nam. W końcu

najwyższa jakość jest priorytetem każdego z nas.

Zdecydowanie odradzam przesłane dokumenty z Worda i wszelakie PDFy, ponieważ czytanie tego jest torturą, szczególnie kiedy widzi się błędy i nic nie można z tym zrobić.

Dobrze by było znaleźć korektora i prereadera, którzy na tym etapie pomogliby nam z naszą pracą. Dajemy im link do naszego dokumentu Google, po czym sprawdzamy sugestie i komentarze. Zawsze powinniśmy się do nich ustosunkować, czyli albo odrzucić, albo zaakceptować. Można też wejść w dyskusję.

Założmy, że już przeszliśmy przez wszystkie poprzednie punkty i teraz z wypiekami na twarzy chcemy zamieścić gdzieś nasze kucykowe opko. W zasadzie możemy zrobić to niemal wszędzie, ale najpopularniejsze serwisy w Polsce to For Glorious Equesria, forum MLPPolska i MLPfiction. Wszystkie trzy mają swój regulamin, który powie nam, co mamy robić, a czego nie. Należy się z nim zapoznać, ponieważ nieprawidłowe otagowanie jest karane.

## Co dalej

Teraz czekamy z niecierpliwością na komentarze. Jeśli to nasze pierwsze dzieło, to nie spodziewajmy się nie wiadomo czego, ponieważ raczej na pewno mamy jeszcze niewyrobyony styl, a naszemu opowiadaniu jest daleko do ideału. Nie załamujmy się, tylko pracujmy nad sobą.

## Oczekiwania kontra rzeczywistość

Kiedy otwieraliśmy Worda, pewnie mieliśmy wizję spokojnego, ale ciągłego stukania w klawiaturę, które zapewni nam popularność co najmniej J.K. Rowling. Tymczasem często komentarzy w ogóle brak, a proces pisania przypomina bardziej rzemiosło niż pisaninę natchnionego poety z okresu romantyzmu. To normalne, witaj w pisarskim półświatku. Zainwestuj w dużo herbaty oraz w odpowiednią muzykę, Twoja przygoda dopiero się rozpoczęła!





# Przegląd muzyczny II kwartału 2014

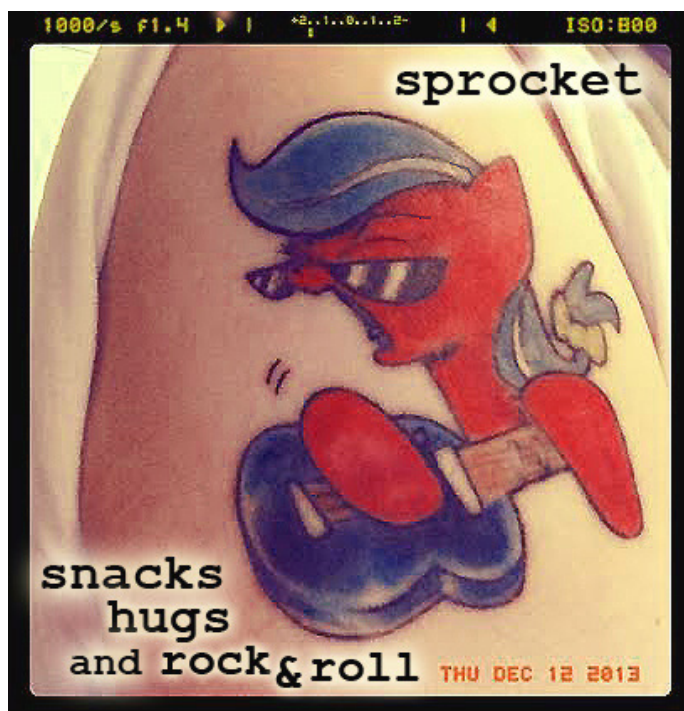
**W**itamy was w pierwszej odsłonie przeglądu muzycznego w Equestria Times. Tym razem specjalnie dla was wyselekcjonowaliśmy ponad 30 utworów, które opatrzyliśmy stosownym bełkot... to jest, krótkim komentarzem. Wszystkie znamiona profesjonalizmu oraz ekspertyzmu są niezamierzone, przypadkowe i nie są wzorowane na postaciach realnych.

» *Irwin & KingofHills*

I: W muzyce przez ten czas wiele się działo – w skrócie żyje ona i ma się całkiem dobrze. Na uwagę zasługują takie albumy jak Equestrian Bullshit Juliana Moona, Immortal BlackGryphOna & Bassika, The Pink Side of The Moon 4everfreebronyego, mini EPka 24 Hours of Pain będąca collabem Davhorsa, Mumble i Glaze’a oraz wiele, wiele innych.

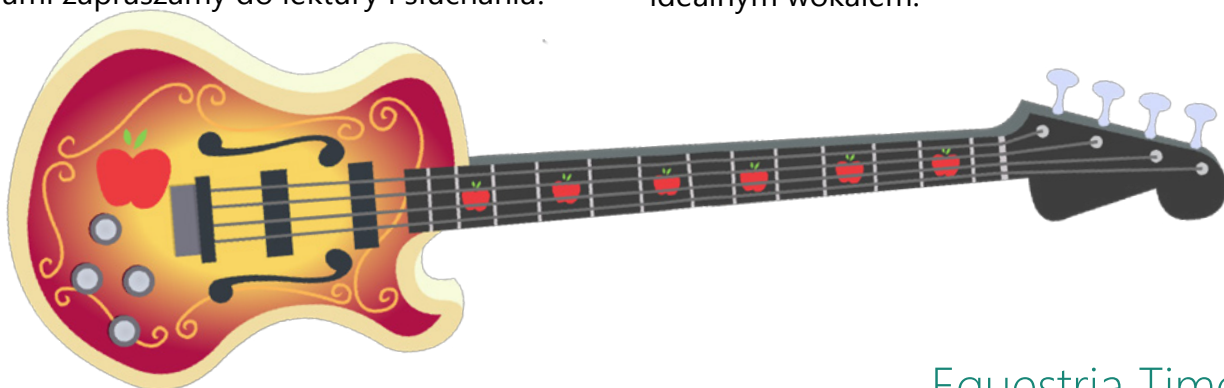
K: Ja natomiast chciałbym tylko zaznaczyć, że cały ten przegląd został stworzony dzięki pracy Irwina, Mnie i pewnego randoma, którego nicku zapomniałem, ale który lubił słuchać metalu. Tymi słowami zapraszamy do lektury i słuchania!

## I: Sprocket Doggingsworth – The Moon is Cold

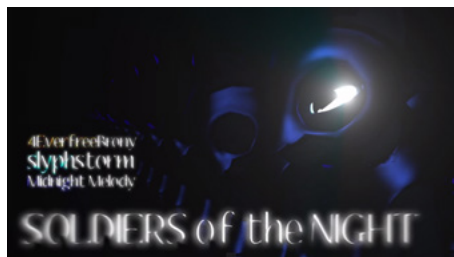


[Trip Hop Blues]

Dobry kawał klasycznego, akustycznego bluesa o Nightmare Moon, z głębokim bassem i niemalże idealnym wokalem.



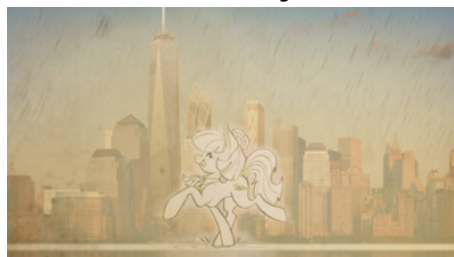
**I: Slyphstorm + 4ever-freebrony + Midnight Melody – Soldiers of the Night**



[Elektronika]

Odpowiedź lunarnych na Raise the Sun, będąca elektroniką z elementami żywych instrumentów. Znacznie bardziej dynamiczna niż wymieniony kawałek, odznacza się także, summa summarum, znacznie mniejszą ilością patosu. Na wyraźną pochwałę zasługuje ścieżka perkusyjna, przywodząca na myśl piosenkę marszową, oraz śpiew gościnnie występującego 4everfreebronyego.

**I: Feather – City Slicker**



[Elektronika/Jazz]

Świetny kawałek Feather, przypominający mi nieco groovy, nurt w muzyce jazzowej z drugiej połowy XX wieku.

**I: MicTheMic & DBpony – No Chance**

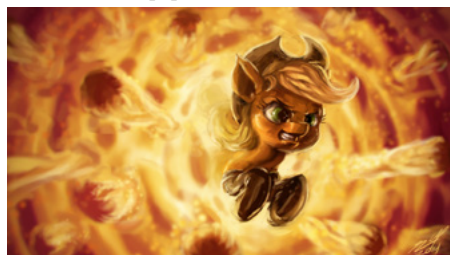


[Elektronika?]

Chyba jeden z lepszych kawał-

ków pośród wymienionych. Na pierwszy plan wysuwa się świetny głos Mica, mający nieco jazzowe brzmienie.

**K: The L-Train – Applelosion**



[Metal] [Country?]

Niewiarygodne, jak dwa zupełnie różnie brzmiące instrumenty można złączyć w coś tak świetnego. Oto mamy połączenie gitary elektrycznej oraz... banjo. Utwór, który z początku brzmi ciężko i wykorzystuje dość znany motyw, z czasem zmienia się w muzykę countrypodobną.

**K: Nicolas Dominique – Party for Pinkamena**



[Elektronika/House]

Rzadko kiedy udaje mi się polubić utwór elektroniczny. Party for Pinkamena ma w sobie coś, co zwyczajnie uwielbiam, przykuwając mnie do słuchawek na co najmniej dwa-trzy odsłuchania na dzień.

**K: Aviators – Revenge**



[Rock/Metal]

Stary, dobry Aviators z utwo-

rem wokalnym o Tireku. I choć głos kompletnie mi nie pasuje do tego antagonisty – jest stanowczo zbyt łagodny i brakuje w nim growlu, jak na mój gust – tak cała reszta spisuje się całkiem nieźle.

**K: Carbon Maestro – Derpy and Carrot Top's Epic, part 11 – Clashing Forces**



[Orchestral]

Carbon Maestro at his finest, again. Prędkość, z jaką wydaje utwory, dosłownie wbiła mnie w fotel. A że zachowuje przy tym wysoki standard, to ciężko było mi wybrać coś sensownego i obiektywnie najlepszego. Postanowiłem więc porzucić obiektywizm i wybrać to, co najbardziej wpadło mi w ucho.

**I/S: Starbreis feat. Julian Moon – Jackie**



[Acoustic] [Wokal]

Nawet bym się nie zastanawiał. Świetny tekst, świetne wykonanie i dobry podkład Juliana (Jeffa).



## K: PonyPhonic – Harmony Ascendant



[Orchestral]

Bardzo ładny utwór orkiestralny, poprzedzony wprowadzeniem narratora. Akcentuje się tu fortepian i wokale, a całość ma otoczkę hymnu – przydługawego wprowadzenia, ale zawsze.

## I: Glaze – Tough Luck



[Elektronika] [Wokale]

Glaze z EPki 24 Hours of Pain, która, jak sama nazwa wskazuje, powstała w ciągu 24 godzin. Według mnie to najlepszy utwór całego albumu, bijący na głowę nawet kawałki General Mumble'a. Utrzymana w konwencji lat '80, bardzo sympatyczna elektronika, opowiadająca o wyborach, szczęściu i motywacji.

## K: Haymaker – Open Letter To a Faithful Student



[Acoustic] [Wokale]

Ciekawy przypadek. Żywy, miły dla ucha kawałek, przedstawiający zdanie Celestii co do pewnych spraw. Fajnie się tego słucha.

## I/K: 4EverfreeBrony feat. Sax Brony – Poni



[Funk] [Happy!] [PONI!]

O ku\*yay!\*a, czemu ja tego nie znałem? To jest perfekcyjne – ten głos! Ten saks! Ta perka, delikatnie podkreślająca całość i nadająca rytm, doskonale współgrająca ze wspomnianym saksem! Świetny cover funkowego utworu, który już w oryginale wpadał w ucho i nie chciał wyjść. Właśnie dlatego warto być bronym. PONI!

## I: Replacer – Ride Pony Ride

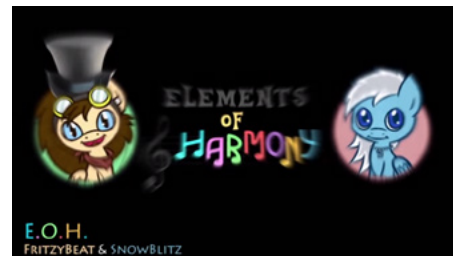


[70's] [Trip Rock] [Elektronika]

Utwór w klimatach lat '70, czyli

połączenie brzmień znanych z trip rocka i klasycznej dla tego okresu elektroniki. Bardzo podoba mi się tutaj ścieżka basowa, wyraźnie słyszalna podczas przejść z jednej partii muzycznej na drugą.

## I: FritzyBeat& Snowblitz – E.O.H



[Elektro?]

Zaśmiałem się parokrotnie. Świetny, lekki kawałek. I ta wstawka z Tombstonem... Zdecydowany faworyt.

## I: Cyril feat. Skyline – The Surrogate



[Prog metal] [Growl]  
[More growl]

Miejscami lekko fałszuje, do tego straszny chaos, ale ogólny rezultat zadowolający. Trudno mi powiedzieć coś o tekście, bo le-dwo go słyszę.

### K: Freewave – Pino Colada



[Reggae] [Wokal]

Naprawdę rzadko słucham reggae, ale kiedy już mi się uda, to najczęściej uśmiecham się pod nosem przez sposób wymowy i głos wokalistów. Zapewne jest to cecha tego gatunku, nie wiem. Ten tutaj kawałek nie jest inny i nie wywołuje u mnie żadnych emocji prócz prymitywnej radości. I tym właśnie zasłużył sobie na miejsce w tym przeglądzie!

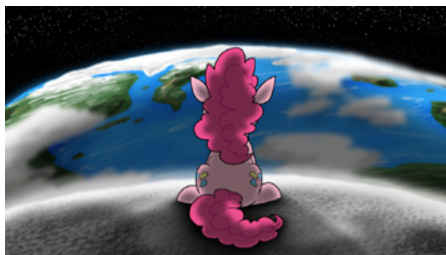
### K: Przewalski's Ponies – Derpy (Ditzy Horse)



[Dunno] [Wokal]

Nacechowany pozytywną energią utwór o Derpy, grany w umiarkowanym tempie. Przewalscy znacznie odeszli od swojego zwyczajowego stylu, przechodząc bliżej elektroniki. Jeśli cały album ma taką otoczkę, to nawet z czystej ciekawości nadrobię zaległości.

### K: 4everfreebrony – Here on the Moon



[UKULELE!] [Swing?] [Wokal]

Generalnie wesoły, skoczny kawałek o księżycu i przebywającym na nim kucyku. Co ciekawe, tym razem popisano się oryginalnością i nie jest to księżniczka Luna.

### K: YourEnigma – Tavi and Scratch



[Electronic] [Piano] [Wokal]

Szczerze nie wiem, co o tym powiedzieć. Zaczyna się łagodnie, by potem wszedł wysoki, żeński wokal przypominający miejscami Adele przeplatany elektroniką.

### K: BroniKoni – Keep On Running



[Rock] [Wokal]

Nieznani dotąd przeze mnie

rosyjscy muzycy fandomowi wydali nienajgorszy singiel o odnalezieniu sensu po zagubieniu się w świecie. Energiczny i miły dla ucha, polecam.

### K: PrinceWhateverer – Pursuing Fortune



[Metal] [Wokal]

Przyznam szczerze, że nie tak pamiętałem KsięciaCokolwiekier sprzed dwóch lat, gdy wydał chwytający mnie za serce Between Fairytales and Happy Endings. Co nie oznacza oczywiście, że zmiany są złe – jak dla mnie nieznaczna różnica w stylu tylko uatrakcyjniła repertuar tego muzyka. A co wy sądzicie?

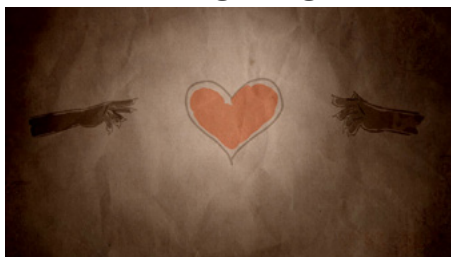
### K: Winter Muse – MLP Love is Magic – First Movement



[Orchestral]

Przyjemny, krótki kawałek. Autor sugeruje go jako motyw pierwszych schadzek Big Maca oraz Cheerilee. Muszę przyznać, że nawet pasuje.

## K: Gatopaint – Still Worth Fighting For



[Rock]

Mocny, dobry kawałek rockowy od Gatopainta zawsze na prosię! Z innych spraw, nie wygląda to na piosenkę kucykową – nie ma tu żadnych nawiązań do serialu lub fandomu, zarówno w tekście, jak i obrazku.

## K: Giddy Up – eXtaticus Eurobeat Remix



[Elektronika]

Prostota tekstu powala, a chwytliwość powoduje utrzymanie piosenki w głowie na dość długi czas. Strasznie mnie to wkurza, bo zazwyczaj nie słucham utworów elektronicznych, a już na pewno nie wpadają mi one w ucho.

## K: ReuelBrony – Bereft



[Tak, znowu elektronika] [Wokal!]

Zaczyna się niepozornie, bo wokalem, który to właśnie mnie przykuwa do tego utworu. Łagodny, przyjemny, aż chce się słuchać. Polecam.

## K: VocalScorePony – I Can't Wait



[Soft electro] [Wokal]

Główną rolę zdecydowanie pełni tu wokal, który został poddany lekkiemu fadeoutowi i efektowi echa. Całość prezentuje się nawet nie najgorzej, bo i dźwięki syntezatorów nie są aż tak głośne.

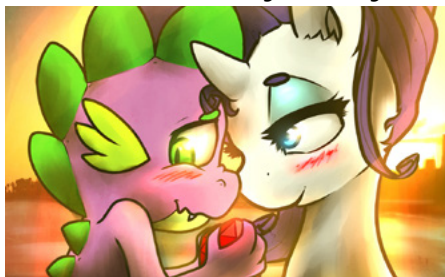
## K: MogulDash & BlunoseReindeer – Year of the Horse



[(Kill me) Elektronika]

Kończą mi się powoli pomysły, jak opisywać kolejne utwory, które dla mojego skrajnie nieelektronicznego ucha brzmią tak samo.

## K: TAPS – My Rarity

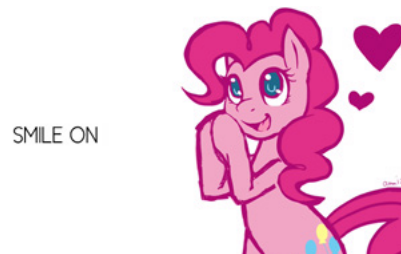


[Piano] [Elektronika] [Wokal]

Nigdy nie rozumiałem, dla-

czego Spike tak bardzo leci na Rarity. Ale jak głosi najstarsze powiedzenie internetu, "everything can be shipped". Utwór poświęcony właśnie temu niedoszłemu związkowi.

## K: Vylet – Smile On



[Piano] [Wokal] [Rock]

Kontynuacja/alternatywna wersja najlepszej piosenki w całym serialu? All of my yes! Nieco żywszy niż Smile utwór o uśmiechaniu się i przyjaźni.

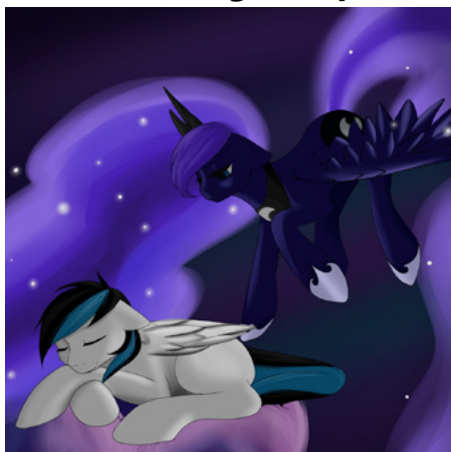
## K: Reverb Brony feat. Razor Tongue – The Flightless Fury



[Metal] [Wokal/growl]

Nareszcie coś bliższego moim gustom! I to w dodatku całkiem długiego i pięknego! Trochę historii: Nielotny Furion (Tak, wiem, że brzmi to bardzo źle...) to smok, który przez lata terroryzował pewien kraj. Po okresie, w którym nie używał swoich skrzydeł, postanowił powrócić do dawnego rzemiosła. Szczerze, gorąco polecam przesłuchanie całości.

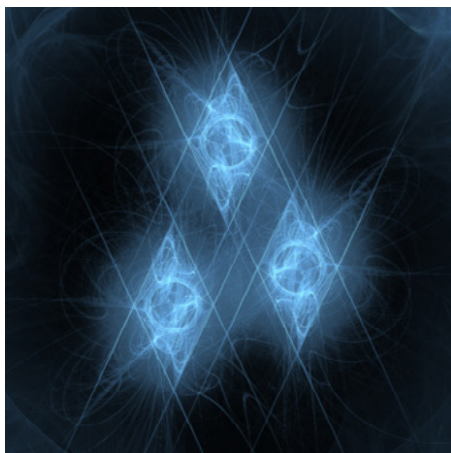
**K: Turquoise Splash feat. Megaphoric, ISMBOF, 4EverfreeBrony – Counting Sheep**



*[Acoustic] [Wokal] [Piano]*

Przyjemna piosenka o śnie i miłości. Nie ma tu nic do dodania – piękne wykonanie, czysty głos i niesamowite zgranie nadają temu utworowi bardzo miłą otoczkę.

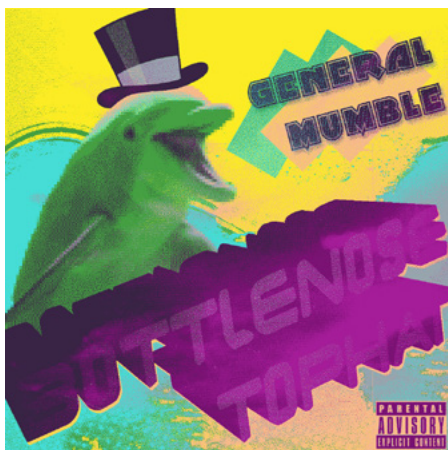
**K: Radiarc – Frost**



*[Instrumental][Orchestral]*

“Frost” naprawdę przypomina mi motywy główne z poziomów lodowych w Crocu. A co poza tym? Coś, co lubię sobie wyobrażać jako „subtelne nawiązanie do świątecznej gorączki”. Nie ma tu właściwie niczego poza delikatnymi pociągnięciami smyczka o struny skrzypiec, czegoś na kształt dzwonek i – od czasu do czasu – fletu.

**I: General Mumble – That Box**



*[Progressive house] [Yes itz a wubz]*

Prawdopodobnie utwór nie ma zbyt wiele wspólnego z kucykami, ale motyw pudełka i fanatyczne oddawanie czci kucykom przez autora pozwala nam na umieszczenie go w tym przeglądzie. Sam kawałek skupia się na emitowaniu ciężkiego, niskiego bassu, podkreślanego mocną, house’ową pętlą perkusyjną.

**K: Black Gryph0n & Baasik – Tell Me**



*[Vocal]*

Z natury kawałki wokalne skupiają się na tekście, bo na czym by innym? W tym wypadku nacisk położony jest na refren, który strasznie mocno wpada w ucho (nie zdziwię się, jeśli będzie mi się dzisiaj śnił...)

**I: The Blues Bronies – Breakfast in Bed**



*[Blues-Jazz-Rock][kto się przejmuje tagami?]*

Wytwór pracy wspólnej Freewave i Juliana Moona, który wręcz ocieka brzmieniem znanym fanom Blues Brothers. Mimo że w przeciwieństwie do części redakcyjnych kolegów (“Prawdziwi faceci lubią shipping!” ~ Dolar84) nie przepadam za romansami, tutaj ta tematyka jest po prostu perfekcyjna, a dzięki wspianemu podkładowi i wokalom trudno wyrzucić tę nutę z głowy.

**K: OhPonyBoy – The Blob Symphony**



*[CIOM]*

Na zakończenie prezentujemy wam kawałek, który zabrał sporej części redakcji zdecydowanie za dużo czasu [Umrzyjcie za to – Gandzia]. Konwencja opierająca się na pojedynczych dźwiękach bądź krótkich sekwencjach przypisanych do danego kucyka (tutaj w formie słodkasznych kuleczek!) wypadła wręcz urzekająco. A jakie to chwytliwe! Razem z Gandzią, Dolarem i paroma innymi osobami zachwycaliśmy się tym do obrzydzenia. I wam tego życzę!



# CMC Zdobywają Swoje Znaczkę

Rośliny Owadożerne – część 1

**M**ało kto potrafi przejść obojętnie obok muchołówki, rosiczki, dzbanecznika, kaptownicy, cefalotusa, darlingtonii bądź heliamfory. Te rośliny są po prostu inne i to nie tylko dlatego, że jedzą owady. Mają też nietypowy wygląd, który sprawia, że znajdują wielu miłośników na całym świecie. Niestety, na ich temat pokutuje wiele mitów, według których jedzą mózgi, są trudne w uprawie czy też nienawidzą światła. A to przecież bzdury! Owszem, są trudne grupy i gatunki, ale wiele z tych roślin dostarcza o wiele mniej kłopotów niż typowe paprotki czy kaktusy.

» Cahan

## Różnorodność

Rośliny owadożerne występują na wszystkich kontynentach za wyjątkiem Antarktydy. Zamieszkują różne środowiska – bagna, korony drzew, nasłonecznione skały, torfowiska, lasy deszczowe, rzeki, jeziora... Nie powinno więc nikogo dziwić, iż różnią się wymaganiami oraz wyglądem. Ale to właśnie ich duże zróżnicowanie sprawia, iż doskonale sprawdzają się jako rośliny domowe, ponieważ każdy znajdzie coś dla siebie!

Na świecie istnieje wiele rodzajów tych niesamowitych stworzeń – są to: rosiczka, dzbanecznik, kaptownica, tłustosz, muchołówka, cefalotus, roslistnik, darlingtonia, pływacz, heliamfory, aldrowanda i tuliżeczka. Do tego dochodzą rośliny, których mięsożerność nie została w pełni potwierdzona

i których z tego powodu nie wymieniłam.

Co ciekawe, w Polsce występują aż cztery rodzaje – rosiczka, tłustosz, pływacz i aldrowanda.

Wiele osób myśli, że rośliny mięsożerne są brzydkie i niepozorne, a ich liście to jedyna ozdoba. Kolejny błąd. Wiele z nich wypuszcza piękne kwiaty. Posiadaczami najciekawszych są kaptownice, pływacze i heliamfory.

Nie wszystkie rośliny muszą też mieszkać w terrarium. Ba! Większość wcale nie musi, a wiele wręcz nie może!

## Skąd to się bierze?

Cóż, w ten sposób rośliny po prostu same się nawożą. Zjedanie stawonogów i innych niewielkich zwierząt jest dla nich sposobem na zdobycie cennego azotu, o który ciężko w naturalnych warunkach ich występowania.

Poza tym owadożery normalnie przeprowadzają proces fotosyntezy i doskonale sobie radzą bez dokarmiania, które zresztą może być dla nich szkodliwe.

## Metody zabijania

Generalnie istnieją cztery sposoby polowania na ofiarę:

- A. Przy pomocy lepkiej powierzchni, która wiąże owada, po czym go trawi.
- B. Topienie w sokach trawiennych/wodzie.
- C. Wciąganie pożywienia przy pomocy tworzącego się podciśnienia do bąbla powietrza.
- D. Mechaniczna pułapka.

Metoda A jest typowa dla roszetek, rosolistników, tłustoszy i tuliątek. Dodatkowo rośliny te owijają swoje liście wokół swego dawcy azotu, co zwiększa powierzchnię czynną trawienia i wchłaniania.

Ze sposobu B korzystają heliamfory, dzbaneczniki i kapturnice.

C to strategia roślin wodnych, czyli niektórych pływaczy. W zmodyfikowanej wersji, gdzie pułapkę uruchamia bodziec dotykowy, występuje również u aldrowandy.

Zaś mechaniczne pułapki, które zamykają się pod wpływem bodźca dotykowego, mają muchołówki.

## Ogólne porady odnośnie uprawy

Najważniejsza z nich – podlewać należy wodą miękką, czyli destylowaną, demineralizowaną bądź deszczówką. Woda przegotowana to nie jest woda miękka! W przypadku posiadania dużej ilości roślin przydatny jest filtr RO.

Generalnie należy podlewać przez podsiąkanie, za wyjątkiem dzbaneczników.

Roślin owadożernych lepiej nie dokarmiać ani nie nawozić. O ile dokarmianie owadami nie jest szczególnie niebezpieczne, a w przypadku siewek może być nawet wskazane, o tyle nawożenie grozi spalaniem delikatnego systemu korzeniowego.

Większość tych roślin rośnie w torfie kwaśnym. Kupować należy torf bez żadnych dodatków. Powinien być jasnobrązowy, bez jakichś śmieci. Normalnym widokiem są jakieś drobne patyczki, czy zasuszone kawałki mchu torfowca.

Innym podłożem sprawdzającym się w uprawie owadożerów jest mech sphagnum w formie żywej bądź ususzonej. Mech torfowiec wygląda ładnie i jest lubiany przez rośliny o bardzo wysokich wymaganiach pod względem wilgotności powietrza.

Właśnie – wilgotność. Większość roślin owadożernych to rośliny żyjące w środowisku obfitującym w wodę. Zapewnienie im takich warunków to najczęstszy strach młodych hodowców. A uzyskanie podwyższonej wilgotności jest banalnie proste!

Najprostszą metodą jest podstawka bądź kumeta z keramzytem, który jest zalany wodą. Sprawdza się to szczególnie w przypadku wielu dzbaneczników i tłustoszy, czyli roślin, które nie powinny stać w wodzie. W przypadku roszetek, które i tak stać w wodzie powinny, keramzyt jest zbędny.

Inną metodą są szklane wazon, akwaria i małe szklarenki. Metoda skuteczna i estetyczna. Sama stosuję i udawało mi się uzyskać wilgotność nawet do 90%. Sposób idealny szczególnie w czasie wielkich upałów oraz w sezonie grzewczym, kiedy powietrze jest szczególnie suche.

Ostatnią metodą są terraria. Nowoczesny sprzęt połączony z zamkniętą przestrzenią sprawia, że można uzyskać dowolne warunki. Jest to dobre dla wielu roślin, estetyczne, ale kosztowne. Ma tę zaletę, że nie trzeba martwić się oświetleniem, ponieważ można zamontować odpowiednie. Jest to jedyna metoda na uprawę niektórych gatunków, a nawet rodzajów.



Kolejną bolączką jest oświetlenie. Jakoś tak to już jest, że człowiek najbardziej marzy o okazach, na które nie ma w ogóle warunków. I z pomocą przychodzi nam technika. Da się znaleźć owadożera na każdy parapet, no, może za wyjątkiem północnego. Niestety, dla wielu roślin nawet południe to za mało, szczególnie zimą. Wtedy koniecznością jest sztuczne światło. Z pomocą przychodzą LEDy i świetlówki.

## Rosiczki, czyli Drosera

Rosiczki są grupą liczną i zróżnicowaną. Ich cechą charakterystyczną są liście pokryte włoskami gruczołowatymi, które błyszczą się, co przyciąga ofiary. Rośliny te chętnie kwitną w warunkach domowych i istnieje możliwość rozmnożenia ich z nasion, do czego często dochodzi samoistnie, ponieważ wiele gatunków jest samopylnych.

Większość z nich uwielbia pełne nasłonecznienie, na którym pięknie się wybarwiają, dlatego warto im je zapewnić. Poza paroma wyjątkami, doniczki z nimi powinny cały czas stać w wodzie do wysokości około 1-2 cm.

Podłoże może stanowić torf czysty bądź z niewielką domieszką perlitu.

Rosiczki można podzielić na: bulwiaste, pigmejskie, zimnolubne, grupy petiolaris, lasu deszczowego i tropikalne. W warunkach domowych najczęściej spotyka się te ostatnie, ponieważ są grupą liczną i dość łatwą w hodowli.

### Rosiczki tropikalne

Są to rośliny polecane zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych hodowców. Popularność zapewniają im stosunkowo niewielkie wymagania, brak okresu spoczynku i duża różnorodność. Doskonale radzą sobie w warunkach parapetowych, szczególnie jeśli wsadzi się je do akwarium bądź na tackę z keramzytem. Odpowiednie są okna południowe, wschodnie i zachodnie.

Do tej grupy należy też największa rosiczka świata – *Drosera regia*. Jej liście dorastają do 50 cm. Niektórzy twierdzą, że jest trudna i lubi wysokie doniczki, ja niczego takiego nie zauważyłam. Ma bardzo soczyste liście i podoła każdemu owadowi.



*Rosiczka z grupy petiolaris*

Najbardziej polecanym dla początkujących gatunkiem jest *Drosera capensis* ze swoimi wszystkimi odmianami. Jest piękna, imponująca i wybacza błędy. Do tego rozmnaża się szybko i łatwo, ponieważ jest samopylna.

### Rosiczki grupy petiolaris

Moim zdaniem są to najpiękniejsze z rosiczek, choć o wiele trudniejsze w uprawie od poprzednio omawianej grupy. Petiolarisy mają bowiem niezwykle wysokie wymagania świetlne i bez sztucznego oświetlenia o odpowiedniej mocy ani rusz. Do tego dochodzi ich ciepłolubność, co w tym wypadku oznacza niechęć do temperatur poniżej 25 stopni Celsjusza. W przypadku niezapewnienia im tego przechodzą w okres spoczynku, który łatwo przegapić, a który objawia się poprzez wytwarzanie coraz krótszych liści przez roślinę. Przez ten okres należy zapewnić im około 22 stopni i podlewać mniej, ale torf nie może być suchy.

Jednak zdecydowanie warto zmierzyć się z petiolarisami, ponieważ są bajecznie kolorowe i mają ciekawy pokrój.

Za najodporniejszy gatunek uchodzi popularna *Drosera paradoxa*.

### Rosiczki lasu deszczowego

Mowa o trzech siostrach z Queensland – rosiczkach australijskich: *Drosera adae*, *Drosera prolifera* i *Drosera schizandra*. Ta grupa już na pierwszy rzut oka mocno różni się od poprzedniczek, ponieważ ich liście są bardzo cienkie. Mają również charakterystyczne kwiaty w kształcie pięcioramiennych gwiazd. I – co najciekawsze – są one ceniolubne.



**Rosiczka adeli**

Nie jest to takie dziwne, zważywszy na ich naturalne środowisko. Na dno lasu dociera światło mocno rozproszone, a duża wilgotność sprawia, że nie muszą przeprowadzać oszczędnej gospodarki wodnej i, w odróżnieniu od innych grup rosziczek, nie muszą się chronić przed zgubnym dla chlorofilu i mutagennym dla kwasów nukleinowych promieniowaniem UV.

Jak wyglądają kwestie ich uprawy?

Rosiczkę adeli zdecydowanie można uprawiać na parapetach wschodnich i zachodnich. Gdyby miała za dużo światła, można ją zasłonić innymi roślinami bądź cieniować w najgorętsze dni. W takich warunkach wybarwia się na ładny, czerwony kolor. Aby podwyższyć jej wilgotność, dobrze ją trzymać w akwarium bądź szklanym wazonie. Powinna cały czas stać w wodzie, tak samo jak rosziczki tropikalne. Dobre podłoże stanowi czysty torf, do którego można dodać nieco żwirku bądź perlitu. Z doświadczenia wiem, że rośnie szybko, tworzy kwiaty i mnoży się jak głupia, więc raczej nie jest jej źle. Wiele osób trzyma ją w terrariach.

Prolifera i schizandra to już rośliny typowo terraryjne, jednak niektórym osobom udaje się ich uprawa w warunkach parapetowych. Osobiście dopiero eksperymentuję na tych gatunkach, jednak ze względów finansowych badania przeprowadzam na siewkach, więc minie jeszcze sporo czasu, nim odkryję tajniki ich uprawy. Wszystkie trzy siostry nie są samopylne.

## Rosiczki zimnolubne

To nic innego jak rosziczki klimatu umiarkowanego. Zaliczają się do nich występujące w Polsce *Drosera anglica*, *Drosera rotundifolia* i *Drosera intermedia*. Wszystkie te trzy gatunki się ze sobą krzyżują.

Rosiczki zimnolubne może słabiej od rosziczek tropikalnych sprawdzają się jako rośliny doniczkowe, ponieważ wymagają zimowego okresu spoczynku, ale są za to znakomitymi roślinami do przydomowego torfowiska.

Innymi roślinami z tej grupy są australijska *Drosera binata* oraz północnoamerykańska *Drosera filiformis*. Obydwie posiadają odmiany, które nie wymagają zimowania i które można uprawiać jak rosziczki tropikalne.

## Rosiczki pigmejskie

Podobnie jak petiolarisy, są bajecznie kolorowe, piękne i mają podobne do petiolarisów wymagania. Podobnie jak one kochają światło i przechodzą okres spoczynku. Uchodzą jednak za prostsze w hodowli, a ich okres spoczynku wypada późnym latem, jednak przebiega podobnie i w tym czasie należy je podlewać oszczędniej i ostrożniej. Wytwarzają wówczas gemmae, będące przetrwalnikami, które w odpowiednim czasie się zbiera i wysiewa.

## Rosiczki bulwiaste

Ostatnią grupą, którą omówię, są rosziczki bulwiaste. Jak sama nazwa wskazuje, mają one bulwy. Uchodzą za wybitnie trudne w hodowli i w zasadzie mało o nich wiadomo, ponieważ w Polsce z powodzeniem hoduje je niewiele osób.

Latem przechodzą okres spoczynku. W naturze występują w rejonach świata, w których istnieją pory sucha i deszczowa.

→ Ciąg dalszy nastąpi...



**Rosiczki pigmejskie.**





## Wszystkie błędy finału IV sezonu

**N**o dobra, może nie wszystkie, bo nie sposób ich wychwycić za pierwszym podejściem. Jednak postaram się wypisać wszystko, z czym kłóci się moje wewnętrzne poczucie logiki i ewentualnie dobrego smaku. Równocześnie zastrzegam sobie, że niektóre rzeczy mogą okazać się nieco mylne. To, co ja uważam za błąd, ktoś inny może uznać za świetne rozwiązanie. Cóż, być może wyniknie z tego miła polemika.

» SPIDIvonMARDER

Artykuł jest wycelowany w Jarwina (Irwina) i ma zadanie zmasakrować jego nieakceptowalne przez Majestat Logiki poglądy. Liczę, że Jarwin wygłosi samokrytykę partyjną i złoży mandat.

Aha! Doskonale wiem, że to kreskówka dla dziewczynek, w której nie wszystko musi być logiczne. Skoro już to sobie wyjaśniliśmy, to możemy ponarzekać.

Kolejność dość przypadkowa.

### **Problem pierwszy: Tirek nie wie o czwartej księżniczce, na czym opiera się plan Celestii.**

To skrajna naiwność. Pomijam już oczywisty witraż, gdzie twórcy jakby publicznie się przyznali do błędu i obnażyli nielogiczność tego założenia. Skoro Celestia wie, że potwór grasuje po Equestrii od pewnego czasu, to byłoby głupotą sądzić, że

nikt, ale to nikt mu nie powie, że w Canterlocie jakiś czas temu odbyła się wielka gala z laserami, na której zaprezentowano światu nową księżniczkę. Co więcej, ta nieznana nikomu postać rozstrzygała spory, brała udział w igrzyskach i nawet uratowała świat przed pnączami!

Tirek ją niemalże spotkał w odcinku *Castle Mane-ia*. Pony of Shadows to przecież właśnie on. Nie zauważył skrzydeł na grzbiecie Twilight?

OK, założmy, że był głupcem i zupełnie to zignorował. Jednak skąd w takim razie dowiedział się o Cadence? Przecież ona też urodziła się niedawno i nie istniała w czasach, kiedy Tirek cieszył się wolnością i próbował wykraść magię!

### **Problem drugi: Celestia nakazuje Twilight ukryć się wraz z całą alicornią magią.**

Po co? Czyżby sądziła, że ultrapotężny po wssaniu całej Equestrii Tirek nie znajdzie pewnego nietypowego kucyka w kolorowym Ponyville? A może Twilight miała wyemigrować na pustynię i zostać emirem? W grę wchodziłoby wrzucenie pierścienia do ognia Góry Przeznaczenia, ale Twilight mogłaby tego nie przeżyć...

Żartuję oczywiście z tym pierścieniem. Przecież chodziło o to, aby Twilight pokonała Tireka... a może jednak nie? W końcu udało się to „ledwo co” i Twilight wcale nie miała zagwarantowanego zwycięstwa, jak przy Discordzie lub w Kryształowym Imperium, gdzie Celestia mogła być pewna,

## S04E03



## S04E25



że moc Magii Przyjaźni (i Elementów Harmonii) pokona wszystko.

**Problem trzeci: Twilight oddaje moc Tirekowi i ma nadzieję, że ten zostawi ją w spokoju, aby mogła sobie użyć skrzyneczki.**

Nawiązuję tutaj do punktu drugiego. Celestia wiele ryzykowała, zdając się na swoją podopieczną. Przecież Tirek mógł blefować i po zdobyciu alicorniej magii z powrotem wszystkich uwięzić!

Albo zjeść...

**Problem czwarty: Celestia uznaje, że skoro Twilight jest reprezentantką Elementu Magii, to ona powinna zgromadzić alicornią moc.**

Ponownie powstaje pytanie: po co? Czemu akurat wzięli najmniej doświadczoną czarodziejkę? Jak widzieliśmy, ta magia ją nieco przerastała. Wydawałoby się, że ktoś tak stary i doświadczony jak Celestia lepiej poradziłby sobie z ujarzmieniem mocy. Mógłby wręcz stawić czoła Tirekowi i go unicestwić, a nie mieć nadzieję, że widoczny pod koniec odcinka impas dobrze się skończy.

No i Tirek, mając u swoich kopyt bezbronną Celestię, mógł ją nieco ostrzej potraktować, a nawet uśmiercić.

**Problem piąty: „Niech Discord pokona Tireka”.**

Moje pytanie brzmi: czy na serio mały i słaby jeszcze Tirek byłby nieuchwytny dla w pełni silnej Celestii? A może bała się wysysania? Przecież wystarczyłoby rzucić na niego magiczną bańkę lub po prostu trzasnąć go czymś ciężkim!

Pytanie numer dwa: czemu Discord? Nieraz udowodnił jak bardzo jest wątpliwym sojusznikiem. Bo obiecał być przyjacielem dla Fluttershy? Błagam...

Po prostu twórcy potrzebowali pretekstu, aby Discord zdradził, potem sam został zdradzony i się nawrócił. Nie wiedzieli jednak jak to zrobić, więc wymyślili coś takiego.

**Problem szósty: bezbrówność Equestrii wobec Tireka.**

Tirek bez żadnych barier grasuje sobie po Equestrii i wysysa kucyki. Celestia o tym wie od pewnego czasu i wysłała do walki Discorda. Ale czemu nikt, jak państwo długie i szerokie, nie strzelił go

z łuku, nie rzucił włócznią? Szczególnie w okresie, kiedy był słaby! Potem Shining Armor i całe wojsko po prostu odpuściło. Shiny próbował pokonać go zaklęciem (!), zamiast nadzieć na grot włóczni. Zaręczam, że bolałoby. Żadne pegazy, żadne kuce ziemskie... nikt, widząc taki horror, nie był w stanie chociażby uciec lub czegoś zorganizować. Potwierdzałoby to teorię spiskową, że kucyki jako gatunek są wyjątkowo niebitne, bierne i faktycznie nie umieją porządnie zabić.

Zatem... po co im te siły zbrojne?

### **Problem siódmy: to wszystko był plan Celestii i Discorda.**

Mam spore wątpliwości, czy faktycznie to były ich plany. Tutaj od razu mówię, że nie mogę tego odrzucić z całą pewnością.

Jednak zauważmy, że jest parę newralgicznych punktów, gdzie wypadki potoczyły się zbyt losowo, aby uznać, że któraś z postaci mogła to stricte przewidzieć. Są to:

- Tirek uwalnia Mane 6 + Discorda i odchodzi (niszczy drzewa, musi ich soczyście nienawidzić!);
- Twilight dała radę poprzez teleportację uniknąć wysysania (jeśli Celestia by o tym wiedziała, to sama by mogła tego unikać);

- Discord zdradził i od początku mógł to zrobić;
- Discord dał się oszukać i nie sądzę, aby był to element jego planu. Przecież mógł już nigdy nie odzyskać mocy;
- Wszystkie postacie po utracie mocy mogły zginąć z rąk Tireka. Ryzyko było zbyt wielkie, aby zważyć to na plan;
- Twilight wcale nie musiała zrozumieć powagi sytuacji i odnaleźć swojego klucza;
- Nawet jeśli założymy, że Celestia wiedziała, co jest w skrzynce (a czy na pewno wiedziała?), to nie mogła mieć pewności, że Tirek to zignoruje.

Jedyny argument za tym, że to był plan, to sugestia Discorda, aby dziewczyny skupiły się na pamiętniku. Mówię tutaj też o zakładkach. Można to jednak wytłumaczyć w sposób następujący: Discord jako Chaos lubił sobie podwyższać poziom trudności, dając przeciwnikowi pewne szanse. Przypomnijmy sobie labirynt. Co więcej, jego chaotyczna natura wbrew jego osobistemu interesowi każe mu postępować nielogicznie. To ma sens.

Nie zmienia to jednak faktu, że ostateczny rachunek świadczy o tym, że tutaj jest zbyt dużo



przypadków jak na plan.

No, chyba że to jakiś wyjątkowo kiepski spiszek.

### **Problem ósmy: Discord dał się oszukać Tirekowi.**

Jeśli uznamy, że Discord jest głupcem lub ma mentalność dziecka, to OK, wszystko jest wyjaśnione. Osobiście jednak sądzę, że jedynie jego poczucie humoru jest dziecinne, a odcinki *Powrót do Harmonii 1 i 2/Return to the Harmony 1 & 2* jednoznacznie wskazują, że może być geniuszem zła. Skoro tak, to czemu, będąc starym spiskowcem, dał się zrobić takiemu prymitywowi jak Tirek?

Nie stawiał nawet oporu!

### **Problem dziewiąty: pegazy latają za pomocą magii i talenty wszystkich ras wynikają właśnie z niej.**

To kolejny punkt, nad którym dyskusje wciąż trwają i istnieje ryzyko, że będę musiał zweryfikować swoje poglądy. W każdym razie jestem przeciwny odkryciu ostatniego odcinka, wedle którego wynikało, że latanie pegazów to magia. Argumenty, że wynika to z przyczyn fizycznych można schować do kieszeni, bo w serialu fizyka nie obowiązuje.

Zgadzam się, że każdy kucyk niezależnie od rasy ma swoje magiczne ego. Stąd biorą się znaczki, stąd pojedyncze osobniki operują w pewnych sferach magicznych (spojrzenie Fluttershy, Ponaddźwiękowe Bum itd.). Można pod to podciągnąć chodzenie po chmurach, kontrolę nad pogodą. Można nawet ten wyjątkowy kontakt z naturą i talent do uprawiania ziemi.

Ale czy na serio latanie też? Rainbow Dash setki razy podkreślała, że tutaj chodzi o sprawność fizyczną!

Natomiast przy kucykach ziemskich to już zupełnie niczego nie rozumiem. Miło, że w końcu oficjalnie przyznano, że ziemniaki są silniejsze (tyle faników stało się kanonicznymi <śmiech>), ale że ich siła wynika z magicznego talentu? A więc Big Mac i Applejack nie są tacy OP, bo całe życie ciężko pracowali z pługiem za ogonem?!

Daję trzy razy „nie”.

Wiele osób się ze mną nie zgodzi, jednak póki co w serialu nie było innych jasnych wskazówek, że siła ziemniaków i lot sam w sobie jest efektem magii. Mogą być wspomagane przez jakieś



paranormalne zdolności, stąd tęcza smuga za Rainbow lub grzmoty u Wonderboltsów. Ale samo oderwanie się od ziemi? Samo ciągnięcie pługa?

Nein, nein, nein!

### **Problem dziesiąty: w krótkim czasie wyszano całą Equestrię.**

Nawet z pomocą Discorda wydaje się być to nieprawdopodobne. Equestria jest chyba większa od Luksemburga, co nie?

A co z tymi wszystkimi innymi magicznymi istotami i potworami? One też zostały wyszane?

A smoki? Czy one też nie stawiały oporu? Nie chce mi się wierzyć, że jakiś tam demon przychodzi i wysysa magię ze smoków, a one mu na to pozwalają. Jeśli natomiast uznamy, że Tirek był niezainteresowany smoczą mocą, to wtedy mógłby się trochę zdziwić, jakby smoki się zbuntowały lub zaczęłyby nad nimi próbować dominować.

### **Problem jedenasty: znaczek Luny i ad hoc przekazanie magii.**

Luna pod oddaniu magii nadal ma na boku plamy nocnego nieba. Można to zwać błędem?



w animacji, ponieważ byłoby to zdecydowanie dziwne umaszczenie. Co więcej, na wszystkich zabawkach, wyszczególniony znaczek Luny to księżyc razem z plamami. Po utracie magii wyjątkowe cechy księżniczek, jak falujące grzywy czy gwiazdki w grzywie Luny znikły. I dobrze. A plamy zostały.

Kontrowersyjne wydaje się też, że księżniczki oddały całą tę swoją potężną, majestatyczną i czyniącą je kucykami magię... ot tak. To może jednak to nie jest takie wyjątkowe i potężne? A jeśli jest, to może nie dotyczy lotu i siły ziemskich kucyków?

Jak dla mnie brakuje konsekwencji.

Chciałbym tutaj też umieścić kilka uwag nadesłanych przez Skrzyńka. W kilku miejscach dodam własny komentarz:

1. Małe, ale jednak – Tirek, unosząc MAGIĄ klatkę z Mane5 (oraz Spike’iem) oraz wysysając z nich moce, nie miał między rogami kuli energii obecnej wszędzie indziej w takich sytuacjach.

2. Mane5 (oraz Spike i Discord), a potem także Twilight zupełnie bez powodu mają normalne oczy, pomimo że cała reszta wyszanych – nie. Czy to znaczy, że ich magia już częściowo się zregenerowała? Czy ich znaczki także z czasem by się pojawiły?

A może jest to zwyczajna niekonsekwencja twórców, którzy chcieli, by kuculeczki ładnie im wyglądały podczas ostatnich scen? Pozostawiam to do oceny indywidualnej.

3. To, jak bardzo urósł Tirek po wchłonięciu magii Mane5 (oraz Spike’a), a potem Discorda, pozostawia mnie w sporej konfuzji. Jak to jest, że nasz draconequus aka BÓG CHAOSU (przynajmniej niektórzy go tak zwa) jest mniejszą pożywką wzrostową niż magia sześciu definitywnie nie aż tak potężnych stworzeń? A może magia chaosu jest zwyczajnie mało kaloryczna albo organizm Tireka nie umiał jej prawidłowo przyswoić? Zastanawiające...

Ale żeby była jasność – możliwe, że nie jest to błąd, a informacja od twórców o olbrzymim potencjale. Co, jeśli magia Discorda polega głównie na zaburzaniu jakimś trikiem przepływu entropii, by stworzyć, co mu się żywnie spodoba, przy MINI-MALNYM wkładzie własnym? Równie dobrze fiki, w których moc draconequusa zależy od tego, ile dysharmonii panoszy się po okolicy, mogą również

okazać się prawdziwe. A może... MOŻE to Mane6 są takie potężne, nie tylko Twilight? Pomyślmy o tym – Rarity jest w stanie wywołać gigantyczne anomalie pogodowe, Rainbow Dash w lataniu niemal nie ma sobie równych, Applejack dysponuje potężną siłą, Pinkie Pie może zaś zakrzywiać fizykę dzięki jakiejś formie magii dostępnej dla kucyków ziemnych (pamiętajmy, że skoro siła i latanie to forma magii, to równie dobrze może być to i trzymanie rzeczy w kopytach lub chodzenie po ścianach, jak w przypadku PP). Spike to osobny temat – potrafi wytworzyć na zawołanie ogromne ilości ognia (*Equestria Games*), rozkruszać kamienie szlachetne zębami, przesyłać magicznie listy, jego łuski mogą wytrzymać kąpiele w lawie, a także, zależnie od poziomu pychy, umie stać się nawet odpowiednikiem smoczej Godzilli...

Czyżbyśmy przez cały ten czas nie doceniali potęgi, jaka spała na niepozornym psim posłaniu w bibliotece Twilight? [also, „RIP – Golden Oak’s Library, 2010-2014”(w tle muzyka z Titanica)].

SPIDI: No właśnie. W serialu nieraz mieliśmy przykłady zaburzenia tej „magicznej równowagi”, czyli jednorożce pomagały Applejack na farmie, Rarity kontrolowała pogodę i tak dalej. Owszem, możemy to zwać na zamianę talentów. Ale wtedy wychodzi, że wystarczy jedno zaklęcie, aby pegaz

stał się jednorożcem i odwrotnie! Czy to nie jest OP? Twilight nieświadomie zrobiła z Rarity pegaza! A zatem jakby poćwiczyła, to może zrobiłaby z każdej przyjaciółki prawdziwego alicorna?!

Jeśli uznamy, że te wszystkie fajne cechy kucyków to tylko i wyłącznie magia, to faktycznie robi się problem. Każda akcja jest przepływem magicznej energii... i czym właściwie jest magia? Wszystkim? Jak zauważył Skrzynek, czy trzymanie przedmiotów kopytami to też zaklęcie?

Jestem zdecydowanym zwolennikiem starej teorii. Tam magiczne były ściśle określone procesy, takie jak chodzenie po chmurach, a nie... życie samo w sobie.

Co do Spike’a, to tutaj rozsądek nakazywałby zwać wszystko na jego smoczą naturę... która też jest wyłącznie magiczna?! Oby nie, oby nie...

Wracamy do Skrzyńka:

Tyle że nie każdy jest takim fanem teorii spiskowych na temat mechaniki działania magii w Equestrii jak ja. I tacy Bronies mają pełne prawo uznać omawianą różnicę w przyroście wzrostu Tireka za karygodne niedopatrzenie twórców. Your choice...





#### 4. CHOLERNE SPOTKANIE TIREKA Z KSIĘŻNICZKAMI! Dlaczego, pytam się, nikt tego nie widzi?!

Discord przyłącza się do Tireka, przez co, jak twierdzi Celestia, staje się niemożliwy do powstrzymania przez połączoną moc czterech Alicornów (gdyby nasz centauro-minotaur był sam, włączyłbym w to starcie Twilight obok pozostałych Księżniczek). Sugeruje to, że jedynie ze swoim sojusznikiem Tirek stanowi dla nich wątpliwą do pokonania siłę. Tirek powinien o tym wiedzieć. Nie powinien jednak wiedzieć o tym, że Księżniczki oddały swoją moc. Wniosek? Najrozsądniejszym wyjściem jest zaatakowanie trójki alicornów RAZEM z Discordem. A co on robi? Napuszcza go na Canterlot, „by się pobawił”, podczas gdy on... idzie na niemal pewną porażkę zadaną przez trzy zbyt potężne dla niego istoty. By twórcy mogli mu zrobić efektowne wejście. Noż...

[5 minut przeklinania później]

Nie, nie mogę uznać tego za rozsądne działanie, nawet jeśli Tirek był pewien, że wyssie ich moc, zanim go pokonają. Zauważmy, że podczas epickiego (i w jego mniemaniu finałowego) starcia Discord mógłby oberwać równie dobrze jak on, a więc po-

silony świeżymi, alicornimi mocami łotr powinien móc z wielką łatwością całkowicie wyeliminować (zabijanie nie jest w stylu MLP) niepotrzebnego, zmęczonego/rannego draconequusa.

SPIDI: w wielkim skrócie, obie strony wykazały się zerową przewidywalnością taktyczną.

Czas na podsumowanie. Odcinek pod względem fabuły był oczywiście bardzo ciekawy i oglądałem go z zapartym tchem. Jednak kiedy już ochłonęliśmy po świetnej piosence księżniczek i tych wyjątkowych wydarzeniach, można podjąć się takiej hiperanalizy, aby nieco obnażyć słabości. To daje ciekawy dystans i pozwala przeżywać oglądanie kucyków w innym, ciekawym wymiarze.

Sam odcinek był niestety na poziomie wielu fanfików. Fajne pomysły, ale brak konsekwencji i przemyśleń świadczą, że autora trochę to wszystko przerosło. A wystarczyłoby tu i ówdzie pomyśleć...



# Lunarny kalendarz Słowian

Czyli czemu rok miał 13 miesięcy?

**Z**achwytu nad księżniczką Luną, jej pracą i ogólną koncepcją postaci można dopatrywać się w całym szeregu cech, które reprezentuje. Ale czy kiedykolwiek zastanawialiście, że może to mieć dużo starsze podłoże, niż tylko serial? Może po prostu człowiek ma wpisane do swego bazowego światopoglądu, że księżyc i noc to coś cudownego i należy im się uwaga? Cóż, na to pytanie Wam dziś nie odpowiem, ale spróbuję pokazać pewne zagadnienie, które ma z tym wiele wspólnego.

» SPID|vonMARDER

Nasi słowiańscy przodkowie również kochali się w księżycu i to do tego stopnia, że na jego podstawie utworzyli kalendarz, którego relikty obowiązują do dzisiaj.

Motyw księżycy i sam księżyc były dla dawnych Słowian bardzo ważne, o czym świadczy mnoga ilość powiązanych z nim zabytków. Przykładowo, warto wspomnieć o zausznicach z wisiorkiem kukurydzianym z połowy X wieku, przypominających lunule i o lunulach samych w sobie. Lunula to, ogólnie rzecz biorąc, zawieszka, kolczyk lub naszyjnik w kształcie półksiężyca, bardzo popularna na stepach wschodniej Europy. Sądzę, że to ulubiona biżuteria naszej księżniczki. Z lunul można przytoczyć srebrną i pokrytą granulacją zawieszkę z Ciechanowa z lat siedemdziesiątych X wieku.

Innym niegdyś popularnym argumentem na

istotną rolę symboliki lunarnej był róg, który, przypominając nów księżyca, miał pojawiać się w szerokiej symbolice słowiańskiej. Jednakże róg, oprócz skojarzeń z księżycem, ma też szereg innych interpretacji, które wydają się być bardziej prawdopodobne, jak deszcz, zapłodnienie, pierwotne przebicie i przede wszystkim najbardziej rozpoznawalne – obfitość. Nie należy jednak tego bezwzględnie odrzucać, gdyż symbol z samej swojej definicji jest wieloznaczny i warto o lunarnym skojarzeniu pamiętać chociażby jako o fakcie pomocniczym.

Nie powinno się zapominać o całej demonologii i bestiariuszu słowiańskim opisywanym przez Aleksandra Gieysztora. Gros wymienionych tam istot działa w okresie nocy, co wiąże się z oczywistym postrzeganiem pory braku słońca jako niebezpiecznej i nieprzyjaznej człowiekowi. Jednak w innych mitologiach nie brakuje też paranormalnych istot dziennych. Natomiast u Słowian daje się zauważyć przewagę nocnych niebezpieczeństw. Każdy, kto grał w "Wiedźmina", ten doskonale wie, o czym mówię. Wszystkie Północnice, Zjadarki, Utopce... masa wszelkiego świństwa, które przeszkadzało w normalnej eksploracji ograniczonego świata jedyńki. Innym przykładem jest ogólne przypisywanie nocy różnych okropności; to wtedy pojawiały się demony, a w czasach chrześcijańskich Szatan zyskiwał na mocy. Wynika to z prostego faktu, że drapieżniki w nocy są bardziej aktywne, a główny zmysł człowieka – wzrok – tracił swoją przewagę. Zatem człowiek był bardziej bezradny i narażony



na realne niebezpieczeństwo ataku zwierzęcia lub innego człowieka.

To dobry materiał na małą dygresję. Luna jest dobra, ale rządzi okrutnym i groźnym dominium. Ten paradoks został ciekawie, choć delikatnie uchwycony w serialu, kiedy księżniczka skarży się na samotność. Zauważył też to fandom i dał księżniczce piękną misję przekonania kucyków, że noc też potrafi być piękna. Szukajcie tego motywu od piosenki *Moonrise*, aż po *Snowdrop*.

Wróćmy do tematu...

Nie bez powodu jeszcze niedawno słowem „miesiąc” określano nie tylko okres czasu, ale i ciało niebieskie. Tak bliska korelacja jest interpretowana jako dowód na wybitną rolę księżycy w życiu dawnych Słowian. Warto też zwrócić uwagę, że mnogie tradycyjne święta ludowe to Noc Świętojańska czy różne równonoc. Co więcej, nawet chrześcijaństwo, opierające się na solarnym kalendarzu, zaadoptowało księżycowe liczenie przy niektórych świętach ruchomych jak Wielkanoc.

W związku z tym nie powinno dziwić pierwotne opieranie rachuby kalendarzowej na cyklu lunarnym

zamiast solarnego. Uważa się, że dawne, tradycyjne nazewnictwo miesięcy jest powiązane z księżycem, a dopiero potem zastąpiono je związanymi z cyklem solarnym. Co więcej, te nowe nazwy przypisuje się warstwie wykształconej społeczeństwa, a nie ludowej większości.

O ile współcześnie nieduże okresy czasów odmierza się ilością dni, to jeszcze w średniowieczu liczono noce. Dobrym przykładem są różne cytaty kazusów prawnych z XIII wieku, gdzie terminem np. uiszczenia grzywny lub odszkodowania jest jakaś ilość nocy, a nie dni.

Badając dzieje dawnych Słowian, zwraca się uwagę na pewną rozbieżność w ilości miesięcy w poszczególnych źródłach. Zamiast dwunastu, nierzadko spotyka się z liczbą trzynastu. Inna bywa też ilość dni, szczególnie, że rok jako tako jest zbliżony do miary współczesnej i zawiera 360-365 dni.

Słowianie niekiedy dzielili rok na trzynaście miesięcy, a te z kolei na trzy tygodnie. Jednym z wariantów ich kalendarza był dziewięciodniowy tydzień, inny od mezopotamskiego siedmiodniowego tygodnia.



Srebrny zestaw biżuterii ze skarbu w Ciechanowie, druga połowa X wiek n.e. Za: Andrzej Buko "Archeologia Polski Wczesnośredniowiecznej", Warszawa 2006, fot. T. Nowakiewicz.

Wynikało to właśnie z oparcia liczenia upływającego czasu na cyklach księżyca zamiast słońca.

Wyróżniano różną ilość faz księżyca. Podstawowym i najprostszy podziałem jest na pełnię i now. Tutaj warto pamiętać, że nowiem czasem określa się też cienki sierp księżyca. Ten nieskomplikowany układ jest uważany za najstarszy i najszerzej rozpowszechniony wśród ludu. Zatem dostrzegano księżyc starzejący się lub młody. Młodym określano zyskujący na wielkości, a po pełni, kiedy go ubywało, starzał się. Owy system stosowali także Germanie, którzy mierzyli czas od pełni do pełni. Innym popularnym systemem był trójpodział, czyli księżyc przybywający, pełnię i starzejący się. Słowianie stosowali go rzadziej, jednak wraz z czasem stał się o tyle istotny, że 3 różne fazy księżyca (trzy tygodnie) razy 9 dni dawało 27, a więc miesiąc.

Czwórpodział, od którego wywodzą się nasze

kwadry również był znany Słowianom, choć to liczba 3 (i trójpodział) zyskała większe znaczenie magiczne, o czym za chwilę.

Chodzi dokładnie o pomnożenie 3 razy 3, co daje 9. W kalendarzu słowiańskim ta liczba miała szczególne znaczenie, gdyż oznaczała liczbę dni tygodnia i jest szeroko wiązana z księżycem. Trzy dziewięciodniowe tygodnie to jeden miesiąc księżycowy liczący 27 dni, a to równocześnie okres widoczności księżyca na niebie. Dwanaście takich miesięcy daje zaledwie 324 dni, czyli o wiele za mało jak na jeden rok. Dlatego Słowianie dodawali trzynasty miesiąc, zwany grudniem. Bywało też, że dodatkowy miesiąc rozpoczynał się po grudniu lub po marcu. Ten system był używany aż do XX wieku!

Dodawanie miesiąca przyczyniało się do różnic rozbieżności między rachubą tradycyjną, nazwijmy ją wiejską, a oficjalną, obowiązującą na przykład w miastach i kręgach państwowych, zwaną „uczoną”. Szczególnie, że trzynasty miesiąc mógł występować niekoniecznie co roku, ale i co dwa lata lub co trzy. W efekcie bywało, że na wsi obowiązywał zupełnie inny miesiąc niż w mieście. Ostatecznie zwyciężyła rachuba solarna, co można zaobserwować po naszym kalendarzu.

Był to wynik obowiązywania dwóch różnych kalendarzy. Kalendarz solarny, szczególnie po zaaplikowaniu poprawek w postaci roku przestępnego, był bardzo precyzyjny. Zresztą, dlatego jest używany do dzisiaj. Natomiast obserwacja księżyca nie należała już do tak dokładnych, zatem w perspektywie długiego okresu czasu jak kilka lat wiązała się z poważnymi błędami. Nadawała się przede wszystkim do krótkoterminowego planowania, dlatego używali jej pra-Celtowie, których kultura nie potrzebowała dokładnej, długoczasowej rachuby i skupiała się na terażniejszości (informacja z wykładu prof. Henryka Machajewskiego). Społeczeństwa wiejskie również mogły ograniczyć się do rachuby krótkoterminowej, dlatego system lunarny był dla nich bardzo atrakcyjny. Wydaje się, że liczenie częstych wschodów słońca mogło być zbyt mało praktyczne w porównaniu z dłuższymi cyklami księżycowymi. Co z tego wynika? Nasi przodkowie przekładali Lunę nad Celestię (żart).



Okres, aby księżyc pojawił się na tym samym południku liczy sobie 27 dni, 7 godzin, 43 minuty i 4,7 sekundy. To miesiąc sydereyczny. Natomiast jeśli weźmie się pod uwagę ruch Ziemi, która w tym czasie przesunęła się po ekliptyce o 27°, to wtedy potrzeba więcej czasu, a więc 29 dni, 12 godzin, 44 minuty i 2,8 sekundy. To z kolei miesiąc synodyczny. Innymi słowy, aby zaobserwować z tego samego punktu na Ziemi tę samą fazę księżyca, np. pełnię, potrzeba ponad 29 dni. Astronomiczny rok księżycowy jest krótszy i ma tylko 354 dni, 8 godzin, 48 minut i 36 sekund. Przypomnijmy, że rok słoneczny, który liczymy aktualnie, ma ponad 365 dni!

Tłumaczy to różnice między solarnym cyklem, a mogącym być różnie liczonym rokiem księżycowym. Niektóre społeczeństwa zaokrąglają miesiąc sydereyczny do 28 dni. Pomnożony przez trzynaście miesięcy daje 365 dni, a więc tyle, ile powinien. Jednakże kłopoty z kalendarzem lunarnym były odczuwalne już w czasach jego obowiązywania, o czym świadczą liczne opowiadania ludowe, które próbowały to tłumaczyć. Prawiły o tym, że było trzynastu braci, z czego jeden został zamordowany. Gdzieś trzynasty miesiąc ukradł chciwy szlachcic i tak dalej.

Tydzień liczący 9 dni z czasem przestał obowiązywać i sama liczba stała się liczbą magiczną. Ilość ludowych tradycji i zaklęć jest ogromna, warto wspomnieć chociażby o litewskich uctwach i świętach z XVII wieku, gdzie gospodarz brał po 27 porcji z każdego rodzaju zboża, pito wino w systemie trzy razy dziewięć i tak dalej. Łużycanie podczas nocy św. Jana kąpali się w wodzie z dziewięcioma ziołami, Zagórzanie odkryli sposób na wykrycie wampiera (upira, strygonia, dziś zwanego wampirem). Dziewczyna podejrzewająca swego męża o wampiryzm powinna go skłonić do marszu przed sobą w każdą pełnię księżyca. Jeżeli będzie wstępowała w ślady jego stóp i po dziewiątym kroku on nie zwróci na to uwagi, to znaczy, że jest normalnym człowiekiem (nie spyta „co ona wyprawia, na słodką Celestię?!”). Swoją drogą, strygonie to jeden ze wspomnianych przez Gieysztorą duchów związanych z księżycem.

Kolejną pozostałością po dziewięciodniowym tygodniu jest łacińskie określenie tej liczby, czyli „novem”, sugerujące coś nowego, być może nowy system liczenia, a więc może nowy tydzień?

Podsumowując, trzynastomiesięczny kalendarz lunarny ustąpił miejsca dwunastomiesięcznemu solarnemu ze względu na większą precyzję tego drugiego. Rozbieżności między różnymi systemami liczenia księżyców świadczą o istniejących od zawsze różnicach i problemach w interpretacji cykli księżycowych. Równocześnie warto zauważyć, że sam fakt, że dzielimy nasz rok na zbliżone do miesiąca synodycznego okresy jest pewną pamiątką po autochtonicznej tradycji. W końcu równie dobrze moglibyśmy wprowadzić zupełnie inny, czysto matematyczny system, nawet nieoparty jedynie na zmianie astronomicznych pór roku.

Księżniczka Luna miała pecha, że przyszła na świat w jakiejś cukierkowej i niewdzięcznej Equestrii, gdzie kucyki nie miały pojęcia o wspaniałych tajemnicach nocy. Gdyby pojawiła się w świecie dawnych Słowian, ci doceniliby jej postać i pracę. Nie stałaby się z zawiści Nightmare Moon, nikt nie zostałby wygnany, a Klejnoty Harmonii kurzyłyby się na muzealnej półce.

Chociaż... jakby zareagowała Celestia na wieść, że młodsza siostra jest ważniejsza dla poddanych?

*Powyższy tekst jest skucykowaną wersją mojej pracy zaliczeniowej na koniec IV roku studiów. Tekst naukowy przerobiłem na popularnonaukowy, usuwając przypisy i łagodząc język. Osoby zainteresowane pierwotną formą artykułu są proszone o [kontakt mailowy](#).*





## Wywiad z Akili-Amethyst

**A**kili to jedna z najważniejszych artystek naszego fandomu. Jej słynny „Stained Glass Project”, zwany popularnie „witrażami”, wdarł się szturmem na salony wszystkich blogów i przeglądów. Chyba ciężko znaleźć kogoś, kto nie znałby tych charakterystycznych, okrągłych wzorów. Wielu z nas ma takie przypinki i bardzo je lubi. W pewnych kręgach to zapewne przypinkowe wydanie owych prac przyczyniło się do sukcesu artystki, w końcu pasują one idealnie.

» SPIDIvonMARDER

W tekście pominięto emotikonki, których nasadziliśmy ogromną ilość. W rzeczywistości rozmowa nie była taka poważna.

**SPIDIvonMARDER:** Dla wielu bronies twoje obrazy są pierwszym spotkaniem z profesjonalną sztuką. Jak się z tym czujesz?

**Akili Amethyst:** Jestem szczęśliwa, że moja sztuka jest dla wielu profesjonalna, ale jestem także nieco tym zaskoczona. Nie uważam, żeby moje prace były jakieś wyjątkowe. A jeśli już, to są raczej „niszowe” – ponieważ są inspirowane grą Kingdom Hearts, są mocno specyficzne. Zatem jest to dla mnie trochę dziwne, iż nagle zyskało to taką popularność.

**SvM:** Mogę zaryzykować stwierdzenie, że twój przypinkowy projekt „Stained Glass Project” jest

twym produktem flagowym, czymś w rodzaju Twojej marki. Opisz proszę, czy spodziewałaś się tego, podejmując to przedsięwzięcie?

**AA:** Nigdy nie miałam takich intencji, aby witraże były moją „marką”. To wyszło naturalnie, ponieważ lubiłam je rysować. Właściwie to nie była moja „marka”, nim nie zaczęłam rysować w ten sposób kucyków. Pierwotnie zaczęłam z księżniczkami Disneya, szczególnie z dwiema Księżniczkami Serc, które w grze nie miały swoich witraży. Zaczęłam robić je także z innymi postaciami i w sumie samo się rozkręciło! Próbowалам rysować też inne serie, ale one się nie przyjęły.

**SvM:** Jak widzimy, kucyki są najpopularniejszymi bohaterkami witrażami.

**AA:** Absolutnie! (śmiech) To jednak nie powstrzymuje mnie od poświęcania uwagi innym rzeczom, których również jestem fanką.

**SvM:** Kolejne ryzykowne stwierdzenie, ale sądzę, że prawdziwe: witraże to jedne z najpopularniejszych wzorów na przypinki w Europie (a na pewno w Polsce). Zatem można rzec, że twoje prace reprezentują fandom. Bronies rozpoznają się dzięki nim na ulicy. Czy spodziewałaś się tego, że staniesz się reprezentacją fandomu?

**AA:** Okropnie się zarumieniłam. Jeśli to prawda, to jestem wzruszona i zaszczycona. Szczerze mówiąc, kucykowe witraże miały być humorystyczne

w porównaniu do Księżniczek Serc. Ale przyłożyłam się i ludziom się to spodobało, mimo że wcale nie znali Kingdom Hearts. A wracając do pytania – nie, nigdy nie miałam takiego zamysłu, ale to fantastyczne, że moje prace stały się istotną częścią kultury bronies! Mogę Wam za to tylko dziękować!

**SvM:** Czy często spotykasz się ze swoimi pracami na konwentach, ponymeetach itd.?

**AA:** Ja nie, ale moi znajomi tak! Myślę, że mieszkam w tej części USA, gdzie nie ma wielu bronies, więc spotkanie któregoś na ulicy to wielki fart.

**SvM:** To nieco dziwne... nie ma wielu bronies? W Europie panuje przekonanie, że w USA oni są chyba wszędzie.

**AA:** Żyję w rolniczej części Maine, gdzie ciężko o miejsce dla geeków. Nie ma billboardów, wysokie budynki to rzadkość, a dystans między znajomymi to czasem wiele godzin podróży! Inaczej jest, kiedy mieszkasz w dużym mieście, jak Boston czy Nowy Jork – tam kucykowe koszulki można spotkać na pewno częściej.

**SvM:** Tak samo jest tutaj, lecz słyszałem od rosyjskiego fandomu, że tam grupy MLP egzystują jedynie w wielkich miastach, jak Moskwa czy Wołgograd. Na szczęście u nas w małych miastach fandomy też są żywe.

**AA:** Jesteśmy żywym przykładem, prawda?

**SvM:** Zależy. Mam to szczęście, że żyję w jednym z większych miast i nasz fandom jest „strong like horses”... czy coś... nieważne. Czy nie jesteś znudzona projektem? Witraże, witraże, ciągle tylko te witraże. Może myślałaś o czymś naprawdę nowym?

**AA:** Tak, trochę mnie to znudziło, a nawet na początku sfrustrowało, kiedy próbowałam znaleźć najlepszą technikę two-

żenia obrazków. Teraz jest lepiej. To moja pasja i już ją ogarniam. Jak mówiłam, zawsze szukam najlepszej drogi do przełamania własnych form: nowe pozy, inne ujęcia, nowe bazy dla witraży.

**SvM:** Co jest dla ciebie inspiracją? Muzyka, filmy, ludzie czy coś innego?

**AA:** Jak mówiłam, Kingdom Hearts to moja największa inspiracja, jak również serial MLP. To zupełna obsesja, która motywuje mnie do rysowania. Lubię też twórczość innych bronies na DeviantArt. Wychodzi na to, że inspirują mnie cudze pasje. Słucham też muzyki fandomowej w czasie pracy, gdyż utrzymuje mnie we właściwym nastroju.

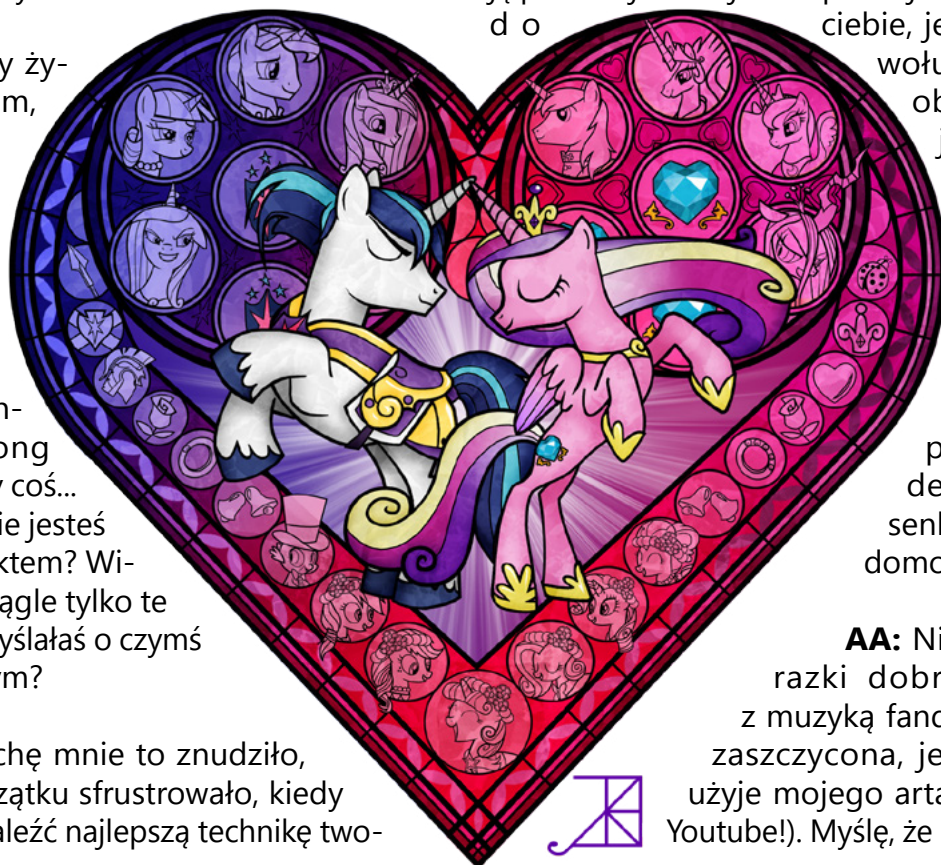
**SvM:** Widzisz siebie jako artystkę czy rzemieślniczkę? Ktoś może powiedzieć, że twoje prace są doskonałe, ale bardzo do siebie podobne. Ktoś inny znajdzie w nich pewne ujmujące cechy.

**AA:** Powiedziałabym, że artystka. Mimo tego, iż moja sztuka wymaga wielkiej koncentracji i sporych umiejętności, to uważam, że to nie jest wystarczające do bycia rzemieślnikiem. Według mnie rzemieślnik to ktoś w rodzaju mistrza, podczas gdy artysta to hobbysta, ktoś półprofesjonalny. Nie czuję się mistrzem. Kiedy chodzi o sztukę, w pełni spodziewam się różnego punktu widzenia u ludzi. Definicja sztuki polega na tym, że można ją poddać jakiejś interpretacji. Kiedy przemawia do

ciebie, jest głęboka, wywołuje uśmiech lub oburzenie, nawet jeśli wkurza! To mój cel, który daje mi satysfakcję.

**SvM:** Masz coś wspólnego z muzyką? Na przykład obrazki dedykowane piosenkom? Może fandomowym?

**AA:** Nie, ale moje obrazki dobrze współgrają z muzyką fandomową (jestem zaszczyczona, jeśli jakiś artysta użyje mojego arta jako covera na Youtube!). Myślę, że byłoby mi trudno



współpracować z muzykiem, gdyż wolę tworzyć coś abstrakcyjnego. Przypuszczam, że abstrakcja przenosi więcej emocji, tak jak muzyka. Zatem mój zwykły styl jest zbyt specyficzny i subiektywny.

**SvM:** Widziałaś kiedyś, żeby twoi fani zrobili fanarta lepszego od oryginału (chodzi o witraże)?

**AA:** Cóż, nie wiem, czy w ogóle kiedykolwiek widziałam fanarty moich obrazków. Zauważam jednak, że ludzie używają moich szablonów i kolorowanek. Niektóre są naprawdę świetne! Widzę, jak rysują moją ponysonę i to zawsze wywołuje u mnie uśmiech! Ponadto nie wiem, co masz na myśli, mówiąc „lepsze”; moim zdaniem pasja i zaangażowanie włożone w rysunek są ważniejsze od umiejętności. Trudno jest dostrzec ilość wysiłku włożonego w sztukę.

**SvM:** Kto jest Twoim ulubionym kucykiem i czemu?

**AA:** Czy mogę wymienić swoje trzy ulubienice? Księżniczka Luna. Pisałam w swoim dzienniku na DeviantArt, czemu ją uwielbiam. Cenię motyw, w którym popełniła błąd mogący zrujnować jej życie i to zostało jej wybaczone. Najtrudniej jest wybaczyć samemu sobie. Może to po prostu moje odczucie, ale naprawdę widać w niej wewnętrzną walkę przez cały serial. Naprawdę widać, że nad sobą pracuje. Także Rarity z Mane 6, ponieważ jest artystką jak ja. Odcinek „Suited for Success” był dla mnie jak autopsja. Kocham też Cutie Mark Crusaders (sorry, wychodzi teraz 5 kucyków, ale one są dla mnie jak jeden!). Bardzo się z nimi identyfikuję. Wiem, że wielu z nas także czuje, że nie może znaleźć swojego miejsca na świecie. Tak sobie myślę, aby zrobić ponysonę, która należałaby do ich powiększonego klubu. Ale wtedy nie mogłaby być dorosłym kucykiem...

**SvM:** Luna... widać po Twoich pracach, że często się tam pojawia. Czy jest jakąś specjalną inspiracją?

**AA:** A czy Twój ulubiony bohater nią nie jest?

**SvM:** Dla mnie? No jasne, ale ludzie są różni...

**AA:** Niestety, nie pojawia się w serialu zbyt często, więc nie ma z niej aż tyle inspiracji, ile bym chciała.

**SvM:** No tak, ale mamy teraz pewną specjalną piosenkę...

**AA:** (piszczy)

**SvM:** W fandomie wielu artystów narzeka na niepłacących kontrahentów, którzy sprzedają ich sztukę w formie np. przypinek i nie dzielą się zyskiem z twórcą obrazków. Spotkałaś się z czymś takim? Czy to jest powszechne?

**AA:** Nie za bardzo. Mam wiele zapytań o darmowe prace i na niewiele z nich odpowiadam. Kiedyś byłam niezorganizowana i nie wiem, czy ktoś mi nie zapłacił, a ja to przeoczyłam. Wierzę słowu honoru bronego. Teraz bardziej się pilnuję. Natomiast często spotykam się z ludźmi, którzy wyszukują moje obrazki i sprzedają bez pytania mnie o zgodę. To bardzo irytujące. To tak jakby mnie nie szanowali. I chyba nikogo w ogóle.

**SvM:** Czy będziesz rysowała witraż z Daring Do?

**AA:** Jest na mojej liście!

**SvM:** Czy planujesz nowe wzory związane z finałem 4 sezonu?

**AA:** O tak! Muszę zrobić witraż z czarnym charakterem. Jest zbyt epicki aby go pominąć! Chciałabym też coś zrobić z tęczową Mane 6. Marzy mi się także coś niestandardowego.

**SvM:** Jak dużo czasu potrzebujesz na jeden



witraz?

**AA:** Parę godzin. Ale ponieważ potrzebuję przerw na jedzenie i odetchnięcie, przy wypełnieniu jednego szablonu schodzi kilka dni. I to kiedy mam natchnienie i pracuję jak maniak!

**SvM:** Zamówienia są dla Ciebie „kolejnym zleceniem” czy też wiążesz się z nimi emocjonalnie?

**AA:** W każde wkładam trochę serca. Wiem, że wiele ono znaczy dla klienta i chciałabym to zrobić jak najlepiej. Nigdy nie wrzucam w zamówienie niczego losowo. Nie mogłabym wtedy spokojnie spać.

**SvM:** Jeśli mogłabyś zmienić swój talent w jakiś inny, to w jaki?

**AA:** Definitywnie muzyka. W liceum uczyłam się gry na pianinie, ale nuty wciąż stanowią dla mnie łamigłówkę, w którą wgapiam się godzinami. Nie umiem komponować. W grafice możesz coś obejrzeć i iść dalej, a muzyka doświadczenie ponadczasowe. Nie zabiera za dużo przestrzeni, kiedy jest nagrana, więc można jej doświadczać zawsze i wszędzie. Może być wielka i słuchana przez wiele osób równocześnie. Kocham to i zazdroszczę tego muzykom.

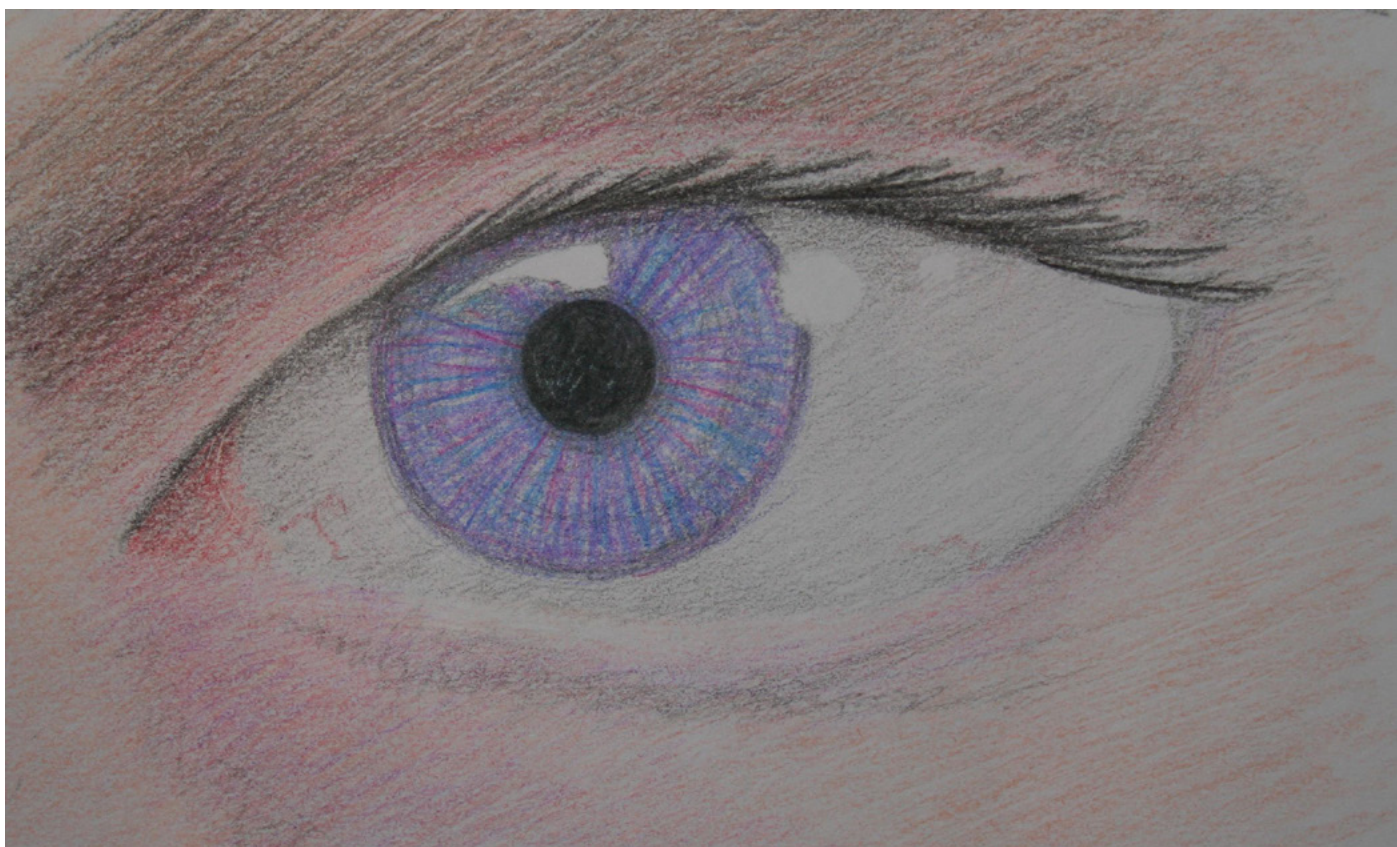
**SvM:** Jakich używasz narzędzi do pracy?

**AA:** Klawiatura, myszka i Adobe Photoshop CS4. Przy trudniejszych rzeczach – tablet.

**SvM:** Planujesz odwiedzać europejskie fandy? Zapraszamy do Polski!

**AA:** Chciałabym znowu ujrzeć Europę! Byłam tam zanim zostałam pegasis. Sądzę, że byłoby super spotkać bronies i geeków z waszych krajów. Może któregoś razu będę w stanie kupić bilet, lecz niestety nie w najbliższym czasie. Jestem bezrobotna. W tym punkcie mojego życia podróż gdziekolwiek to jak wycieczka na księżyc. Nawet na Zachodnie Wybrzeże. Pamiętam, że nie znałam języka kraju, który odwiedziłam i czułam się jak odludek. Szczerze, to trochę boję się Polski z tego powodu. Ale chciałabym z wami zaśpiewać „Mam Tę Moc” (ściągnęłam 17 wersji językowych!)

**SvM:** Potrzebowałam trochę czasu, aby skontaktować, że „Mam Tę Moc” to „Let it Go” z Frozen. Nie martw się, tutaj wszyscy mówią po angielsku. Chętnie z Tobą zaśpiewamy jeśli będzie okazja!





# Crystal Fair

Tam, gdzie dzień nie ma końca

**F**inlandia Hall. Helsinki. Zebrany niedaleko masywnego gmachu tłum przyciąga uwagę zaniepokojonych przechodniów. Wszyscy rozmawiają, śmieją się i poznają nowe osoby. Gdzieś między nimi przemyka kilka postaci, rozdając kartki z napisem „Nie odwracaj, dopóki nie usłyszysz muzyki”. Nagle nadchodzi kolorowa grupa z Bass Cannonem, śpiewając „Smile Song”. To ekipa Bronies z Czech i Słowacji postanowiła zrobić wejście smoka. Odwracając wcześniej otrzymane kartki, każdy odnalazł tekst śpiewanej piosenki i mógł przyłączyć się do śpiewających bez obaw o to, czy pamięta jeszcze słowa. Śpiewacy porywają tłum do zabawy i zaczyna panować lekki chaos. Gdy drzwi budynku zostają otwarte, znika zamieszanie, ale nie zabawa. Konwent czas zacząć.

» *Macter4 & Likaon*

Ceremonię otwarcia, która odbywała się w głównej sali, poprowadził Oskar „Insomnia” Westerlund – główny organizator. Na początku dość typowy przebieg takich wystąpień, czyli przywitanie uczestników, garść informacji i szczypta zasad bezpieczeństwa. Następnie na scenę zostali zaproszeni goście honorowi: Anneli Heed, Tabitha St. Germain i Daniel Ingram (przedstawienie osób, jak i informacji udzielonych w wywiadach są na 51 stronie w ramce). Już na starcie padło kilka pytań i odpowiedzi. Tabitha miała do ogłoszenia dla uczestników „The con will last forever” głosem Nightmare Moon, Daniel, gdy otrzymał zaproszenie,

był zaskoczony, że w Finlandii są Bronies, a Anneli w fandomie najbardziej podoba się jego otwartość, gdzie nie ma znaczenia kim jesteś – wystarczy, że lubisz kucyki. Oczywiście konwent potrzebował jakiegoś symbolicznego otwarcia. Tę rolę miała spełnić Krysztalowa Skrzydłówka, która wystąpiła w 1 odcinku 3 sezonu. Zaszczytu zagrania na niej dostąpiła Anneli i o ile instrument w ogóle nie przypominał z wyglądu serialowego oryginału, to kakofonia dzięków, jaką z siebie wydobył bardzo dobrze przypominała grę Pinkie Pie.

Po opuszczeniu sali przyszedł czas na zapoznanie się z Finlandia Hall i atrakcjami, jakie miało do zaoferowania Crystal Fair. Na pierwszy ogień poszły stoiska sprzedawców oraz stolik organizatorów, na którym mieliśmy do odbioru fanty. Stoiska zawierały cały przekrój asortymentu: od oficjalnych po fandomowe, od powszechnych po unikatowe, od tanich po absurdalnie drogie. A wśród nich były arty, plakaty, pluszaki, figurki, torby, płyty, szklanki pudełka i wiele, wiele innych. Osobiście nic nie kupiłem, ale ilość wizytówek, które zabrałem ze sobą do Polski jest dość znaczna. Oczywiście znalazły się także przedmioty niezwiązane z MLP i fandomem. Tutaj na wyróżnienie zasługuje koszulka z Jezusem surfującym na desce.

Gdy zakończyła się wyprawa po stoiskach, należało się zapoznać z główną propozycją konwentu, czyli panelami. Na pierwszy ogień poszedł wywiad z Anneli Heed, jednak ku naszemu małemu zaskoczeniu, pytania o kucyki i dubbing były tylko



niewielkim dodatkiem do całości, a nie sednem prowadzonego dialogu. Kolejnym elementem całodziennego maratonu była prezentacja gry Breach of Harmony, która należy do gatunku MOBA. Sama gra jest w wersji pre-alpha i pozostaje niedostępna dla szerszej publiczności, ale może uda się ją przybliżyć w którymś z przyszłych numerów. Potem przyszedł czas na panel „Philosophy of the Ponies”. I pewnie był ciekawy, ale ciepły i spokojny głos prowadzącego działał skuteczniej od Flaterszajowej kołysanki i już wkrótce straciłem zdolność rozumienia angielskiego oraz logicznego myślenia. Jedyne na czym się skupiałem, to żeby nie zasnąć. Następnym punktem programu była dyskusja z muzykami fandomowymi, na której wystąpili: Bronyified, SimGretina, TeiThePony, Twitch oraz trzech członków Przewalski's Ponies – Andy Feelin, dæp i Max Falk. Sama rozmowa zawierała wiele pytań, od tych najbardziej podstawowych „jak zacząć”, poprzez te bardziej zaawansowane „jakich programów i wtyczek używacie”, kończąc na ciekawostkach z ich prywatnego życia. Dowiedzieliśmy się dzięki temu, że np. Bronyified chciałby nauczyć się gry na banjo, a SimGretina szuka inspiracji pod prysznicem. Dzień zamknął wywiad z Danielem Ingramem. Jego forma była analogiczna co do tego samego wydarzenia z Anneli Heed i właśnie wtedy też się do niej przekonałem w 100%. Bardzo ogólna forma rozmowy, bez męczenia gości, pozwoliła na dowiedzenie się wielu ciekawostek z ich życia prywatnego. Uprzedzając fakty, najwięcej interesujących rzeczy dowiedzieliśmy się o Tabithy St. Germain, której chyba najbardziej odpowiadał fakt, że nie będziemy jej zamęczać tylko pytaniami o kucyki. Wracając zaś do Daniela, podczas wywiadu uchylił rąbka tajemnicy na temat nadchodzącego piątego sezonu. Po powrocie do hotelu narodził się pomysł, by podesłać te wiadomości do Kredke, co uczynił Likaon. Zainteresowanie, jakie wzbudziła ta notka na FGE, było prawdziwym motywatorem, aby zebrać nowe materiały do publikacji.

Kolejny dzień otworzył panel z Tabithą, czyli głosem Luny, Rarity, Granny Smith, Derpy i wielu innych postaci. Jednak z charakteru jest to wcielenie Pinkie Pie, szczególnie że zaskoczeniem dla nas był jej wiek. Damy się wprawdzie o takie rzeczy nie pyta, ale na zdjęciu, które było na stronie konwentu wyglądała dużo młodziej. Kolejnym punktem programu była sesja zdjęciowa z nią oraz Anneli, podczas której doszło do przezabawego dialogu.



*Tabitha – Hi! What's your name?*

*Macter – Maciek.*

*T – Magic? Your real name is Magic!?*

*M – No, Maciek. This is a Polish name.*

*T – Maciek, hmm... Friendship is Maciek!*

Następnie przyszedł czas na autografy rozdawane przez gości honorowych. Kolejka do pokoju, gdzie je rozdawali była naprawdę długa, dlatego ominął nas konkurs Cosplay, choć mieliśmy na niego dużą chrapkę, gdyż przez cały konwent mogliśmy oglądać przeogromne ilości świetnych kostiumów. Dwie osoby, które występowały w epickich przebraniach, udało nam się lepiej poznać dzięki Dale'owi, naszemu współlokatorowi (ten to umiał się zakręcić). Były to Nita w galowej sukni Rainbow Dash i jej siostra Noora w kreacji Twilight Sparkle. Dziewczyny, jesteście wspaniałe i jeszcze raz dzięki za muffinki. Rywalizacja na polu strojów nawiązujących do MLP nie była jedyną atrakcją dla osób spragnionych współzawodnictwa. Organizatorzy przygotowali dla wszystkich zawody w „rzucie żoną”, czyli księżniczką Cadance. Zasady były bardzo proste: kto dorzuci maskotką bliżej Kryształowego Serca, wygrywa. W międzyczasie trwała lekcja pt. „Jak tworzyć muzykę elektroniczną”, którą prowadził Twitch, SimGretina, TeiThePony, HMage, Lavender Harmony i RainbowCrash88. Wnioski po tym były dwa: HMage to mistrz lakonicznych odpowiedzi, a Twitch nie wie, co robi. Ostatnim punktem programu tego dnia w Finlandia Hall było czytanie różnych opowiadań i bajek

przez Anneli, Tabithę oraz EileMonty. Tego nie da się opisać – tam trzeba było być, bo kto by się spodziewał, że zwykły „Czerwony Kapturek” może wywołać ból przepony.

Drzwi budynku zostały zamknięte, ale to nie oznaczało końca atrakcji tego dnia, ponieważ czekało nas jeszcze „Operation PON3”, czyli impreza do późnych godzin przy koncertach muzyków fandomowych. Sam lokal był fajnie podzielony – całość imprezy działa się na parterze, a na balkon, który dawał dobry widok na scenę i parkiet przed nią, wpuszczano tylko po okazaniu dowodu tożsamości, gdyż znajdował się tam też bar serwujący cydr (i nie tylko). Zabawę otworzył występ Przewalski's Ponies, nakręcając całą zgromadzoną publikę. Na koniec spektaklu jaki zafundowali, w tłum poleciały pałeczki perkusisty, a jedną z nich dzięki pracy zespołowej zdobyliśmy – Likaon przyjął ją przedramieniem, a ja wyłowiłem ją na podłodze spośród nóg tłumy. Potem na podwyższenie wkroczyła EileMonty, wykonując swoje najbardziej znane utwory. Gdy zakończyła występ, rozpoczęły się przygotowania osprzętu potrzebnego dla muzyków wykonujących wszystkie odmiany muzyki elektronicznej. Ta chwila przerwy była doskonałą okazją do ugaszenia pragnienia. Gdy w końcu wylądował przede mną upragniony napój bogów, na scenie pojawiła się niezapowiedziana niespodzianka – Anneli Heed i Daniel Ingram z gitarą, na której zaczął grać „You'll play your part”. Wybór mógł być tylko jeden – życiowy rekord w zerowaniu złotego trunku i powrót pod scenę. Nie była to jednak jedyna okazja do oglądania Daniela w akcji tego wieczoru. Podczas występu RainbowCrash88 wskoczył na scenę, by dołączyć się do śpiewania „Smile Song”. Niestety nie jestem w stanie ocenić jak śpiewał (zgadnijcie czemu). Następnie zaprezentowali się HMage, TeiThePony, Twitch, a imprezę zamknął Laven-der Harmony około 1:30. Podczas powrotu była okazja obcować z niezwykłym zjawiskiem, które zdążyło nam już spowszednieć, czyli białą nocą, gdy zmierzch płynnie przechodzi w jutrzeńkę i na zewnątrz jest ciągle jasno.

Ostatni dzień konwentu rozpoczął się dla nas kolejnym wywiadem z Danielem, gdzie skupiono się już tylko na jego pracy i tym jak w praktyce wygląda komponowanie utworów oraz piosenek do serialu animowanego. Następna w kolejce była sesja pytań do gości honorowych. Po przerwie spóźniliśmy się na aukcję charytatywną, na którą już nie wpuszczano osób, ale dowiedzieliśmy się, że

zebrano 2480€. Potem została już tylko ceremonia zamknięcia, którą poprowadził Oskar. Podczas niej goście rozdali nagrody za konkurs Cosplay. Następnie na scenę zostali zaproszeni przedstawiciele wszystkich grup wolontariuszy. Otrzymali gorące brawa, bo to właśnie dzięki ich pracy te trzy dni przebiegły bez najmniejszych problemów, a my zabieraliśmy ze sobą tylko dobre wspomnienia. I tak jak symbolicznego otwarcia dokonał instrument, tak ta sama skrzydłówka zamknęła całość. Zaszczytu zadęcia w nią dostąpił Daniel. Nam zaś został powrót do hotelu i przygotowanie wpisu na FGE. Następnego dnia pożegnaliśmy nowych znajomych i odlecieliśmy z tego niezwykłego miejsca.

Teraz, już z perspektywy czasu i odległości, przyszedł czas na podsumowanie wszystkiego. Sam konwent był świetnie przygotowany. Wszyscy byli życzliwi i, gdy tego wymagała potrzeba, bardzo pomocni. Fajnym pomysłem było wykorzystanie rozwieszonych po całym obiekcie telewizorów, które prezentowały ze strony informacje takie jak: program, opis trwających i najbliższych paneli oraz plan budynku. Dodatkowo na dole przewijały się Tweety z tagiem #CrystalFair, które też były bardzo dobrym źródłem informacji, co spontanicznego się akurat dzieje. Na pochwałę zasługuje też wersja mobilna strony [crystalfair.fi](http://crystalfair.fi), która była ekstremalnie przydatna, tym bardziej, że w ciągu pierwszych 0,5 h wyparowały wszystkie przygotowane programy. Co zaś można powiedzieć o samych gospodarzach? Cóż, mamy stereotypy o Niemcach, Anglikach i innych narodach, które nieraz się potwierdzają. Lecąc na północ, nie znałem żadnego stereotypu o ludziach tam mieszkających. Po powrocie mogę stwierdzić, że dalej takowych nie posiadam, ponieważ Finowie wydali mi się najbardziej „ludscy”. Są otwarci, potrafią się cieszyć małymi rzeczami, ale także nie mają jakichś oporów, aby powiedzieć co ich boli i co im przeszkadza. Same zaś Helsinki to niezwykle miasto, które udało nam się całkiem nieźle poznać, ponieważ nasz pobyt nie zamknął się tylko w dniach konwentowych. To już jednak nie jest opowieść do artykułu, ale do wysłuchania zgodnie ze starą tradycją, za kufel dobrego trunku w karczmie. Wtedy śmiałek, który potrząśnie sakiewką zostanie przez nas uraczony historią o miejscu, gdzie dzień się nie kończy, a wszystko jest VALID.



**Anneli Heed** – Szwedzka aktorka dubbingowa i stand-uperka. Sama przyznała, że od zawsze określała siebie jako „Troll kid”. Od małego naśladowała głosy i dźwięki, robiąc z tego powodu żarty, np. udawała gadającą papugę w sklepie zoologicznym, wpędzając w konsternację zarówno klientów, jak i sprzedawców. Pracuje w radiu jako prezenterka. W serialu podkładała głos pod szwedzkie postacie Spitfire, Spike’a, Sweetie Belle i wielu innych. Jako jej pierwszy kontakt z fandomem można uznać zaproszenie na Galacon w 2012 roku. Lubi czytać książki i pić herbatę. Jako kucyk chciałaby zostać pegazem.

**Tabitha St. Germain** – Aktorka filmowa i dubbingowa. Dorastała w południowej Afryce i już wtedy słuchała bardzo dużo radia. Wtedy też spodobała się jej praca głosem i już od małego zaczęła się uczyć w tej dziedzinie. Pierwszym jej występem było podłożenie głosu pod postacie Ewoków w serialu animowanym „Gwiezdne Wojny: Ewoki”. W MLP jest głosem Rarity, Luny, Derpy Hooves, Granny Smith i wielu innych postaci, również w poprzednich generacjach. Jej pierwsze spotkanie z Bronym miało miejsce jeszcze przez premierą 4 generacji MLP, kiedy to przypadkowo poznała syna jednej z aktorek podkładających głos do kucyków z poprzednich generacji. Chłopak zaskoczył ją stwierdzeniem, że lubi oglądać MLP. Osobom, które chciałby zacząć karierę aktora głosowego poleca nie czekać, tylko nagrać się na czymkolwiek i pochwalić światu, a we własnych ćwiczeniach stosować metodę małych kroków. Ulubioną rolą, jaką zagrała, był ołówek z „Trouble Chocolate”. Lubi ogród i kwiaty oraz oglądanie filmów, w szczególności kung-fu i sci-fi. W Equestrii zostałaby kucykiem ziemnym.



**Daniel Ingram** – Jako dziecko chciał zostać animatorem, ale rodzice nie widzieli przyszłości w tym zawodzie, dlatego postanowił zająć się muzyką. Pierwszy utwór skomponował w wieku 15-16 lat. W Hasbro zajmuje się komponowaniem muzyki i piosenek do kilku seriali. Każdą piosenkę, jaką napisał uważa za kompletną i nie chce w niej nic poprawiać, chociaż cały czas stawia sobie nowe wymagania. Pierwszy kontakt z fanami miał, gdy opublikował na YouTube utwór „Winter Wrap Up” i zamiast tradycyjnych dwóch, miał tysiące odtworzeń. Zawodowo chciałby pracować przy jednym z filmów Disney’a. Prywatnie postanowił wystartować w najnowszej edycji „MasterChef: Kanada”. Spośród trzech ras kucyków, wybrałby jednoroźca.





## Relacja z MLK

**Już po raz trzeci bronies mieli okazję spotkać się na największym polskim konwencie poświęconym MLP:FiM. Tym razem gościny udzielił im Bytom, gdzie zjechali goście zarówno z kraju, jak i z zagranicy. Jak się okazało wśród zgromadzonych fanów kolorowych kucyków znalazło się sporo członków redakcji Equestria Times, którzy postanowili zdać relację ze swojego pobytu. Zapraszamy do lektury!**

» Redakcja Equestria Times

### Kingu

Przybywszy na miejsce konwentu dzień wcześniej, byłem zmuszony poczekać godzinkę czy dwie aż cokolwiek można było załatwić w sprawie spania. W międzyczasie pogadałem ze znajomymi, pomagałem w noszeniu (a raczej przesuwaniu) drewnianych platform do sali Celestii, pośmiałem się... Poznałem Tomka, Neona, gościa w kasku, który mi ukradł plan konwentu i jeszcze paru innych... Fajna atmosfera. Byli tam też Słowacy, z którymi pogadałem dosłownie parę sekund, bo było sporo innych osób, które chciały z nimi porozmawiać.

Potem przyszedł czas na sen, który przebiegł bez przeszkód, ba – jeszcze w piątek mieliśmy okazję znaleźć sobie dogodne miejscówki do spania, a w naszym sleeproomie urządzono sobie konkurs rysowania penisów w starych zeszytach i clopów na tablicy. No cóż.

Główna atrakcja, czyli pierwszy dzień meeta, rozpoczął się naprawdę świetnym pomysłem użycia

megafonu. I był to tak naprawdę jedyny moment, kiedy był on użyty z sensem. Szybkie ogarnięcie, przebranie się w czyste ciuchy i nadeszła pora na akredytację, gdzie pojawił się pierwszy mankament – nie miałem pojęcia, do której kolejki powinienem się ustawić jako prelegent. Gdyby nie znajomy, który przekazał mi informację jakoby Neon powiedział, że mam iść do kolejki VIPów, prawdopodobnie straciłbym sporo czasu i nerwów. Minus dla organizacji za słabe poinformowanie.

Dalej było rozpoczęcie, do którego nie mam zbyt wiele zastrzeżeń, oraz mój panel, nad którym tutaj się rozwodzić nie będę (wspomnę tylko, że i tutaj organizacja nie była na wysokim poziomie – zanim prelekcja się rozpoczęła, musieliśmy czekać piętnaście minut bez prezentacji, bo... nie było zainstalowanego pakietu MS Office). Resztę dnia spędziłem na łożeniu, śmiechach, słuchaniu prelekcji i zwyczajnie dobrej zabawie – z natury nie doszukuję się niedoróbek, toteż w tym dniu jakichkolwiek luk w zachowaniu orgów czy helperów nie zauważyłem.

Nastał wieczór. Poszedłem z grupką znajomych do film roomu, w którym leciały odcinki. I tak widziałem, że wszyscy czekali na część fandomową... na której się zawiodłem. W planie były .MOVy, których było tylko cztery z sześciu, i to po energicznym i głośnym namawianiu przez

widzów (CRUSH! KILL! DESTROY! SWAG!). A potem wszystko poszło się kochać, ale mnie na szczęście ominęło 90% bałaganu, na który narzekało wiele osób – poszedłem od razu spać. Kij z tym, że dwóch gości spało na mojej karimacie, jakoś się udało. Niemniej jednak słyszałem wiele o tym, co się wtedy działo... i naprawdę się cieszę, że postanowiłem nie korzystać z energetyków.

Następny dzień, po przespaniu paru godzin, nie zaczął się już tak fajnie jak poprzedni – być może dlatego że nie było obowiązku wstawania. Tutaj w sumie nie działo się nic ciekawego poza tym, że udało nam się zebrać redakcyjną ekipę i zrobić sobie zdjęcie. Dziura w panelach, którą zapełniłem rozmową z ekipą, to kolejne niedociągnięcie organizacji. Na aukcji niestety być nie mogłem, ponieważ PKP nie wykazało się łaskawością, budując rozkład jazdy.

Opis konwentu za nami, pora na ogólnie to, co mi się podobało, a co nie. Pierwsze na warsztat wezmę wady. Z reguły lubię zaczynać od rzeczy złych, bo potem jest tylko większy smak na wisienkę u tortu. Tak więc zawrę tu rzeczy, które widziałem na własne oczy i o których słyszałem.

Po pierwsze: wspomniana wcześniej dezorganizacja w kolejkach.  
Coś, co nie powinno być -



no było nastąpić na konwencie na skalę międzynarodową. A skoro o niej mowa: strasznie było mi szkoda obcokrajowców. Stosunek ilościowy Polaków do reszty narodowości był naprawdę duży, toteż z lekkim zażenowaniem patrzyłem to na osoby, które ledwo co dukały po angielsku i nawet nie raczyły zawołać helperów (którzy ponoć też mieli problemy z tym językiem, ale o tym później), by im pomogli, to na panele, które teoretycznie miały być po angielsku bądź dwujęzyczne, a które zostały zdominowane przez ogromną ilość Polaków (Tak, był w tym również i mój panel, z powodu czego uważam go za moją osobistą porażkę), to na ogólną atmosferę, wszechobecny język polski i prowadzenie konkursu cosplay po polsku... no ręce opadają. Rozumiem, jesteśmy gospodarzami i mamy prawo mówić w swoim języku, no ale ludzie! Jak już robimy imprezę międzynarodową, to wyciągnijmy z siebie coś więcej niż powitanie i aukcję. Co ciekawe, słyszałem z niezależnego źródła, że i tak Słowakom się bardzo podobało.

Nadszedł czas na zgniłe jabłko konwentu, czyli organizację samą w sobie. Tutaj będę bazował głównie na relacjach innych ludzi, które jednak w 95% pokrywają się ze sobą – dlatego też mogę spokojnie uznać je za co najmniej prawdopodobne.

Zgrania między organizacją a helperami strasznie brakło. Organizacja zauważana pod wpływem alkoholu, ponoć i narkotyków. Brak organizatorów w org roomie, kiedy przybyłem w pewnym momencie po swoją legitymację (Ani jednego! Za to było ok. 5-7 osób, które orgami nie były. Zakładam zatem, że byli to helperzy, ale tak czy siak – co to ma być?). Jestem w stanie zrozumieć brak snu i wynikające z niego problemy z ogarnięciem wszystkiego, w porządku. Tyle że naprawdę nietrudno jest wystawić np. warty. Czy musiało dojść do tego, by wybierać niektóre osoby do przejęcia obowiązków organizatorów (Neon, Śliwa)? Nie wiem. Wiem za to, że konwent uratowało parę osób, bez których prawdopodobnie byłoby bardzo źle – i chałwa (oraz chwała) im za to.

Z rzeczy pozytywnych: świetna prelekcja o fandomowych memach. Choć było parę problemów związanych z czasowym umiejscowieniem

panelu (Wiem, że broszurki były robione praktycznie na ostatnią chwilę, no ale można było chociaż umieścić jakieś



informacje na drzwiach albo coś). Oprócz tego: szeroki asortyment sklepików. Sala Gaming Luna, pojemna i zawsze ktoś tam był. No i przede wszystkim ludzie.

Mimo wszystko z perspektywy czasu imprezę oceniam pozytywnie, bo choć nasłuchałem się sporo negatywnych opinii, to wciąż utrzymuję, że najważniejsze jest spotkanie się z ludźmi – a ci zdecydowanie dopisali. Nie mogę jej jednak porównywać z moim pierwszym dużym meetem, II Śląskim Zorganizowanym – osobiście twierdzę, że rok temu wypadło to zwyczajnie lepiej.

## Salmonella

W poniższym tekście nie pojawi się ani jedna uwaga dotycząca organizacji konwentu. W żaden sposób nie świadczy to o moim nastawieniu wobec niej – oznacza to po prostu, że nie mam pojęcia o tym, co się działo. Udałam się na MLK w celu spędzenia czasu ze znajomymi i poznania nowych ludzi, którymi to czynnościami byłam zbyt zajęta, aby zwracać uwagę na odpowiednie lub nie zachowania organizatorów. Omówienie wszystkich zasłyszanych wersji wydarzeń wydaje mi się z kolei niewykonalne, więc w tej części Czytelniczki muszą zadowolić się relacjami i opiniami bardziej spostrzegawczych członków redakcji.

Skoro jednak nie piszę o organizacji, to o czym? Z paneli wzięłam udział jedynie w otwarciu i części aukcji... Ach, aukcja. Nigdy nie zamierzam niczego na niej kupować, a mimo wszystko stanowi jeden z moich ulubionych punktów programu. W tym przypadku niestety coś nie wypaliło i z reguły zabawna

godzina zamieniła się w dość nudną i męczącą atrakcję, którą szybko opuściłam, udając się do Gamer Luny. Tę muszę pochwalić – uważam przestronną salę gimnastyczną za doskonały wybór pomieszczenia do wszelkiego rodzaju gier. Sama bardzo rzadko gram w cokolwiek niebędącego Scrabble, ale lubię co jakiś czas usiąść na chwilę i poobserwować entuzjastów Fighting is Magic czy TrotManii, a taka lokalizacja umożliwiła mi robienie tego bez zbytniego przeciskania się. Nocny seans filmowy wypadł trochę gorzej z uwagi na fatalną akustykę sali, ale w końcu nie do tego była przeznaczona. Muszę też przyznać, że wspomniana gra słowna napotkała w tamten weekend poważnych rywali – genialne Cards Against Humanity oraz moją ulubioną pozycję z wieczornego maratonu gier retro, Paperboya.

Cóż... Wygląda na to, że w powyższym akapicie zawarłam większość wrażeń z tegorocznego MLK. Całą resztę czasu spędzonego na konwencie poświęciłam na bycie wykorzystywaną jako przewodnik po Bytomiu, odnawianiu znajomości i nawiązywaniu nowych – tych ostatnich głównie z gośćmi z Czech i Słowacji, świetnymi osobami, które sprawiły, że naprawdę cieszę się z międzynarodowości konwentu. No właśnie, co z tą międzynarodowością? Nie można zmusić uczestników do większego zaangażowania w kontakty z obcokrajowcami, ale większa anglojęzyczność paneli byłaby dobrym wyborem – słyszałam, że niewiele wydarzeń faktycznie było prowadzonych w języku innym, niż polski. Jeśli zaś chodzi o dwujęzyczne otwarcie, to osobiście wolałabym tłumaczenie słów prowadzących na bieżąco. Forma przyjęta w tym roku, czyli wygłaszanie części wypowiedzi po angielsku, a części po polsku, wydała mi się bardzo chaotyczna.

W ramach podsumowania powiem, że bawiłam się rewelacyjnie. Równie rewelacyjnie bawiłabym się jednak, gdyby konwent odbył się w Krakowie. Albo gdyby przyjechał Prince Whateverer, co tam on, nawet Lauren Faust. Podobnie w przypadku wyrzucenia nas ze szkoły w środku nocy. Tak naprawdę to pytanie mnie o ocenę MLK nie ma sensu, bo niezależnie od tego, co by się wydarzyło, byłiby tam ludzie, których lubię i z którymi mogę świetnie się bawić w dowolnych okolicznościach. Dlatego właśnie leżę tu teraz z grypą żołądkową, którą prawdopodobnie przywiozłam z konwentu i stwierdzam, że mimo wszystko uwielbiam ten fandom.

## aTOM

Kolejny Mój Mały Konwent okazał się znowu być wcale nie taki mały. Przez dwa dni przewinęła się tam, jak mi się zdaje, grubo ponad setka bronies i to nie tylko z Polski. Dla mnie konwent zaczął się dość nietypowo w porównaniu z innymi uczestnikami, gdyż od... harówki. Przybyłem na miejsce zlotu już w piątek wieczorem i niemal od razu zabrałem się do pomocy przy przygotowywaniu poszczególnych sal. Moje ręce do teraz pamiętają znoszenie sceny z IKEI (czyli model „złóż-to-sam”) po schodach w dół. Zmęczony, ale szczęśliwy, w końcu położyłem się spać na całe trzy godziny. A rano akredytacja (która, przynajmniej według mnie, poszła dość płynnie), pomoc przy rozłożeniu sklepiku i przeglądanie notatek poczynionych na prowadzoną przeze mnie prelekcję (i z tego miejsca serdecznie dziękuję wszystkim, którzy się tam pojawili i mnie wysłuchali). A w międzyczasie istota całego konwentu (przynajmniej dla mnie, acz czuję, że wielu myślało podobnie), czyli spotkania ze znajomymi. Zobaczyć twarze, które w sporej mierze dotąd kojarzyły się jedynie z konkretnym awatarem z internetu – bezcenne. A że konwent odwiedziło wielu gości z zagranicy, nie brakło też okazji do konwersacji w języku angielskim – tu najmilej wspominam grupę Czechów, która niemal od razu ochrzciła mnie mianem „Cheese Sandwich”. Poza tym udało mi się wziąć udział w paru prelekcjach, zagrać w Bardzo Złą Grę, obejrzeć momentami naprawdę zabawny konkurs cosplay (wiwat Fluffle Puff!) i wydać w sklepikach o wiele więcej, niż się spodziewałem (promocje to magia).

Nie wszystko jednak wyglądało tak różowo jak Pinkie Pie. Choćby sprawa przytaczanej przez wielu aukcji. Pomijam kwestię językową – jeśli ktoś narzeka, że było za mało angielskiego na konwencie, a potem narzeka też, że aukcja była prowadzona tylko w tym języku, to dostrzegam tu pewną sprzeczność w jego ocenie. Bardziej zdziwiło mnie „połączenie” części fantów, zwłaszcza Tajemniczego Pudełka, które poszło w mojej opinii za bezcen. Za to umieszczenie sali gier w największym pomieszczeniu na całym konwencie uważam, wbrew opinii co poniektórych, za strzał w dziesiątkę. Szkoda tylko, że brakło czegoś tak prostego,

jak listy prelekcji wywieszane na drzwiach poszczególnych sal.

Jednakże ogólnie, mimo pewnych zgrzytów, oceniam konwent jak najbardziej pozytywnie. A jako osoba z natury kochająca muzykę, myślę, że moją ocenę dość dobrze oddaje pewna piosenka stworzona przez m.in. EllieMonty: [3 Day Party Weekend](#).

## Dolar84

Tegoroczny MLK był pierwszym, na którym udało mi się pojawić. I nie żałuję. Po jego zakończeniu podniosło się sporo głosów krytycznych, zapytanie więc pewnie: skąd takie nastawienie? Odpowiedź jest banalnie prosta – rzadko zdarza się spotkać tylu świetnych ludzi zgromadzonych w jednym miejscu. Dodając do tego spory wybór prelekcji (aczkolwiek mogło się pojawić nieco więcej spoza fandomu), dobrze dobrane miejsce (choć miasto z nieco łatwiejszym dojazdem byłoby nieco sensowniejszym rozwiązaniem), rozrywki oferowane przez salę gier (Cards Against Humanity to prawdziwy majstersztyk) oraz bogatą ofertę towarów na stoiskach, otrzymaliśmy wyborny galimatias, w którym każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Bardzo miło spędzałem czas, to biorąc udział w prelekcjach dotyczących się fanfików, to podziwiając wiele doskonale wykonanych strojów na konkurs cosplay,



to grając w kalambury, to szukając członków niniejszej redakcji do zdjęcia pamiątkowego, ale przede wszystkim rozmawiając z licznie zgromadzonymi fanami MLP na wszelkie możliwe tematy. Z radością powitałem starych znajomych i spotkałem wiele nowych osób, dotychczas znanych mi jedynie z otchłani Internetu. Oczywiście nie sposób nie wspomnieć o fenomenalnej wycieczce przez Bytom w towarzystwie Braci Mario – reakcje przechodniów były naprawdę bezcenne.

Naturalnie nie obyło się bez kilku zgrzytów, ale powiedzmy sobie szczerze – gdzie ich nie ma? Faktem jest, że organizatorzy zaliczyli pewną ilość wpadek. Przydałoby się więcej helperów płynnie posługujących się językami obcymi, warto było wydzielić jedną salę (najlepiej w katakumbach) gdzie ludzie, którzy nie chcieli spać, mogli toczyć swoje dyskusje bez przeszkód, nie wadząc przy tym uczestnikom zażywającym odpoczynku. Z innych rzeczy wskazany byłby też większy stopień kontroli na wejściu, oraz, nazwijmy to, całkowite powstrzymanie się od spożycia napojów wysokowych przez organizatorów. Na szczęście wszystko skończyło się dobrze i nie doszło do niemal żadnych scysji, ale te rzeczy są do poprawy.

By nie kończyć relacji wymienieniem wad, wspomnę jeszcze o aukcji, która została przeprowadzona całkiem sprawnie, choć zabrakło jej tej specyficznej magii. Choć przyznać trzeba, że licytacje były emocjonujące, a wybór fantów całkiem spory. Nieco niefortunne było łączenie ich w sety, no i „tajemnicze pudełko”, które powinno pójść za o wiele wyższą cenę. Niestety nie udało mi się przelicytować konkurentów przy żadnym z fantów, jednak nie zaprzeczam, że i tak bawiłem się świetnie.

Podsumowując, wyjazd na MLK zaliczam zdecydowanie na plus, a konwent mi się podobał. Mam nadzieję, iż w przyszłym roku wszystkie lub choćby większość wytkniętych potknięć zostanie wyeliminowana, żebyśmy mogli bawić się jeszcze lepiej.



## solaris

Jako że byłem helperem, więc wtrącę swoje trzy grosze z innego punktu widzenia niż zwykły uczestnik konwentu. Na miejsce dotarłem autobusem z Katowic, przysłuchując się rozmowie Czecha z Polkami spoza fandomu, którym tłumaczył czym jest MLP i pokazał koszulkę z Rainbow Dash. Ich miny były bezcenne. Po dotarciu na miejsce konwentu... czekaliśmy. Czekaliśmy dość długo. Wreszcie, kiedy udało nam się odebrać szkołę (około godziny 21), okazało się, że helperów jest żałośnie mało i policzyć nas można na palcach jednej ręki, jednak uczestnicy stanęli na wysokości zadania i pomogli m.in. znieść scenę piętro niżej w czasie gdy ja z Sachim i kailyfem przygotowaliśmy salę Gamer Luny, gdzie koniec końców się przespaliśmy przy częściowo przyniesionym sprzęcie.

Następnego dnia czekała mnie jako helpera akredytacja i tutaj nastąpił pierwszy poważny zgrzyt – dostaliśmy listę uczestników, która była częściowo ułożona alfabetycznie, zresztą w trakcie przewracania stron lubiły się one mieszać, a wystarczyła jedna zszywka na rogu, by ułatwić pracę. Piekielnymi okazali się zarówno sami niepełnoletni uczestnicy, którzy nie przynosili pisemnej zgody od rodziców, a także prelegenci/helperzy, którzy naciskali, żeby znajomych królika puścić bokiem (przykro mi, kolejka obowiązuje wszystkich). Na dodatek chaos potęgował brak drobnych, aby wydać resztę, co skutkowało, że ludzie stali z boku i czekali, aż wydamy im resztę, gdyż po pewnym czasie ja i Draco wywaliliśmy już wszystkie drobne, jakie sami mieliśmy, oraz zbieranie zgody SMSami od nieletnich,





Skoro już jesteśmy przy chaosie i organizatorach... Tak naprawdę chyba jedynym, który coś ogarniał i coś wiedział był Trigen (Sachiego nie liczę, bo on siedział w Gamer Lunie, aż nie padł ze zmęczenia).

Żeby nie było tylko negatywnie, to parę rad na przyszłość – oprócz zdjęć sal wypadłoby też choćby opisać co skąd było brane i dokąd i przykleić gdzieś w sali, wtedy łatwiejsze byłoby sprzątanie i skończyłyby się absurdy z wniesionymi na drugie piętro krzesłami, które miały zostać zniesione do... piwnicy. Jak już aTOM wspomniał, przyklejenie informacji z rozpiską prelekcji też byłoby niezgorszym pomysłem. Nie mówię już o tym, że ze strony organizacji miła by była inicjatywa w razie braku rąk do pracy zwerbowania kilku helperów z chętnych uczestników.

Generalnie tegoroczne MLK oceniam na plus, gdyż poznałem osobiście kolejne osoby z redakcji, no spędziłem dobrze czas z nowymi i starymi znajomymi, a to jest najważniejsze pomimo niedociągnięć organizacyjnych. W końcu przyjaźń to magia, prawda?

co tworzyło kolejną kolejkę, a jednocześnie jak przyznał później Dolar było nieodpowiedzialne, gdyż taką zgodę mógł przesłać kumpel, a nazwę kontaktu mógł nieletni ustawić na „Mama”/„Tata”.

Jednakowoż udało mi się wyrwać choć na chwilę na coś do jedzenia oraz na trzy panele, dwa o fanfikach i jeden sekretny Farcuf, zgadnijcie o czym... Było dość ciekawie, choć z założeniami Albericha i Yarina, schematyzującymi proces twórczy w literaturze się nie zgadzam. Czas spędzony w przerwach między pracą a pracą poświęcałem rozmowom z resztą redakcji i grze w Karty Przeciwko Ludzkości (mówiłem Dolar, że Ci się spodoba).

Piekielnie zaczęło się robić pod koniec konwentu, gdy wszyscy uczestnicy jak najszybciej chcieli pojechać do domu, a nam zaczęło brakować rąk do pracy przy sprzątanu. Nie potępiam ich za to, bo sam też bym chciał na ich miejscu szybko zwinąć się do domu. Nie spodobało mi się jednak postępowanie niektórych organizatorów, którzy zamiast zakasać rękawy i pomóc przy noszeniu ławek i krzesel, po prostu siedzieli i pili kawę/herbatkę (a przynajmniej mam nadzieję że to były takowe napoje). Tutaj chcę podziękować Proenixowi, który jako jeden z nielicznych „orgów” pomagał wnosić ławki piętro wyżej. Koniec końców szkoła miała być zdana o godzinie 18, a wyjeżdżając o 18:30, zostawiałem resztę ludzi z nieuporządkowanymi kilkoma salami.

## Macter4

Mimo że nie jestem redaktorem, dorzucę swoje 3 grosze do tego artykułu. I aby nie powtarzać już tego, co zostało opisane, postawię bardziej na ocenę niż relację z MLK. Zacznę ją też dużo wcześniej niż reszta, ponieważ nic, co się działo na konwencie nie zdenerwowało mnie tak jak samo przygotowanie do niego. Wydarzenie, jak sami zaznaczyli organizatorzy, miało mieć charakter bardziej międzynarodowy i być „wizytówką polskiego fandomu”. Ale jak oceniać pozytywnie wydarzenie, jeżeli osoby odpowiedzialne za nie same nie przestrzegają terminu publikacji informacji o przyjeździe gościa specjalnego, a lista prelekcji pojawia się na 16 dni przed imprezą. Tak samo nie rozumiem dlaczego nie była opublikowana lista prelegentów. Niektóre panele, jak np. „Trzy lata w fandomie”, są warte uwagi tylko wtedy, gdy prowadzi je ciekawa osoba lub taka, która ma faktycznie coś do powiedzenia i obydwie te rzeczy można zweryfikować w internecie, gdy wie się kto będzie występował. Niestety, tych nieprzyjemnych przemyśleń, które zabrałem ze sobą do Bytomia nie zmyła ceremonia otwarcia, której problemem był fakt, że w większości była po

angielsku. I nie chodzi mi tu o barierę językową, ale prozaiczny fakt, że ta osoba, która w nim mówiła była zdecydowanie słabiej słyszalna niż ta, która mówiła po polsku. Z końca sali było mi naprawdę trudno zrozumieć co się dzieje na scenie. Potem było lepiej – sale były dobrze wyposażone i przygotowane. Po początkowych problemach ze sprzętem w niektórych pomieszczeniach, nie sprawiał on już problemów do końca konwentu. Także żadna prelekcja mnie nie zawiodła. W tym miejscu muszę się zgodzić ze spotkaną w internecie opinią, chyba autorstwa Szóstego, że Polacy nie są jeszcze gotowi na międzynarodowe imprezy. Panele po angielsku świeciły pustkami, a obcokrajowcy głównie musieli bawić się w swoim gronie. O nocy nie będę się wypowiadał, ani też powtarzał plotek, ponieważ wszystkie te wydarzenia mnie ominęły. Z mojej perspektywy minęła przyjemnie na rozmowie z ludźmi, którzy też postanowili nie spać. Następny dzień biegł leniwe, też głównie opierając się na rozmowach. Ostatnią atrakcją przygotowaną przez organizatorów, na którą ostrzyłem sobie zęby była licytacja. Niestety, brakowało w niej tej magii z innych takich akcji i moim prywatnym zdaniem przełożyło się to między innymi na to, że tajemnicze pudło, jak i wiele innych fantów poszło za bezcen. Po zamknięciu miałem okazję jeszcze chwilę być w budynku, ale tych błędów, które widziałem nie będę wytykał, bo wiem, że ciężka praca jest najlepszą lekcją i motywacją, by ich już nie powtórzyć. Sam konwent oceniam neutralnie. Gdyby to było mniejsze wydarzenie albo byłoby zorganizowane po raz pierwszy, wtedy na wiele potknięć można przymknąć oko. Nie jest to jednak ani mała, ani też pierwsza taka impreza i jeżeli podobne błędy pojawiają się za rok, bo zakładam, że jednak w 2014 historia polskich fandomowych konwentów się nie skończy, to ocena będzie już dużo niższa.

## ARES PRIME

Dobra, moi panowie, pora nieco napisać o tym, co też przytrafiło mi się i co przeżyłem na bytomskim konwencie. Na początku powiem tak – było zajefajnie, jeśli chodzi o spotkanie z towarzyszami forumowej wspólnoty. Jednak moja wyprawa nie zaczęła się na Śląsku.

Zanim jeszcze przybyłem do Katowic, odwiedziłem przy okazji Sławno i zahaczyłem o Morze Bałtyckie, tłukłem się pociągami w te i nazad, przekonując się, że miejskie legendy o naszym kochanym PKP to szczerza prawda. Czy było warto? Z pewnością tak, ale może przejdę do konkretów.

Zatem, kiedy z moim współtowarzyszem, MABem, wreszcie dojechaliśmy do Katowic, zaczęliśmy łączyć jak typowi turyści, podziwiając typową dla Śląska architekturę i w ogóle. Później dołączył do nas trzeci uczestnik wyprawy, Pillster, no a potem... o Matko Boska Starogardzka, zaczęło się łązenie i gubienie drogi. Pierwszym punktem była wyprawa po miecz, który to zamówiłem – bite 6 kilometrów na piechotę od dworca, a kiedyśmy załatwili sprawę zakupu oręża, trzeba było zadekować się na wynajętym kwadracie – a to wiązało się z drogą do Bytomia. Godzina jazdy tramwajem i kolejne 8 kilometrów łązenia, podziwiania krajobrazów rodem z Fallouta lub Stalkera... Mówię wam, nogi nam w dupską weszły aż po same jajca. No ale wreszcie udało nam się znaleźć miejsce noclegowe, trochę ogarnęliśmy się i ruszyliśmy po czwartego członka kompanii – Chiefa. Po mocno spóźnionym obiedzie i zakupach na kolację, wreszcie byliśmy w komplecie. Co działo się wieczorami podczas pobytu... Powiem tyle, że moje opowieści o dębówce były prawdziwe i mam na to 3 świadków.

Co do konwentu – nie mogę powiedzieć, że organizatorzy dali dupy, ale mogło być zdecydowanie lepiej. Byłem na dwóch prelekcjach, niestety, bo nie widziałem dla siebie w programie wykładów, które by mnie zainteresowało. Kiepsko, rok temu w Krakowie było tyle ciekawych prelekcji, że trudno było mi się zdecydować, na który wykład iść. Samo miejsce było ok – budynek szkoły był idealny. Sklepiki i towary – o, znacznie więcej niż w zeszłym roku. Jestem za.

Ludzie – o, mówiłem że lubię spotykać znajome, przyjazne mordki takich samych popaprańców jak ja? To teraz mówię. Poznałem wielu nowych kompanów, Dolara, Lemura, Tarretha, Omegę, Pitera12 i wielu, wielu innych. Ludzie, jesteście zajebiści. Naprawdę, czas z wami spędzony nie był czasem zmarnowanym. A nasze wyjście na miasto w strojach... Oj, bytomianie pewnie będą wspominać to długimi latami i opowiadać wnukom. Poznało się redakcję naszego czasopisma, zyskało się kilka nowych znajomości. Warto było przyjechać i wydać pieniądze na wszystko, co obejmowało konwent. Z pewnością na przyszły rok też zaszczycę swą obecnością tę imprezę.

## Irwin Kretyn

Do samego końca nie byłem pewny czy przybędę z dalekiej i mroźnej północy na odbywający się w Bytomiu KONWENT. Jednakże mimo przeciwności losu zebrałem w sobie dość siły i zdecydowania, by wyruszyć w dziesięciogodzinną podróż pociągiem

tylko po to, by побыć ze dwa dni wśród band dziwaków, odludków i, prawdopodobnie, introwertyków.

I wiecie co? Nie żałuję niczego.

Spotkałem masę, masę fajnych ludzi, zarówno tych znanych dotychczas tylko przez internet, tych już znanych, acz rzadko spotykanych, oraz tych, których istnienia nawet się nie domyślałem. I czas na konwencie spędzałem, głównie integrując się z nimi, zarówno poprzez rozmowę, jak i dzięki przyspieszonemu integratrowi społecznemu (lecz to wieczorem i w ograniczonych ilościach). Przez dwa dni konwentu nie pozwoliłem sobie na ani chwilę bezczynności (poza krótkim snem, rzecz jasna). Nieustannie znajdowałem sobie coś do robienia – a to oglądanie wszechobecnego, ciekawego merchu, a to siedzenie na prelekcjach, a to gadanie z ludźmi, a to granie w karty i planszówki, a to zwiedzanie Bytomia (wbrew pozorom nie zostałem uraczony najstarszym, najlepszym polskim specjałem, jakim jest wpierdol. Z przyjemnością stwierdzam, że Bytom, jak i cały Górnośląski Okręg Przemysłowy to całkiem przyjemne miejsce... Całości dopełniała jazda kolejką górską (zwaną z jakiegoś powodu tramwajem) podczas powrotu.

Na konwencie można było spotkać setki ludzi, z których każdy zajmował się czymś innym – w wachlarzu osobistości znajdowali się zarówno tacy, którzy maile próbują wysyłać tosterem, a duszę kucykom sprzedali przypadkowo, oglądając serial ze swoją małodzieńcą pociechą, jak i niesamowita rzesza anonimowych, sympatycznych, niewyróżniających się bronych oraz cała banda mniej lub bardziej stukniętych i pozytywnych artystów. Słowem – mieszanka zaiste wspaniała. Warto w niej побыć chociaż przez kilka drobnych chwil.

Muszę pochwalić także konwersatorium Sz6stego, prelekcje artystyczne oraz występy Albericha. Niestety, w tym roku nie byłem w stanie zaszczyścić swą obecnością wszystkich atrakcji, czego głęboko żałuję – znów sprzed nosa umknęło mi kilka perełek.

Słowem – w tym roku ludzie na konwencie dopisali niesamowicie mocno, okazali się główną siłą napędową i spisali się na medal (z frytek).



Szkoda, że nie mogę tego samego powiedzieć o organizacji.

Burdel dorównywał temu z zeszłego roku, ba! Był nawet większy. Brak podziału na poszczególnych orgów, z którymi łatwo i szybko dałoby się ustalić poszczególne rzeczy, kompletny brak jakiegokolwiek informacji między helperami/prelegentami i orgami (przykład – prelekcja Albericha, która została przełożona na rzecz trwającej dłużej prelekcji o memach w fandomie – nie było ŻADNEJ kartki, która o tym by informowała, brak było jakiegokolwiek informacji typu SMS! Karaoke – było zaplanowane w tym samym czasie co OSU, a jego organizator miał problem ze znalezieniem odpowiedniej osoby i przełożeniem atrakcji), mało helperów szprechających po angielsku, pozostawienie jednego samotnego ochroniarza (tutaj gorąco muszę pochwalić Neona, który spisał się perfekcyjnie!), który nie był w stanie samodzielnie ogarnąć całego konwentu, brak wyróżnienia helperów/ochroniarzy w zauważalny sposób (np. opaską), no i ta nieszczęsna sprawa z nieogarniającymi organizatorami... To ostanie jest o tyle naganne, że wieczorami nie było praktycznie nikogo, kto by pilnował terenu konwentu. I nadmieniam, że jest różnica między wypiciem piwa i pogadaniem (jak zrobiłem ja), a nawaleniem się tak, że szuka się w ścianie peronu 9 i 3/4.

Całości porażki organizacyjnej dopełniał bankiet dla członków VIP i zaproszonych gości, który ponoć

był jedną wielką „stypą”, oraz wielka popołudniowa dziura w prelekcjach. Brakowało mi także atrakcji masowych.

Nieintuicyjnie rozłożone były także sale – jednak największą porażką było umiejscowienie sali filmowej... tuż obok noclegowni. Jak można się domyślić, zaowocowało to sporą awanturą, jednak dzięki bohaterkiej postawie Śliwy udało się zażegnać konflikt.

Ogólnie – cała masa niedoróbek, które można było łatwo, szybko i sprawnie załatać, gdyby wcześniej ktoś (bądź paru ktosi) zastanowił się porządnie nad formułą konwentu i pilnował innych, by zachowywali się odpowiedzialnie. Albo przynajmniej rozdzielił obowiązki wśród podwładnych i przygotował grafik...

Ponadto podobał mi się duży rozmiar szkoły, ale sleeproomy były kompletną porażką. Jak na tak małą liczbę osób, panował w nich zbyt duży tłok – i to taki, że ludzie czasami dosłownie spali, przytulając się do siebie. Wejściówki VIP, mające być gwarancją dobrego noclegu i lepszych warunków, de facto niczym nie

różniły się od ogólnie pojętego plebsu. Ba! Gźdacze nie wiedzieli o istnieniu własnego, oddzielnego dormitorium, w związku z czym spali z resztą uczestników... bądź w korytarzu obok łazienki.

Super opierdół należy się temu, kto dał Lemurowi megafon.

Kończąc – konwent oceniam niesamowicie pozytywnie, mimo naprawdę tragicznej organizacji, która jest wręcz idealnym przykładem jak NIE robić konwentu. I niech ci, których nie było żałują – bo warto było przyjechać i spotkać się z reprezentatywną częścią naszej społeczności.

Cóż... Do zobaczenia za rok! I obyśmy wtedy znaleźli więcej **STANDARRRRRRRRRRDÓW** (bo w końcu standardy to magia, prawda?)!



Część redakcji Equestria Times „ciężko pracuje” podczas MLK



# World of Equestria

## Przeglądarkowa Gra Roleplay w Uniwersum My Little Pony!

### System Roleplay

World of Equestria opiera się o dynamiczny System Roleplay, który pozwoli Ci stworzyć własną, unikalną postać i rozgrywać za jej pomocą interesujące i pełne przygód gry roleplay.



### System Mechaniczny

Nawet, jeżeli nie lubisz sesji RP to World of Equestria oprócz tego oferuje także system mechaniczny w którym możesz rozwijać swoją postać tak jak w wielu innych grach przeglądarkowych!

### Pomocna i miła ekipa

Nad prawidłowym działaniem gry stoi zgrana ekipa moderatorów i administratorów, którzy zawsze są chętni do odpowiedzenia na wszelkie twoja pytania i wątpliwości. Daj nam szansę, a nie pożałujesz!



<http://worldofequestria.pl>

 worldofequestria



**Verlax** – Szerzej nieznanym pisarzem jeszcze bardziej nieznanego pochodzenia. Pisze w języku Szekspira i się tym szczyli. Potem narzeka i dziwi się, że nikt go nie czyta. Fascynuje się H. P. Lovecraftem oraz Allanem Poe'm, bez specjalnej wzajemności.

## 18

W chwili, gdy ten numer jest wydawany, wyżej podpisany pan redaktor ukończył magiczną granicę lat osiemnastu. Tego właśnie Anno Domini 2014 z „młodocianego” awansowałem na „dorosłego”. Urodziny te przebiegły w jakże radosnej atmosferze, jednak nie o tym mówić będę. Bo jeśli pomyślimy o tym na zimno, co to w ogóle zmienia, że nagle ta magiczna liczba „18” zaświtała mi nad głową?

Mogę pić alkohol. Niesamowicie. Dlaczego nie mogłem wcześniej? Wyjaśnienie brzmi: bo od osiemnastego roku życia jesteśmy w pełni odpowiedzialni za swój los. Jak więc możecie tu wysnuć wniosek, wcześniej nie byliśmy wystarczająco inteligentni, by dbać o samego siebie. W takim razie zadam kluczowe pytanie. Jeśli od osiemnastu wiosen nagle jesteśmy wystarczająco kompetentni, by decydować o swym losie, to dlaczego ciągle słyszymy o pijakach umierających z przedawkowania alkoholu, pijanych idiotach za kierownicą i jakoś dziwnym trafem wszyscy mają więcej niż te osiemnaście wiosen? To samo tyczy się również papierosów. Po osiemnastce nagle ludzie magicznie „inteligentnieją”, a jakoś i tak umierają w męczarniach na raka płuc. Łączenie więc „rzeczy zakazanych” z „dorosłością” jest nie na miejscu.

Dorosłość często kojarzy nam się z „samodzielnością”. Warto w takim razie spojrzeć na Włochy. Znajduje się w nich najwięcej dorosłych ludzi, którzy z jakiejś przyczyny wciąż nie opuszczają mieszkania swej matki. Niby „samodzielność”, ale te osoby jakoś nie są skore do opuszczenia rodzinnego domu. Czy to znaczy, że coś z nimi nie tak? W Polsce, według danych, również coraz więcej takich person...

Dorosłość łączona jest również z odpowiedzialnością, mówimy tu między innymi o karnej czy finansowej. Ale jakoś przestępcy zaskakująco często mają już osiemnaście lat, czyż nie? A gdy przychodzi do zarządzania pieniędzmi, czemu ci „dorośli” tak bardzo potrzebują wsparcia? Ostatnio

nic, tylko słyszę o finansowaniu samochodu, domu, ślubu... ale czasem można zobaczyć w reportażu, że nawet znacznie później dzieci proszą swoich rodziców o wsparcie, nawet gdy ci są na groszowej emeryturze! To słynne „dla wnuczka”...

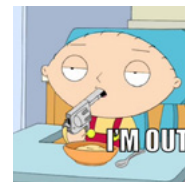
Dlatego gdy patrzę na swój rocznik, swoich rówieśników, mam uczucie, jakbym jeszcze był gdzieś w przedszkolu. Nic, tylko słyhać o kolejnych „osiemnastkach” moich znajomych, gdzie nic, tylko alkohol i alkohol. Aż do zwymiotowania i utraty przytomności, ochleństwo totalne. Oraz chwalenie się, jaki ten „osobnik” nie jest już „dorosły”, bo wypił pół butelki wódki. O tempora, o mores...

Ja czuję się w tej sytuacji dziwnie. Mam niby te osiemnaście wiosen, ale nie czuję się jakiś wyjątkowy. Ot, rok jak to rok. W kolejne lato będę miał lat dziewiętnaście. I co z tego?

Według mnie, ten magiczny „osiemnasty rok” mego życia nie jest wyjątkowy. Bo jeśli coś takiego jak „dorosłość” cokolwiek znaczy, to jest to zdolność do podejmowania własnych decyzji i **branie pełnej odpowiedzialności za nie**, zarówno pozytywnej, jak i negatywnej. Dorosnąć można więc szybciej bądź wolniej. Jedni staną się panami własnego losu wcześniej, inni ruszą swoją własną ścieżką znacznie później. Dorosłość nie jest wyznaczana tymi magicznymi osiemnastymi urodzinami. W USA uważają na przykład, że jesteś wystarczająco dorosły, by umrzeć za ojczyznę w wieku lat szesnastu. Pokolenie Kolumbów, co swoją młodość przeżywało w czasach pożogi wojennej, „wydoroślało” bardzo szybko.

A czy ja się czuję w takim razie dorosły? Będąc szczerym, niezbyt.

**Matyas Corra** – przez większość nazywany po prostu Corra. Człowiek który je węgiel na śniadanie, obiad i kolację. Pochodzi z krainy węglem i miałem płynącej. Serialu nie ogląda od drugiego sezonu a Fandom traktuje jako kabaret. Zazwyczaj bardzo spokojna osoba która nie ukrywa, że lubi być podła. Ogromny fan twórczości Sienkiewicza.



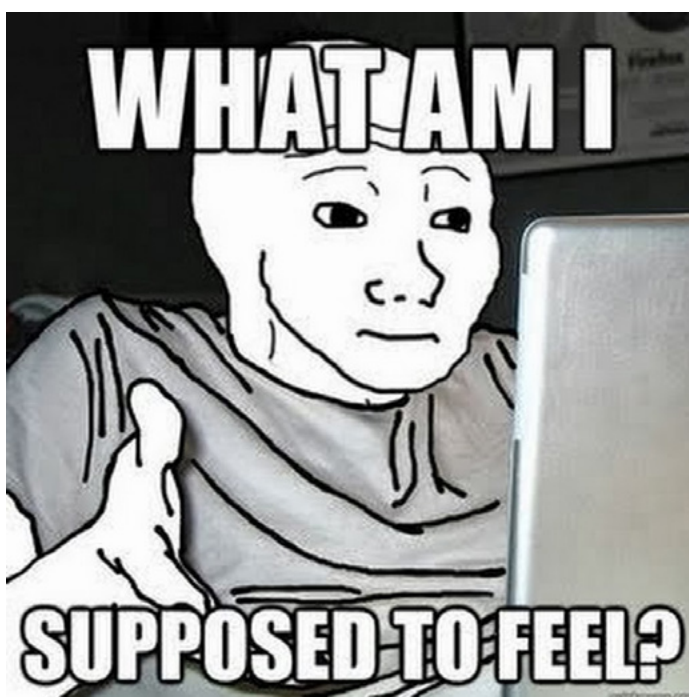
## Moje spojrzenie na przyszłość w tym kraju

Lat 19, całe życie przed nami. Teraz tylko pytanie, co dalej?

Takie właśnie myśli pojawiły się w mojej głowie po skończeniu liceum. Iść na studia, czy też szukać pracy? Jeżeli studia, to czy kontynuować tradycję rodzinną i iść na medycynę, czy też wybrać jakiś własny kierunek? A jeżeli praca, to jaka? Gdzie i za ile? Jest wiele pytań, na które nie mam odpowiedzi, ale wiem, a przynajmniej domyślam się, co czeka mnie w tym kraju. Powolna egzystencja, która doprowadzi mnie kiedyś do grobu. O ile wcześniej nie zdechnę na raka. Ale o tym kiedy indziej, dziś chciałbym się przyjrzeć temu, co oferuje mi Polska jako miejsce zamieszkania na całe moje życie.

Jeżeli spróbowałbym drogi ze studiami, czekają mnie w sumie dwie drogi. Pierwsza – studia humanistyczne. Zaczynając od filozofii, historii czy też innych bezrobotnych kierunków (nie oszukujmy się, te kierunki baaardzo rzadko oferują coś więcej niż praca na uniwersytecie albo w barze z fastfoodem), na prawie kończąc, gdzie bez układów na jakąkolwiek aplikację możesz czekać nawet i 10 lat po studiach, a się nie doczekasz. Druga – studia ścisłe. Inżynieria i jej podobne kierunki. Rzeczywiście, tu już jest dostęp pracy, ale takie studia to nie byle co. Trzeba się ostro przyłożyć, a i tak nie mamy gwarancji utrzymania się. Nie ma w życiu nic za nic, ale tracić np. cztery lata z życia, by nagle cię wywalono? Jakoś nie podoba mi się taka wizja. A więc może praca? Idziemy do urzędu, zgłaszamy się jako bezrobotny i czekamy... czekamy... czekamy... i można sobie tak czekać nawet do u\*\*\*\*ej śmierci. Samo nie przyjdzie, trzeba też samemu działać. Dzwonić po firmach, szukać praktyk, robić cokolwiek w tym kierunku. Ale nikt nie mówi, że nawet po tym dostaniemy jakąś pracę. Możemy też skończyć na ulicy, prosząc o drobne na chleb.

To, do czego zmierzam, jest dosyć prostą myślą, która pojawiła się w mojej głowie – co takiego ten kraj mi daje, żeby tu zostać? Czy rząd jakkolwiek mi pomoże? Czy mam nadzieję na cokolwiek więcej niż jakaś tam egzystencja, która i tak do niczego mnie nie doprowadzi? Według mnie nie. Dlatego też planuję iść na studia, skończyć je, a potem wyjechać. Gdziekolwiek, ale poza ten kraj. Chyba że sytuacja przez najbliższe 5-6 lat się zmieni. Prawdopodobnie zaraz znajdą się obrońcy, że jak tak mogę zostawić własny kraj, że to hańba, że jestem zdrajcą narodu. W takim razie powiedzcie mi, co na razie daje nam, młodym, ten kraj? Bo ja nie widzę tu nic zachęcającego. Pytam się Was, czytelnicy, co młody człowiek może zrobić, by nie skończyć jak statystyczny Kowalski? Jesteśmy młodzi, chcemy zmienić świat. I chociaż nie mamy na to szans, na pewno wizja powolnej drogi do grobu nie jest dla mnie. Jesteście w stanie mi odpowiedzieć?





**Irwin von Cretinnowitz** – najbielszy z niebieskich ludzi, biała gwiazda miasta Danzing, aryjski kojot na czerwone komunistyczne krowy grające na puzonie, prywatnie kolekcjoner puszek po cyklonie B i wielki fan My Little Pony.

## Sztuka Przetrwania

### *Do wszystkich potencjalnych zdobywców Mount Everestu*

Może nawet kiedyś minąłeś w sieci bądź w innym autobusie, wydawałoby się, zupełnie zwykłych użytkowników życia, czerpiących lekką ręką z proponowanych przez świat uciech cielesnych, takich jak jedzenie bądź (o zgrozo!) picie. Jednakże niech nie zmyli Cię, drogi czytelniku, ich wcale powszechna aparycja – są to ludzie żyjący marzeniem, do którego zmierzają, systematycznie rzucając sobie kłody pod nogi. Ich idiotyczne ego jest tak cholernie daleko, że wzrokiem go nie obejmiesz, albowiem żyją tylko jedną myślą – być jak Napoleon, Che Guevarra czy inny Stalin (albo przynajmniej Banksy), ogarnąć świat (opogład) rewolucją. Poświęcają się całkowicie procesowi twórczemu, który polega głównie na narzekaniu, jacy są żałostni w porównaniu do innych (rzecz jasna – jeszcze bardziej żałostnych w porównaniu do czegokolwiek) twórców.

Drapiąc się po głowie, mogę zapytać tylko o jedno – jak do cholery ktoś może zrobić rewolucję w sztuce i stworzyć arcydzieło, pisząc o KOLOROWYCH, PASTELOWYCH KONIKACH?

I cieszę się, że wysoko mierzą, ale radość przyćmiewa drobny, drobnutki, nieistotny fakt – osoby te uparły się, iż nic nie potrafią, o czym często

i głośno zapewniają cały świat w ogólności, robiąc to z wdziękiem kotki z rują, która postanowiła dokonać prezentacji swego wokalu vis a vis twojego ucha o trzeciej nad ranem. Poza ambicjami wysokimi jak Himalaje wyróżniają się także samocena znajdującą się tak nisko, że nie jest już na dnie – ona przeszła znacznie niżej i zaczęła pukać od spodu, zakłócając spokój artystom pięciorzędnym, zajętych szlifowaniem bezbłędnego podpisu (a jak zaświadczy znany mi korektor, wielu z nich dochodzi do tej sztuki dopiero po wielu latach prób i wyrzeczeń). Mało, że artysta narzeka i ma małą wiarę w siebie – często posuwa się do tego, by pochwały i komentarze uznawać za kolejny powód do załamywania się, zamykając się w swoim małym świecie pełnym niespełnionych ambicji, symbolizmu, motywów w sztuce, głębokości i kolorowych koni. Żeby było zabawniej – gdyby nie własny murek stworzony z zawiedzionych marzeń, spokojnie mogliby aspirować do zdobycia swojego mitycznego Mount Everestu.

Do czegoż dążę?

Artysto drogi! Pamiętaj, że nawet będąc twórcą pokroju największych szczych polskiego pisarstwa, zarobisz na tym co najwyżej psi swąd – chyba że będziesz pisał szybko, byle jak i masowo (w końcu płacą od książki). Zatem jedynym, co ci pozostaje, to trzasnąć się porządnie w łeb, przestać wkurzać wszystkich swoim jójczeniem, zakasać rękawy i wziąć się do uczciwej pracy, która prawie na pewno przyniesie owoce.

Czego wam jak najbardziej życzę.





**SPIDIvonMARDER** – fandomowy literat, bronioznawca, hiperanalizator. Organizator ponymeetów w Tribrony, a także archeolog. Brat Twilight, wasal Luny, rycerz Rarity i współpracownik Daring Do.



## Felieton 9

### *Pamiętnik Oficera Maremachtu 9*

Fandom mój widzę ogromny!

Niektórzy zastanawiają się, co stanowi o sukcesie niektórych fandomów w Polsce. Jak to jest, że Kraków robi kosmiczne meety na 100-200 osób i to ujęte w profesjonalne ramy? Na Śląsku nawet na minimeety przychodzi więcej ludzi, niż liczą niektóre fandomy we wcale nie najmniejszych miastach! Jak Tribrony daje radę montować zorganizowane ponymeety co dwa miesiące?

Kwestią kluczową jest tutaj oficer. Taki koleś, który zamiast wieczorem grać w LoLa, zastanowi się, jak zmobilizować lokalnych broniaczy do spotkania się w jakichś innych okolicznościach niż nudny i sztampowy KFCmeet. Zaproponuje im coś kreatywnego.

„Ludzie! Weźmy zgromadźmy się w większej liczbie, pobawmy na turniejach, pogadajmy o kucykach na prelekcjach, pograjmy w FiMa i może obejrzymy razem odcinek!”

To najkrótszy przepis na zorganizowanego ponymeeta. By takiego zrobić, wcale nie trzeba mieć kasy jak lodu, znajomości w Moskwie, a nawet charyzmy zdolnej do nawrócenia Kambodży na stronę światłości. Wystarczy odrobina wewnętrznego ogarnięcia. Mam pomysł na meeta! Szukam miejscowy i ją znajduję. Jak jest za darmo, to super. Jak nie, to zrzutka po 5 zł od uczestników i pokrywamy koszty. Info w internet i mamy meeta!

Dobra, to nie jest jednak aż tak proste. Co zrobić, jak ludzie oleją i nie przyjdą? Zostaniemy z rachunkiem za wynajęcie sali i wrażeniem zmarnowania własnego życia.

Tutaj można zastosować mały fortel i o asygnowanie meeta swoim nickiem poprosić kogoś

lubianego. Piszemy do Lauren Faust i mówimy, że ta osoba będzie na meecie lub wręcz ona go organizuje. To powinno pomóc. A jak Lauren nie zechce, to szukamy kogoś lokalnego. Prosimy naszych bliskich fandomowych kumpli o przybycie, niech wypełnią sobą spotkanie! Co więcej, jeśli zaproponujemy kreatywny program, który wyraźnie podkreślimy jako coś „ogarniętego” i lepszego od wydawania kasy na frytki, to powinno zadziałać.

OK, ale po co to wszystko? Po co w takim Wąchocku czy innej małej miejscowości ruszać fandom? Tak samo jaki jest sens wskrzeszać upadłe fandomy w dużych aglomeracjach? Przecież co umarło to niech lepiej leży i nie wstaje, bo trzeba będzie wołać egzorcystę.

Aktywne i dobrze zorganizowane fandomy to skarb. Miejsce, gdzie oprócz wspólnego doskonalenia naszej kucykowej pasji możemy rozwijać samych siebie. Znajdujemy ludzi do współpracy na wszystkich płaszczyznach, od pomocy w nauce po interesy biznesowe.

No i to jest po prostu piękne, jeśli uda nam się stworzyć razem coś dużego. Obojętne, czy to fanfik, czy to jakaś działalność charytatywna. Jednak do tego potrzeba wspólnoty.

Którą może zainicjować oficer. Ogarnięty broniacz z wizją, chęciami i odrobiną wolnego czasu. Ktoś, kto pokaże co robić, da impuls do rozpoczęcia pracy i zachęci do niej. To osoba zawsze godna szacunku.

Życzę każdemu fandomowi w Polsce, aby taki się znalazł. W Tribrony to się zdecydowanie opłaciło!



# Godzilla

## All hail the King!

**Z**wykle staram się oceniać filmy obiektywnie. Uwzględniam wady i zalety, po czym wystawiam jak najsprawiedliwszą ocenę, możliwie taką, z którą zgodzą się Czytelnicy. Z myślą napisania kolejnej takiej obiektywnej recenzji udałem się do kina na „Godzillę”. Niestety, moje plany wzięły w łeb, gdy film się zaczął...

» *Gandzia*

60 lat temu pewnemu Japończykowi niemiłosiernie się nudziło. W 1954 mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni już nie mogli zabijać nudy, najeżdżając kraje znacznie większe od ich wyspiarskiego państwa, zaś japońskich teleturniejów i filmów hentai z maczkami jeszcze nie wymyślono, więc nasz Japończyk musiał znaleźć sobie inne zajęcie. A ponieważ tym kimś był Ishiro Honda, który współpracował wcześniej z niemalże legendarnym Akiro Kurosawą, nie szukał długo. Zebrał ekipę filmową i nakręcił coś, co szturmem wdarło się do popkultury. To dzięki niemu, gdy mówimy o wielkich potworach niszczących miasto, przed oczami staje nam nie olbrzymi goryl czy równie spora ośmiornica, ale gigantyczny jaszczur. „Gojira”, bo o tym obrazie kinowym mowa, jak na owe czasy oszałamiał efektami specjalnymi, zaś scenariusz i przede wszystkim ciężka atmosfera towarzysząca demolowaniu Tokio sprawiają, że i dziś można go obejrzeć z przyjemnością.

Sukces filmu był tak wielki, że wkrótce zaczęły powstawać jego sequele. Uniwersum Godzilli roz-

rosło się, w kolejnych odsłonach cyklu dodawano kolejne potwory i niszczone kolejne regiony Japonii. Sielanka trwała do roku 1998, kiedy to doszło do katastrofy.

Godzillą zainteresował się Roland Emmerich. Reżyser, który zwykł psuć każdy, nawet najlepszy pomysł na scenariusz. Co jeszcze straszniejsze, posiadająca prawa do Godzilli wytwórnia Toho zgodziła się, by Emmerich nakręcił film o Królu Potworów. Efektem był – nomen-omen – potworek, który z oryginalnym arcydziełem Hondy dzielił tylko tytuł. To... coś zostało słusznie obsmarowane przez krytyków oraz fanów i zapomniane.

Teraz, dokładnie 10 lat po premierze ostatniego japońskiego filmu z Godzillą, reżyser Gareth Edwards pokazał nam swoją wizję Gojiry. I, co trzeba przyznać, wyszło mu to lepiej niż Emmerichowi. Wprawdzie reżyser również zwleka z pokazaniem Króla Potworów, a jeśli już to robi, to w niezdradzających zbyt wiele ujęciach, jednak nie jest to wada. Wręcz przeciwnie, dzięki temu zabiegowi rodem z „Cloverfield” (kolejny godny polecenia monster movie) lub „Obcego” pierwsza część seansu staje się świetnym thrillerem ze sci-fi w tle, a gdy Godzilla wreszcie pojawia się w pełnej krasie, widz reaguje głośnym „OMÓJBOŻEJAKIETOWIELKIERATUJSIĘKTOMOŻE!”.

Kto jak kto, ale osoba odpowiedzialna za design potworów zasłużyła na premię. Zarówno bestie nazwane MUTO (Massive Unidentified Terrestrial

Organism; polscy tłumacze dość sprawnie przełożyli to na GNOL), jak i sam Godzilla budzą podziw i strach przed ich potęgą. Zwłaszcza ten drugi stwór zasługuje na uwagę – jego wygląd został znacznie unowocześniony w stosunku do oryginału, jednak nie zgubiono przy tym klimatu pocziwego „gumiaka”. Majestatyczny i budzący respekt model potwora w połączeniu z charakterystycznym rykiem wręcz wgniata w fotel! Przyczepić się mogą jedynie do efektu ziania ogniem/radioaktywnym gazem – w wersji japońskiej wydawał mi się lepszy. Albo po prostu zgredzieję...

Przy okazji warto dodać, że i eksperci od efektów specjalnych odwalili kawał dobrej roboty. Klasyczna dla monster movie demolka kolejnych miast i równie klasyczna próba interwencji wojska (jak zwykle nieudana) robią oszałamiające wrażenie. Czuć wręcz siłę walczących monstrów, które niepowstrzymanie prą przed siebie, zostawiając za sobą same ruiny.

Nieco gorzej sprawdzają się bohaterowie ludzcy. Dostajemy tu przekrój typowych dla tego typu filmów postaci: naukowców, wojskowych i cywilów, jednak w pamięć zapadają jedynie rewelacyjny Bryan Cranston, który znika w połowie filmu i w zasadzie epizodyczny Ken Watanabe w roli doktora Serizawy – swoją drogą, fajne nawiązanie do obrazu Hondy. Reszta ekipy sprawdza się zdecydowanie

gorzej i nawet grany przez Aarona Taylor-Johnsona główny bohater wypada dość blado.

Co gorsza, zdarzają się dziury fabularne. Film cierpi na syndrom Deus ex machina. Nieco rozczarowuje też zakończenie, które można nazwać typowym amerykańskim happy endem, nawet jeśli przez chwilę miałem nadzieję, że będzie inaczej.

Takiego zawodu nie sprawia muzyka. Wprawdzie brakuje nieco klasycznych motywów z filmów japońskich, jednak skomponowana przez Aleksandre Desplata ścieżka dźwiękowa skutecznie się broni, budując napięcie i pomagając widzowi wczuć się w klimat.

Jak więc ocenić dzieło Edwardsa? Jak najbardziej pozytywnie. Nową wersją „Godzilli” Amerykanie zrehabilitowali się po tragikomedii sygnowaniu nazwiskiem Emmericha – co sztuką wielką nie było – i stworzyli coś, co oglądałem z nieskrywaną przyjemnością, coś, co dorównuje klasycznym filmom wytwórni Toho. Nie pozostaje mi więc nic innego, jak dać mu osiem oczek i niecierpliwie wyczekiwać sequela. Czy ten powstanie? Biorąc pod uwagę sukces kasowy – w pierwszy weekend emisji obraz Edwardsa zarobił ponad 90 milionów dolarów, co przy budżecie wynoszącym 130 milionów można uznać za wynik wyśmienity – i ogólną jakość filmu, jest to bardzo prawdopodobne.





TO WSZYSTKO  
MOGŁO TRWAĆ  
JESZCZE PRZEZ  
TYSIĄCĘ OBROTÓW,  
GDYBY NIE  
PEWIEN KRÓL,  
N'OM, KTÓRY  
POSTANOWIŁ  
ZOSTAĆ JEDYNYM  
BOGIEM SWOICH  
PODDANYCH.



SZNIKIELE ODWRÓCIŁY SIĘ  
OD O'NA I ZACZĘŁY WZNOŚCIĆ  
POSĄGI I ŚWIATYNIĘ KU CZCI  
NOMA HEREZJARCHY.

## Recenzja – „Szninkiel”

**J**ean van Hamme, cóż byśmy bez niego učinili? Ten sam umysł, który dał nam bardzo popularnego w Polsce Thorgala, stworzył jeszcze jedno poruszające i doskonale napisane dzieło. Dzięki współpracy polskiego rysownika Rosińskiego oraz twórcemu geniuszowi belgijskiego twórcy powstał komiks o doprawdy Wielkiej Mocy.

» VerIax

Fabula „Szninkla” nie wydaje się z początku wybitna, lecz z każdą kolejną stroną zaczyna coraz bardziej piąć się ku wielkości. Oto na świecie zwanym Daarem toczy się nieustająca wojna, których przyczyn nikt nie pamięta, bezlitosna i bezpardonowa. Co każdy obrót dwóch wielkich słońc nadciągały armie Trójki Nieśmiertelnych – Barr-Finda zwanego Czarną Ręką, Jargota Pachnącego oraz Zembrii zwanej Cyklopką. Armie tej trójki ścierały się i eksterminowały nawzajem i nikt w sumie nie wiedział dlaczego. Tak było od wielu lat, aż w trakcie jednej z tych bitew wydarzył się Cud.

Głównym bohaterem jest tytułowy „szninkiel” o imieniu J'on. Szninkle to rasa niewolników, przypominających nieco hobbitów. Kiedyś rządili tym światem, ale gdy pojawiła się Trójka Nieśmiertelnych, zostali wpędzeni w niewolę i służą jako mięso armatnie. W tej bitwie J'on cudem przeżywa i zdobywa wolność. W tym momencie objawia mu się O'n, stwórciel światów, wielkie, nieśmiertelne bóstwo. Szninkiel, mimo że jest nędzną istotą, przeznaczoną do bycia niewolnikiem ras wyższych, zostaje Wybrańcem. Ma on zakończyć wojnę przed piątym obrotem wielkich słońc.

Van Hamme stworzył tutaj barwną galerię postaci. Poza J'onem pojawia się również jego ukochana G'wel, odpowiednik goryla – tawal Bom-Bom, tajemniczy król N'om Herezjarch, wyrocznia Volga, szninkiel Ar't. Oczywiście mamy również Trójkę Nieśmiertelnych, typowe czarne charaktery z najgorszego koszmaru. O ile naprawdę to one są takie złe...

Jeśli chodzi o kreskę i styl, Rosiński odwalił tu kawał dobrej roboty. Stworzył on nie tylko świetne postacie, ale również dobrze sobie radzi przy rysowaniu szerszych plenerów, tłumów czy scen zbiorowych. Już pierwsze kilka stron to po prostu rozkosz – nic, tylko podziwiać talent Rosińskiego do rysowania tak skomplikowanych i chaotycznych scen jak bitwa Trzech Nieśmiertelnych.

Jednak to, czym ostatecznie „Szninkiel” zdobywa i łamie serca, jest cały sens tej misji J'ona oraz zakończenie, które wali czytelnikowi w twarz. Bardzo szybko nawiązania stają się jasne, przede wszystkim te do religii chrześcijańskiej i Starego oraz Nowego Testamentu. Jest ich absurdalnie dużo i żeby nic nie zdradzić, powiem tylko tyle, że fabuła wykonuje zwrot o 180 stopni, a zakończenie wręcz wyciska łyżę z oczu. Jest całkowicie apokaliptyczne i katastrofalne. Wszystkie te nawiązania znajdują również swoje miejsce w kontrowersyjnym finale komiksu.

„Bo tak naprawdę, to O'n jest zazdrosnym władcą. Zazdrosnym i pamiętliwym...”

Podsumowując, „Szninkiel” to arcydzieło, klasyka gatunku. Mogę z pełną szczerością polecić ten komiks, absolutnie warto.



# Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych

## Część 5

**N**o to wracamy pod nowym szyldem, by po raz kolejny zasypywać Was tytułami gier, które były popularne, kiedy dinozaury władały Ziemią.

» *Dolar84*

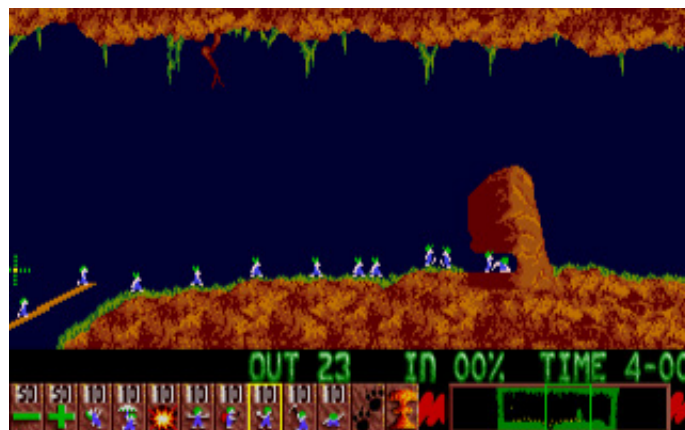
### 1. Pharaoh's Tomb



Któż za młodu nie chciał być poszukiwaczem przygód? Tym bardziej, jeżeli rzeczony przygody obejmowały wędrówki po zapomnianych grobowcach w poszukiwaniu niezmiernych skarbów. Przemysł filmowy wiedział o tym od dawna, co skutkowało takimi hitami, jak seria „Indiana Jones”, czy nieco mniej udanymi, ale nadal cieszącymi oko, jak „Tomb Raider”. Jak łatwo się domyślić, twórcy gier zwęszyli w tym interes i również ruszyli tym tropem. Jednym z efektów takiego podejścia jest wydana w 1990 roku gra „Pharaoh's Tomb”. Cóż w niej dostaniemy? Na pierwszy rzut oka nic ciekawego. Ot, mamy pikselowego ludzika, który chodzi, skacze, okazjonalnie ciska wólciami i ogólnie stara się przeżyć podczas penetrowania tytułowego grobowca. Grafika nie należy do najbardziej wy-

szukanych, muzyka praktycznie nie istnieje, a całą rozgrywkę umilają nam dźwięki à la PC Speaker. Czym więc się zachwycać? Naturalnie niesamowitą grywalnością. Zapewniam, iż przeprowadzanie bohatera zwanego Nevada Smith przez kolejne poziomy (w sumie 80 plansz) potrafi zapewnić rozrywkę na naprawdę długi czas. Na dodatek nie jest to gra prosta – twórcy zadbali, żeby trzeba było się przy niej nieco namęczyć, dając bohaterowi mało amunicji (i równie skąpo umieszczając na planszy dodatkową) i tworząc pułapki bez wyjścia. Dodając do tego fakt, iż najłżejsze muśnięcie przeciwnika lub przeszkody kończyło się natychmiastową śmiercią, czasami naprawdę można było się w czasie rozgrywki zirytować. A mimo to człowiek wciąż do niej wracał, żeby po raz n-ty spróbować doprowadzić naszego noszącego nieodłączny kapelusz archeologa na samo dno grobowca.

### 2. Lemmings



Co wspólnego mogą mieć niewielkie gryzonie z jedną z najzabawniejszych gier logicznych, jakie

kiedykolwiek stworzono? Jak się okazuje – całkiem sporo, zważywszy na wypuszczoną w 1991 roku grę „Lemmings”. Co prawda w tej grze rzeczne lemingi chodzą na dwóch nogach, noszą niebieskie wdzianka i mają zielone grzywy, ale podstawowa zasada zostaje ta sama – z uporem godnym lepszej sprawy dążą do swojej samozagłady. Naturalnie zadaniem gracza jest sprawienie, żeby te urocze stworzonka przeżyły (choć zwykle nie wszystkie) kolejną podróż i dotarły do miejsca przeznaczenia. Aby osiągnąć ten cel, wyposażono je w zestaw umiejętności, które bywają niezbędne dla ukończenia danego poziomu. Tak więc nasze lemingi mogą kopać, budować mosty, przebijać się przez skały, blokować się nawzajem, czy nawet widowiskowo eksplodować. A wszystko po to, by przynajmniej większa część początkowej ich liczby dotarła bezpiecznie do wrót na krańcu mapy. Naturalnie trzeba było nieustannie na nie uważać – na każdym poziomie mieliśmy wyznaczoną określoną liczbę stworów, które muszą przetrwać. Jeżeli zabrakło choć jednego – kaplica i powtarzanie poziomu. I tak w kółko. Zdaję sobie sprawę, iż brzmi to jak opis najnudniejszej gry pod słońcem, jednak twórcy zadbali, żebyśmy na niektórych planszach musieli się naprawdę nakombinować, żeby uratować jak najwięcej lemingów. A poza tym gra wciągała niczym przysłowiowe bagno. Chociaż bywały i takie chwile, gdy purpurowy z wściekłości gracz używał opcji „Nuke’em All!”. Trzeba przyznać, że efekt był... widowiskowy. Polecam każdemu.

### 3. Wolfenstein 3D



Mieliśmy przygotówkę, mieliśmy grę logiczną, czas więc dla odmiany zająć się jakąś strzelaniną. I to wyjątkowo słynną, ponieważ mam zamiar przypomnieć Wam nieśmiertelny, wydany w 1992 roku hit – „Wolfenstein 3D”. Fabuła gry była całkiem prosta – wcielaliśmy się w rolę Williama „B.J.” Blazkowicza, amerykańskiego agenta polskiego pochodzenia, którego zadaniem była ucieczka z tytułowego zamku, a następnie doprowadze-

nie do upadku całego nazistowskiego imperium. Prawda, że proste? Oczywiście, żeby rzecz utrudnić, na naszej drodze postawiono wielu przeciwników – od zwykłych żołnierzy przez psy bojowe aż do SS-manów i innych elitarnych przeciwników. Rzecz jasna, skoro po korytarzach kręciło się tak wiele nazistowskiego tałatajstwa, twórcy zadbali również o podręczny arsenał. Na początku był to zwykły nóż, który po zaszlachtowaniu pierwszego strażnika wymienialiśmy na porządny pistolet. Z biegiem czasu dokładaliśmy do tego pistolet maszynowy, a następnie coś w rodzaju miniguna. Trzeba przyznać, iż widok rozradowanej paszczy naszego bohatera, gdy zdobywał ten ostatni przyrząd masowej zagłady był po prostu przeżabawny. Tak więc chodziliśmy sobie po zamkach, zabijaliśmy wrogów i naturalnie po drodze zbieraliśmy tony skarbów oraz szukaliśmy tajnych przejść. Każdy, kto grał, z pewnością kojarzy sytuację, gdzie z wciśniętą do oporu spacją biegano się przy ścianach, szukając miejsca, w którym nieustępliwy mur otwierał się i odsłaniał komnatę, zwykle wypełnioną po brzegi złotem (i czasami SS-manami). W finałowej walce stawialiśmy naprzeciw samego Adolfa – trzeba przyznać, że w pancernym kombinezonie z czterema działkami wyglądał przeżabawnie. Wspomniana zabawa kończyła się, kiedy zaczynał do nas strzelać – ilość naszego życia zniknęła wtedy w alarmująco szybkim tempie. Kiedy w końcu udało się nam go ustrzelić, następował tryumfalny koniec gry – po raz kolejny uratowaliśmy świat! Ale w końcu nikt po tej grze nie spodziewał się głębi – to miała być wyłącznie dobra rozrywka. I to zadanie spełniała z nadatkiem. Polecam każdemu!



## Drodzy czytelnicy!

Pierwszy numer otwieramy nie tylko artykułami, ale także pierwszą wymianą korespondencji, którą z Wami nawiązaliśmy. Mamy nadzieję, że zechcecie do nas pisać jak najwięcej.

Listy możecie wysłać na redakcyjnego maila:

[EquestriaTimes2014+Listy@gmail.com](mailto:EquestriaTimes2014+Listy@gmail.com)

Krótkie przypomnienie zasad: listy publikujemy bez edycji, z ew. uzupełnieniem podpisu, jeśli go brakuje. Odpowiadają na nie wszyscy chętni członkowie redakcji. Zastrzegamy sobie prawo do nieopublikowania czyjegoś listu.

SPIDIvonMARDER



*Skąd pomysł na nazwę czasopisma? Będzie ona podobna do Brohoofa czy Manezette, a może to będzie coś zupełnie nowego? Kto wpadł na pomysł połączenia czasopism?*

Przemo



*Droga redakcjo  
Niedługo wrzesień, a z nim rok szkolny. Nie każdy lubi chodzić do szkoły (na przykład ja). Macie może jakieś pomysły, na miłe spędzenie tych dwóch semestrów, gdy każdy już wróci, ze swoich zajęć?*

Frodo

### Dolar:

Pomysłów na nazwę było kilkanaście. Uznaliśmy, że w tym wypadku demokracja będzie najlepszą opcją, zrobiliśmy więc głosowanie i po zaciętej walce zwyciężyło Equestria Times. Jeżeli chodzi o formę, to przez cały czas będziemy eksperymentować, jednak z całą pewnością postaramy się połączyć najlepsze rzeczy z obu poprzednich magazynów. A czy pojawi się coś nowego? Bogowie wiedzą, demony podejrzewają... A skąd wyklął się pomysł połączenia? Wedle mojej najlepszej wiedzy zaczęło się od niezobowiązujących żartów członków obu redakcji na jednym z meetów śląskich, po czym postanowiliśmy pociągnąć temat dalej. Zajęło to dobre dwa miesiące, ale w końcu udało się doprowadzić do fuzji. Czy wyszło to na dobre? To już będą musieli ocenić czytelnicy, ale my jesteśmy całkiem zadowoleni.

### Spidi:

Było też w tym trochę polityki i problemów personalnych, ale niech zostanie to tajemnicą poliszynela. Tak na serio, to na „rynku” za bardzo nie było miejsca na dwa niemalże identyczne magazyny. Po prostu to... chyba nic nie dawało. Połączenie wydawało się dobrym pomysłem.

### Cahan:

Witaj!

Jak spędzić mile rok szkolny? Znaleźć sobie pasję i ją rozwijać. Przyda się też grono przyjaciół, którzy pomogą nam rozwijać pasję, takie jak granie w Heroes V w trybie wieloosobowym. Możesz też zainwestować w kredki i ćwiczyć na lekcjach rysowanie kolorowych koników. W życiu można robić wiele rzeczy, a Ty obawiasz się nudy? Naprawdę? Albo po prostu poświęć się nauce i pomyśl, że to inwestycja w przyszłość.

Serdecznie pozdrawiam,

### Spidi:

Heroes ma tylko dwie koszerne części, ale nieważne :P

Dla mnie stwierdzenie „nuda” to coś, co przydaje się innym. Już sam fandom oferuje tak bogaty program zajęć, że brakuje doby i tygodnia. Twórczość artystyczna, praca w redakcji, hiperanalizy kuców, a co najważniejsze, spotkania z broniaczami... to napędza do życia.

Przykładowo, twórczość artystyczna pozwala nie tylko się wyżyć intelektualnie, ale także dać coś innym. Emocje, a także całkiem utylitarna kwestia. Ktoś może nasz obrazek wykorzystać do własnego projektu lub zainspirować się i stworzyć coś samodzielnie.



Witam. Na początku chciałbym zaznaczyć, że klawiatura w moim laptopie powinna trafić na geriatrię, a najlepiej poddana eutanazji - klawisze nie zawsze „zaskakują”. Staram się, jak mogę wytłapać „ubytki”, ale tu i ówdzie mogę coś pominąć, za co z góry przepraszam. Nie będę tłumaczył się z przecinków. Szybciej zrozumieję obsługę zderzacza hadronów, niż zasadę wstawiania przecinków. Tacy jak ja, są niereformowalni. Z oczywistych względów, nie będę was oceniał, dlatego zadam kilka pytań:

1. Czy braliście udział w drugiej edycji Pony-Poczty? Jeśli tak, to co o niej sądzicie. Moim zdaniem, pokazała ona obie strony społeczności bronies. Wiem, że podobny artykuł pojawił się w Brohoofie, ale dotyczył międzynarodowego pisania listów.
2. Czy w przyszłych numerach, pojawią się recenzje starszych filmów czy gier? Co do gier, nie mam na myśli pierwszego Prince of Persia czy Dooma, ale np. Unreal, GTA 3, Half - Life i innych kultowych produkcji, które pokazały, że „można inaczej”. Filmy - nie tylko nowości, ale i tak kultowe produkcje takie jak: Blade Runner, seria Alien (wpisana do „Amerykańskiego Dziedzictwa Kulturowego“)?
3. Czy planujecie coś w rodzaju „artykuły czytelników”? Oczywiście z zastrzeżeniem, że jeśli artykuł czytelnika ma trafić do numeru, wówczas korekta ma prawo zrobić z nim co zechce. Tak, wiem... DUŻO pracy, ale efekt końcowy mógłby przyciągać czytelników. („Czy mój tekst trafił do numeru“)?

Być może, napiszę jeszcze kilka głupich pytań, po ukazaniu się numeru.  
Pozdrawiam

Triste Cordis

### Dolar:

Tu chyba każdy postępował inaczej, ale ja jednak się nie zdecydowałem. Napisałem w swoim czasie dosyć listów – maile są jednak wygodniejsze. Co do pytania o gry, to nic nie stoi na przeszkodzie, żeby oprócz wspomnianych tych z okresu kredy, a nawet jury, pojawiały się również tak nowe, jak wymieniałeś. To samo dotyczy filmów. Myślę, że ktoś na pewno się tym zajmie. Jeżeli chodzi o trzecie pytanie, to

jesteśmy jak najbardziej otwarci na gościnne występy. Jeżeli ktoś ma ciekawy pomysł na artykuł, zechce go napisać, a następnie opublikować, to nie istnieją żadne przeszkody. Naturalnie będzie podlegał sprawdzeniu, ale jego dokładne warunki będą już ustalane dokładnie z poszczególnymi chętnymi.

### Matyas Corra:

Triste, mój drogi, sprawa wygląda tak. Nowe gry to zazwyczaj badziewie, które służy tylko zbieraniu kasy. A nawet jeżeli nie, to nie trafia do większości użytkowników. Więc to samo przez się mówi, że recenzje, jakie przynajmniej ja będę pisał, będą dotyczyły starszych tytułów. Co do filmów, ja gust swój mam skierowany głównie w stronę starych horrorów, więc ciężko mi się wypowiedzieć na temat filmów, które aktualnie trafiają do kin. Choć są wśród nich takie, które mi się podobają. W skrócie – będziemy pisać o tym, co uważamy za godne pojawienia się w naszym magazynie, aby nie zanudzić czytelników.

### Spidi:

Artykuły czytelników to świetny pomysł, choć oczywiście warto umówić się z redakcją wcześniej, aby nie było problemów typu: „napisałem tekst, a nikomu się nie podoba”. Sam pisałem kiedyś do ActionMaga i było to bardzo przyjemne.





# CZYM



- To... Co to w ogóle... Jak ty... – zdumiona Twilight łapała powietrze.
- To... Przecież ja, prawda? Grzywa, sierść... Ale co tu, niech Discord weźmie, się wyprawia?! Owlowiscious wytrzeszczył oczy na rozmówczynię, nie ryzykując wysuwaniem swoich przypuszczeń.
- Spike, co do... Co ty kurde... – zszokowana jednorożec nie odrywała wzroku od „obrazka”.
- I co ja takiego liżę?
- Hu?
- NIE, NIE HU!!! A w ogóle to bardziej przypomina róg. Długi, śnieżnobiały... Róg. – Bibliotekarka skrzywiła się.

– Spike... Podśłuchiwałaś?

\* \* \*

– Rozumie Wasza Wysokość? – Jednorożec smutno popatrzyła na księżniczkę.

– Oczywiście Twilight. Musisz się trochę uspokoić. – Celestia uśmiechnęła się ciepło i delikatnie przesunęła skrzydłem po grzywie uczennicy, drżącej ze wzburzenia.

– Ja... Tyle czasu straciłam na studiowanie magii przyjaźni... Ale czas mija, przyjaciółki zaczynają delikatnie napomykać, że czas zacząć przyjaźnić się także z ogierami... No, rozumie Wasza Wysokość. – Twi lekko się zmieszała. – Znaleźć sobie „wyjątkowego kucyka”. Ale jestem taka... przerażona i... – Klacz cichutko chlipnęła.

– No, Twilight... – lekko przestraszona księżniczka próbowała dobrać odpowiednie słowa, żeby uspokoić swoją zasmuconą protegowaną.

– Co? Co mogę im zaoferować? Swoją wiedzę? Ona jest im niepotrzebna. Nie mam w sobie tyle gracji, co Rarity, nie mam naturalnego wdzięku Fluttershy, a nawet nie potrafię przerwać niezręcznej ciszy jak Pinkie! Jestem kucykiem średniej urody, z trudem potrafiącą znaleźć temat rozmowy z ogierami. Taki temat, który przynajmniej interesowałby nie tylko mnie. Nie potrafię sobie ani trochę wyobrazić, jak budować stosunki z ogierami. I z każdym dniem coraz trudniej mi jest zbywać pytania przyjaciółek na ten temat. Ja... Nie wiem co robić... – Załamawszy się zupełnie, jednorożec głośno zaszlochała, wtuliwszy pyszczek w bok księżniczki.

Alicorn delikatnie gładziła grzywę lawendowej jednorożec, kiedy ta próbowała się wyplakać. Celestia delikatnie objęła skrzydłem uczennicę, przyciągając ją bliżej siebie, niczym troskliwa matka, uspokajająca przerażone dziecko.

– Twilie... – w głosie księżniczki pojawiły się nowe, dotychczas niesłyszane nuty. – Nie warto tak tego przeżywać. Uwierz, że nie jest to powód do zmartwień. Wszystkie kucyki przez to przechodzą. Wcześniej czy później, w twoim życiu także pojawi się ktoś „wyjątkowy”... Ktoś, kto będzie się zawsze o ciebie troszczył. Ktoś, kto zawsze cię wysłucha i zrozumie. – Celestia, delikatnie ujmując podbródek, podniosła głowę Twi i spojrzała jej prosto w oczy. – Kto zawsze będzie gotów dzielić z tobą twoje troski. Wierzysz mi? – spytała z lękiem.

– Ja... Wierzę ci, księżniczko – odpowiedziała szeptem Twilight, otwierając szeroko oczy.

– Tia, Twilie. Wiesz, że zawsze możesz mnie tak nazywać, gdy nie ma nikogo w pobliżu.

– T-t-tia... Ja...

– Poza tym... Przecież wiesz, że nie trzeba szukać kogoś „wyjątkowego” wśród ogierów, czyż nie? – przypochlebiając się, zainteresowała się księżniczka. – Twoja druga połówka może być bliżej, niż myślisz.

– Tia...

– Ćśś... – Alicorn delikatnie zakryła kopytem usta Twi, po czym obdarowała zmieszaną jednorożec czułym pocałunkiem.

– Twilie, nie bój się. Zaufaj mi. Nikt się o tym nie dowie. Jeśli tylko nie będzie nas podśluchiwał przez drzwi. – Celestia zalotnie mrugnęła. – Nadszedł czas na nową lekcję mojej ukochanej uczennicy.

– J-jaką? – nieśmiało spytała się klacz.

– Poliz mój róg Twilight.

Źrenice jednorożec rozszerzyły się z niepokoju.

– T-tak po prostu?

Tia delikatnie się uśmiechnęła.

– Tak. Uwierz mi, będziesz nie mniej zadowolona niż ja. Źródło mojej siły jest dość przyjemne

w smaku. – księżniczka uśmiechnęła się lubieżnie, znowu całując zakłopotaną uczennicę, dodając jej tym pewności.

– Ja... Spróbuję.

Księżniczka powoli opuściła głowę, podsuwając róg bliżej Twilight. Ta, zatrzymując się na chwilę, w końcu zdecydowała się polizać jego koniec.

– Mmm... Czujesz? – spytała się Celestia, cicho mruczając.

Twilight czuła. Wystarczyło, że jej język dotknął rogu księżniczki, a przeszło go kilka igiełek, ukłuć lekkim wyładowaniem magicznym. Ale już po chwili bolesne uczucie zniknęło. Wsunąwszy go głębiej, Twilight poczuła, jak przez jej ciało przeszła fala przyjemnego ciepła, podobnego do ciepła łyku mocnego cydru. Chcąc znowu poczuć to uczucie, klacz wsunęła róg do połowy, lekko pojękując z rozkoszy.

– Twilie, jesteś moją najlepszą uczennicą, jaką kiedykolwiek miałam. Ja... Kocham cię.

Zaczerwieniona jednorożec z trudem oderwała się od „boskiego źródła rozkoszy”.

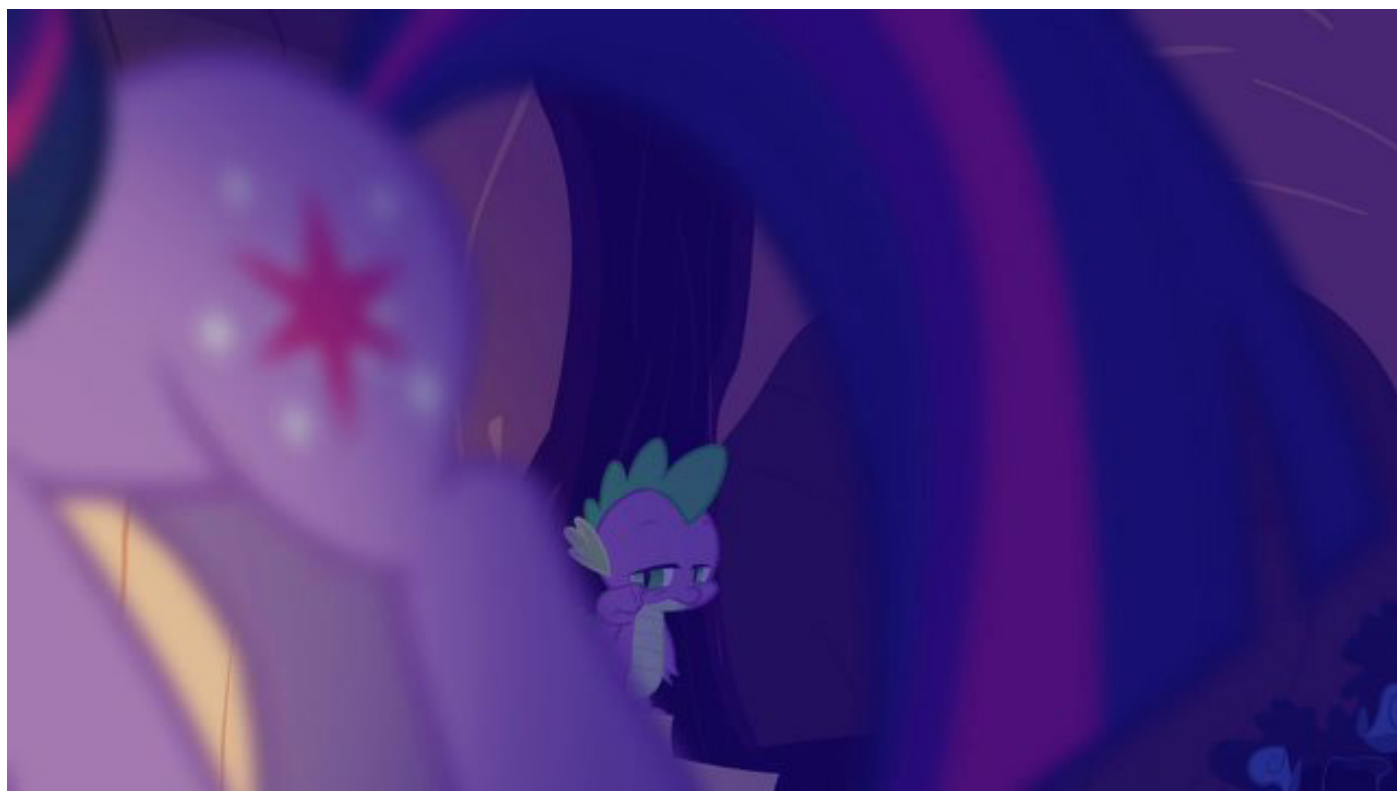
– Tia... Też cię...

– AAAAAAAAAaaaaaaa!!! – Twilight obudziła się, zeskakując z przerażenia z łóżka, z trudem łapiąc oddech.

– Niech to Discord... Weźmie... – Bibliotekarka wściekle przecierała oczy, próbując wyrzucić z głowy zobaczony obraz. Ale przekłete kadry ze snu żywcem wypaliły się pod powiekami. Twi zbiegła do łazienki i opuściła głowę pod lodowaty strumień wody.

– Emm... Twilight? – Zaspany smoczek wszedł do łazienki, głośno ziewając. – Wszystko w porządku? Jednorożec ponuro podniosła głowę do lustra i spojrzała na posępny pyszczek w odbiciu.

– Nie, Spike. Nie jest w porządku – wyburczała klacz i skoczyła do sali bibliotecznej.



Podrapawszy się ze zdziwienia w tył głowy, asystent poszedł w ślad za Twilight. Po czym zastygł w zdumieniu.

– Co ty... robisz... Palisz... książki?!



Twi stała koło kominka i metodycznie wrzucała do niego książkę za książką.

– „Pięćdziesiąt odcieni siana”, „Kuconuelle”, „Miłość i kucyki”... Wszystkie do ognia.

Zszokowany tym dziwnym zachowaniem, Spike ostrożnie wziął w łapę jedną z książek.

– To... Czy to nie są książki Rarity, która ci pożyczyła tydzień temu? Przecież się obrazi i...

Twilight wściekle spojrzała na smoczka.

– Emm... No dobrze, rób to sama. Ja... Pójdę spać, okej?

Klacz wróciła do niszczenia „zgubnej literatury”.

– Tak. Już idę.

Wchodząc po schodach, Spike mógł przysiąc, że słyszał czyjeś głośnie zgrzytanie zębów.

\* \* \*

– Ooo nie... – Bibliotekarka uderzyła się kopytem w głowę. — Słyszałeś, jak mówię przez sen?

– Hu!

– Co? To był nocny koszmar! To rzecz, której nie da się kontrolować!

– Hu?

– No... – Klacz pokiwała głową i oblała się barwnym rumieńcem. – Oczywiście, że koszmar! A jak inaczej to nazwiesz? – Zmieszana jednorożec wróciła do lektury pamiętnika.

– To kompromitacja! Wstyd. Hańba! A jeśli się wygada? Muszę mu to wszystko wyjaśnić. – Ciężko westchnęła i otworzyła książkę.

**„Twilight czasami mnie po prostu zdumiewa. Myślisz, że widziałeś już wszystko, ale nie. Po raz kolejny udaje się jej rozmieszyć mnie czymś nowiutkim”.**



– Uśmiejesz się.

**„Ten dzień także nie był wyjątkiem. Śmiałem się do rozpuku. Dobrze, że Twilight o niczym nie wie. Jeszcze by się obraziła. Chociaż bardziej by się obraziła, gdyby dowiedziała się, że o wszystkim powiedziałem Pinkie”.**

– Neeee, Spike!!! – Twi boleśnie się skrzywiła. Owlowiscious wydał dźwięk podobny do prychnania.

„Trzeba to było widzieć. Kiedy pokazałem Pinkie swój rysunek, roześmiała się tak głośno, że obudziła dzieci państwa Cake. Zresztą, pani Cake nie mogła na nas nakrzyczeć, ponieważ sama śmiała się z pięć minut, zobaczywszy obrazek. Tak samo jak i pan Cake”.

Jednorożec uderzyła głową w ścianę.

„...I co tu powiedzieć? Twilight czasami tak pogrąża się w lekturze, że zupełnie traci kontakt z rzeczywistością. Tak jak wczoraj, kiedy czytała kolejną książkę Rarity, która na tyle ją wciągnęła, że nie zauważyła, jak upaść sobie cały pyszczek lodem. I jeszcze z pięć minut tak siedziała, nawet tego nie zauważając. No czy to nie scenka do narysowania?...”

Twilight tępo gapiała się na książkę.

– Idź w zad, Spike – ponuro wyburczała jednorożec, wrzuciwszy pamiętnik za szafę. Co prawda, będąc zdenerwowaną, lekko chybiła: książka upadła na podłogę i otworzyła się gdzieś pośrodku. Twilight posępnie spojrzała na Owlowisciousa.

– Hu! — Sytuacja ta widocznie bawiła jej pierzastego przyjaciela.

– Wiesz, teraz rozumiem, czemu pani Cake TAK na mnie patrzyła, kiedy kupowałam u niej muffinki. Wątpię, czy Spike wyjaśnił jej, co NAPRAWDĘ przedstawia ten rysunek – wycedziła przez zęby i powlekła się w stronę szafy po rzuconą książkę.

– Hu!

– I co teraz?... NIE czytałam pamiętnika, słyszysz? Zatem nie mogę znać przyczyn ich kpin. Po prostu nie będę przychodzić do Sugarcube Corner przez... miesiąc. Ani się obejrzysz, a zapomną. Albo nie. W każdym razie, dziękuję mojemu asystentowi – podsumowała, krzywiąc się.

Twilight podeszła do pamiętnika i chciała wsunąć go za szafę... Ale to, co zobaczyła, spowodowało, że oczy jej wyszły na wierzch.

– CZY TO PRAWDA?!

CIĄG DALSZY NASTĄPI...

Autor komiksów: Pony Berserker

Opracowanie graficzne: MLO

Tłumaczenie: Dolar84

# PALĄCY PROBLEM ZE ZNACZKIEM

AUTOR: PONY-BERSERKER



[pony-berserker.deviantart.com](http://pony-berserker.deviantart.com)

ARTYSTYCZNY MIX

# ROZWIJANIE ZDOLNOŚCI

## CZĘŚĆ 7



bcrich40.deviantart.com

Autor komiksów: BCRich40  
Opracowanie graficzne: MLO  
Tłumaczenie: Dolar84



# ROZWIJANIE ZDOLNOŚCI

## CZĘŚĆ 8



bcrich40.deviantart.com

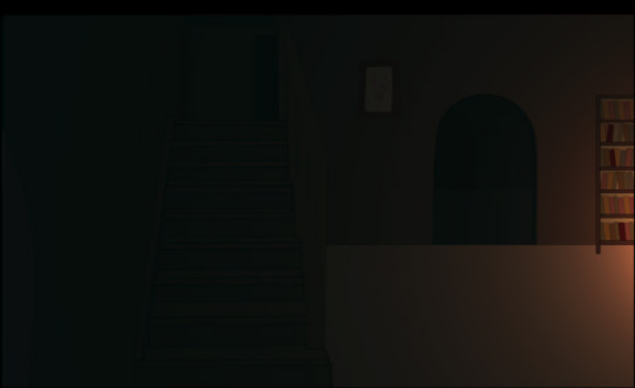
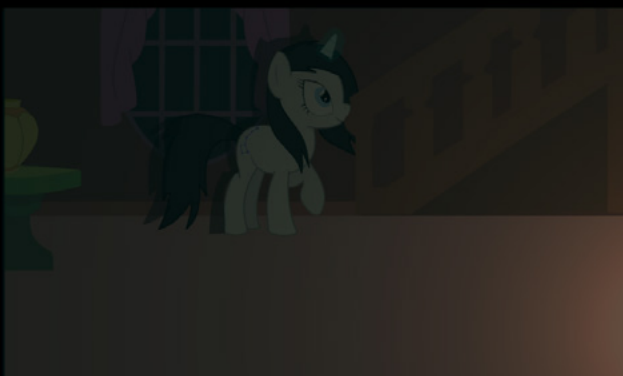


Autor komiksów: [Agrol](#)  
Opracowanie graficzne: MLO  
Tłumaczenie: solaris



CIĄG DALSZY NASTĄPI...

Autor: Agrol





CIĄG DALSZY NASTĄPI...

Autor: Agrol

# Ogłoszenie

Czy uważasz, że pisząc artykuły, podbiłbyś świat mediów?

Czy sądzisz, że poprawianie błędów innych należy do twoich specjalizacji?

A może twierdzisz, że w projektowaniu grafik nie masz sobie równych?

Czy na domiar tego wszystkiego obawiasz się, że kucyki opętały twoją duszę i każą ci coś przekazać?

Jeżeli na którekolwiek z tych pytań odpowiedziałeś "Tak", to oznacza, że w redakcji Equestria Times znajduje się miejsce i dla Ciebie!

Poszukujemy:

- » zdolnych, pracowitych redaktorów,
- » rzetelnych, nieustrudzonych korektorów,
- » kreatywnych DTP-owców i grafików.

Aby złożyć podanie, wystarczy odwiedzić forum MLPPolska. Zapraszamy!