

12/2014 (2)



# EQUESTRIA TIMES

**Wywiad z L-Trainem**

**Recenzja**

**Fallout: Equestria - The Game**

**Makaronizacja - z czym to się je**

Witamy ponownie!

Jak widać na załączonym obrazku, póki co, udało nam się otrząsnąć z Klątwy Pierwszego Numeru i kolejny pojawił się bez półtoramiesięcznej obsuwy. Liczymy, że w przyszłości będzie to wyglądać jeszcze lepiej.

Cóż jednak dostaniecie od nas w tym numerze? Sięgnęliśmy do fandomu zagranicznego, zadając wiele pytań twórcy muzyki L-Trainowi. Dodatkowo oczywiście czeka na Was kilka recenzji opowiadań, a wśród nich prawdziwa perła czy dwie. Dla pragnących wiedzieć, co wśród fanów piszczy, przygotowaliśmy nieco wieści z ubiegłego miesiąca. Naturalnie to nie wszystko, a ja mógłbym pisać jeszcze długo, lecz teraz przekazuję metaforyczną batutę w ręce Matyasa...

» Dolar84

Witam i pozdrawiam.

To już drugi numer Equestria Times w mojej ręce, a pierwszy (i mam nadzieję ostatni) pojawił się bez opóźnień parę dni.

Dolar miał okazję wymienić się z wami w tym numerze, ale co Was jeszcze czeka? W tym numerze recenzję Fallout: Equestria, a także prowadzi swoje zajęcia z rysowania. Jest też stawia nam kolejne gry, więc nie bójcie się, jesteście jeszcze młody.

Oczywiście, będziecie mogli zobaczyć więcej dla was wybraliśmy. To nie wszystko, ale bardzo rozpisywać. Tak więc nie bójcie się serca do przeczytania tych poradników i kolejnych.

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, Alberich, Kredke, aTom

Dział techniczny - Macter4, Pisklakozaur, Jantoniusz, Gabol, 337Fabi

My Little Pony Friendship is Magic i Hasbro są zastrzeżonymi znakami towarowymi Hasbro Inc.

Redakcja Equestria Times nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam zamieszczonych w magazynie.

facebook mlppolska

Wykorzystano prace autorów:

owwybean  
stinkehund

ria Times, który trafia w wasze  
nadzieję, że nie ostatni), który  
nia wynoszącego więcej niż

nić już trochę materiału w tym  
czce czeka? King przygotował  
ria – The Game. Cahan dalej  
pisanie fanfików. Dolar przed-  
w które grało się, kiedy on był

gli też przeczytać komiksy, które  
ie wszystko, ale nie chcę się za  
więc zachęcam was z całego  
tego numeru i czekajcie już na

» Matyas Corra

## Spis treści

Wieści ze świata..... 4

### RECENZJE

Good Girl..... 6  
Opowieść o Szklanej Kuli..... 7  
Za grzechy moje i twoje..... 9  
Relikt..... 11

### PUBLICYSTYKA

Fallout: Equestria – The Game..... 14  
Wywiad z L-Trainem..... 17  
Sekrety Wieży Zegarowej..... 21  
Ergo, ordre de bataille Krasnoj Armii... 25  
Cahan Uczy i Bawi..... 29  
Relacja z VII Wrocławskiego..... 31  
Legendarna Relacja z Wrocławskiego..... 37

### FELIETONY

Pamiętnik Oficera Maremachtu 10..... 42  
Rozważania Zgryźliwego Tetryka..... 43  
Ludu wolny, ludu szczęśliwy!..... 44  
Używki cz.2..... 45

### POZOSTAŁE

Post Nuclear World..... 48  
Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych..... 50  
CMC Zdobywają Swoje Znaczkę..... 54

### FANFIK

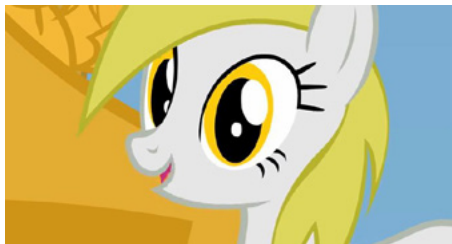
NIE..... 59

### ARTYSTYCZNY MIX

Komiksy..... 64

## 23 października

### Zapowiedź Brony Fair



Na YouTube pojawiła się animacja promująca przyszłoroczny konwent Brony Fair, organizowany u naszych zachodnich sąsiadów. Zaplanowany jest na 11 i 12 kwietnia 2015, a odbędzie się w Berlinie. W animacji widzimy dwie maskotki niemieckich fandomów, Westfalię i księżniczkę Pancake, które namawiają nas do wybrania się na rzezone wydarzenie. A jako że Berlin nie jest tak daleko... kto wie? W każdym razie animację możecie obejrzeć [tutaj](#), a więcej o konwencie dowiedzieć się z ich [oficjalnej strony](#).

## 8 listopada

### Więści o pełnometrażowym filmie MLP:FiM



Chociaż do jego premiery pozostały co najmniej dwa lata, to prace powoli zaczynają nabierać tempa. Scenarzysta Joe Ballarini ujawnił na Twitterze, iż pisanie scenariusza już się rozpoczęło. Teraz wystarczy jedynie uzbroić się w cierpliwość i ewentualnie gdybać, czym też twórcy postanowią nas zaskoczyć.

## 11 listopada

### Nowa gra od Futzi01



Futzi01 znany jest w fandomie jako osoba tworząca gry, które wielokrotnie odbierają nam wiele godzin życia (seria Canterlot Siege). Tym razem wziął na warsztat Derpy, a zadaniem graczy będzie uniesienie jej jak najwyżej za pomocą bąbelków i magicznej energii. Brzmi kuriozalnie, prawda? A wciąż jak bagno! Jeżeli nie żal Wam odrobiny czasu, to pograć możecie [tutaj](#).

## 17 listopada

### Piąty sezon MLP:FiM już na wiosnę!



Na oficjalnym kanale My Little Pony pojawiła się zapowiedź piątego sezonu przygód naszych ulubionych bohaterów. Hasbro zapowiada, iż kolejna wyprawa do Equestrii będzie miała miejsce już na wiosnę 2015 roku. Należy przyznać, że jest to idealna wiadomość, rozjaśniająca ponurą, listopadową aurę. Jeżeli jakimś cudem jeszcze go nie widzieliście, to możecie nadrobić zaległości [tutaj](#).

## 19 listopada

### W The Overmare Studios praca wre



Zgodnie z tradycją, w wieściach pojawi się coś specjalnie dla fanów Fallout: Equestria. Tym razem chodzi o najnowsze doniesienia z The Overmare Studios, gdzie nadal trwają prace nad stworzeniem gry osadzonej w tym właśnie świecie. Twórcy ujawnili, jak będą wyglądać poszczególne atrybuty i umiejętności oraz to, jak będą się różnić od tych znanych z normalnego, ludzkiego Fallouta. Wszystkie informacje możecie znaleźć [tutaj](#).

## 9 grudnia

### Duzi fani małych kucyków w obiektywie



Premiera z dawna oczekiwanego filmu dokumentalnego „Bronies – duzi fani małych kucyków”, wyreżyserowanego przez Artura Filipowicza. Dokument ukazuje opinie różnych ludzi z naszego środowiska, w tym między innymi aktorki głosowej Agnieszki Mrozińskiej – polskiej Rainbow Dash.

# I LUBUSKI PONYMEET

KIEDY??  
31 STYCZNIA  
2015

GDZIE??  
ZS W DESZCZNIKU  
UL. LUBUSKA  
DESZCZNO

ZNAJDŹ NAS NA:





[Tragedy]

# Good Girl

Autor: Golden Vision

**C**zasami zdarza się tak, że najlepsze i najniewinniejsze intencje czy zachcianki przynoszą najgorsze rezultaty. Ot, takie pieskie życie.

» Dolar84

Powiedziałbym, iż to wyżej wzmiankowane określenie jest idealnym tłumaczeniem tytułu tegoż opowiadania. A zaczyna się całkiem niewinnie. Główna bohaterka, Screw Loose, znajduje się w szpitalu po tym, jak uległa drobnemu wypadkowi. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, że nasza klacz... szczeka. Jako że pojawiają się u niej również inne psie zachowania, lekarze decydują o umieszczeniu jej na oddziale zamkniętym i rozpoczynają terapię, by pomóc swojej pacjentce. Pytanie tylko, czy ona tego naprawdę chce. Może wszystko, czego potrzeba jej do szczęścia, to... kość?

Można pomyśleć, iż taki wstęp gwarantuje fanfika lekkiego, przyjemnego, o potężnym potencjalnie komediowym. Nic bardziej mylnego – owszem, przy opisach niektórych scen z pewnością się uśmiechniemy czy nawet zaśmiejemy, jednak będzie to zawsze podszyte niepokojem czy wręcz smutkiem. Autor zapewnia nam wycieczkę po stopniowej dezintegracji osobowości klaczy, która ze strony na stronę coraz bardziej zatracza się w swoim nowym, psim jestestwie. Nie jestem w stanie określić, na ile realistycznie jest to opisane z medycznego punktu widzenia, ale na pewno potrafi wyrzeźbić niesamowity efekt na czytelnikach. Na mnie na pewno wywarło.

Powiedziałbym, że najsilniejszą stroną tego opo-

wiadania jest jego klimat. Chwilami naprawdę potrafi przytłoczyć, gdy nie wiemy, czy irytować się zachowaniem Screw Loose, czy jej po prostu współczuć. Kreacja samej bohaterki, jak i postaci pobocznych jest nienaganna – wszystkie, nawet te ledwie wspomniane, są prawdziwie rasowe. Dialogów w tekście nie uświadczymy za dużo, jednak te, które się pojawiają, czyta się z niesłabnącym zainteresowaniem. Oprócz nich mamy do czynienia z mnogością bardzo przyjemnych w odbiorze opisów, z których wyróżniają się przemyślenia pacjentki. No kiedy w końcu dadzą jej tę kość? I... i może jeszcze jakąś piszczącą zabawkę?

Nie jestem przekonany, czy poleciłbym to opowiadanie każdemu. Nawet nie chodzi o to, że może być nieodpowiednie dla młodszych wiekiem czytelników, ale po prostu jest tekstem nietypowym. Do jednych trafi mocno, inni nie znajdą w nim nic specjalnego. Mogę jedynie mieć nadzieję, iż najwięcej osób wpasuje się w tę pierwszą kategorię.

Jeżeli chodzi o język, którym opowiadanie jest napisane, to jest dosyć wymagający, choć nie do przesady. Błędów jako takich w tekście praktycznie nie dostrzegłem i każdy ze średnią znajomością angielskiego powinien sobie spokojnie z nim poradzić. Dla tych, którzy nie mają na to chęci, też mam dobrą wiadomość – opowiadanie będzie w przyszłości tłumaczone.

Zatem doszliśmy do końca tej krótkiej recenzji. Mam nadzieję, iż zainteresowałem Was na tyle, że sięgniecie po ten tekst. A kiedy to zrobicie... miejcie pod ręką kość dla biednej Screw Loose. Moja subiektywna ocena to 10/10



[Adventure] [Slice of Life] [Sad] [Mystery]

# Opowieść o Szklanej Kuli

Autor: Alberich

**R**zadko kiedy trafiają się rzeczy, które zaprawiony w bojach autor czyta tylko i wyłącznie dla własnej, perwersyjnej przyjemności. Opowieść o Szklanej Kuli jest jedną z nich.

» Irwin

Mam taki cholerny, bardzo irytujący zwyczaj rozpoczynania swoich wypocin od jakiejś anegdotki, która poprzez naciągnięcie metafory do granic wytrzymałości, trafnie i celnie przybliży rozmówcy problematykę omawianej kwestii. Nie inaczej, rzecz jasna, będzie i teraz.

Przyznam, że zawsze nieco obawiałem się alberichowych opowiadań. Znam go z tej człowieczo-twórczej strony nieco bliżej, dużo też dyskutuję ze wzmiankowanym autorem o czytaniu, pisaniu, a czasem nawet, gdy czuję się na siłach, literowaniu (nie wspominając o legendzie narosłej wokół naszego brodatego kolegi na skutek Zegarów i pochodnych tykających). Wszystkie me rozmowy z nim, które toczyłem poprzez internet, do niedawna składały się głównie z krzaczków, bowiem perfidne AQQ nie obsługiwało – tylko w jego wypadku! – polskich znaków w jego kwestiach (i znów zaznaczę – tylko jego!). Po dłuższym czasie przestało mi to przeszkadzać, ba! przyzwyczaiłem się, z radością odcyfrowując kolejne partie tekstu świętego dyskutanta.

Jednak głowę przed czytaniem zaprzętało mi tylko jedno, jedyne pytanie: ile, mimo braku krzaczków, zastąpionych nudnymi, codziennymi pol-

skimi znakami, w opowiadaniu dojrzę znanego mi człowieka, jego rękę rzemieślnika, a ile będzie się kryło się za całym warszatem twórczości?

Dzięki bogom, wzięłem właściwą pigułkę od właściwego murzyna, co pozwoliło mi się cieszyć z opowiadania (a także z paru innych rzeczy, takich jak m.in. kawałek tapety, torebki po herbacie oraz kawałek kabla, który wsadziłem sobie do nosa i którym robiłem Zabawne Gesty).

Wydawałoby się, że zaczynam czymś oderwanym od rzeczywistości – jednak dla mnie głównym motywem opowiadania jest właśnie świat, jego konwencja oraz coś, co z konwencji wypada. Jak mimochodem poucza tekst Albericha, zbyt głębokie wnikanie się w reguły przedstawionych realiów prowadzi do cierpienia, katuszy i smętnej nudy (co przyzna każdy fan D&D, który wyliczał całąkę z many).

Całość zawiera się w 100 stronach i 50 000 słów, jednak czyta się to jednym ciągiem. O fabule najlepiej wypowiedział się sam autor, którego piszący zacytuje, by uniknąć spoilerów:

*Po dość nieprzyjemnym wydarzeniu, Flutter-shy dostaje w prezencie szklaną kulę z zatopioną w środku miniaturą Ponyville. Gdy losy jej przyjaciół zdają się toczyć starym torem, żółta klacz szuka odpowiedzi na dręczące ją wątpliwości... Tylko czy taka odpowiedź w ogóle istnieje? A jeśli tak, jakie straszliwe prawdy musi kryć za sobą? Nadszedł czas, by zmierzyć się ze światem i samą sobą. Wszystko*

się zmieni... albo właśnie pozostanie takim samym. A szklane kule dziwnym trafem mają w sobie coś urzekającego.

Do strony technicznej nie mogę się w żaden sposób przyczepić, całość czytało się naprawdę przyjemnie. Nadmienię tylko, że w tekście sporadycznie zdarzają się literówki oraz błędy typu pomylenie podmiotów, jednak mogło się to zmienić – czytałem tekst krótko po publikacji. Porównanie Madeleine z filmem trochę na wyrost, ale ostatecznie chyba jest najbliższej prawdy – lepszego określenia nie znajdę. Bardzo ładny, solidny warsztat, zasługujący na głaskanie – jednak oczkiem w głowie całego opowiadania jest kreacja głównej bohaterki oraz potęgowanie ich uczuć.

Kreacja postaci zasługuje na najwyższe uznanie. Miejscami nieco razi tylko Pinkie Pie, która jest zbyt... logiczna i rozsądna (rozbawiła mnie tylko raz – tekstem o króliku) i summa summarum wyszła zaledwie dobrze. Czego nie można powiedzieć o reszcie postaci – są po prostu perfekcyjne. Poprzez opis, kwestie dialogowe, wszystkie mniejsze i większe manierzmy lub gesty, Alberich z wdziękiem hiperrealistycznego artysty odtworzył główne bohaterki serialu. No, może raz czy dwa kwestia Rarity brzmiała, jakby mówiła ją Rainbow Dash, ale to już kwestia personalna.

Jednak całe Mane Six minus jeden błędnie przy głównej bohaterce przedstawionej w naprawdę genialny sposób. Pierwszy rozdział to, praktycznie rzecz biorąc, samo skupianie się na Fluttershy, jej przeżyciach oraz przemyśleniach. W pamięć zapadła mi świetna scena z czytaniem książki (genialne zastosowanie strzelby Czechowa!), przypominająca, że w końcu nie czytamy po to, by znów spojrzeć na słowa, tak doskonale w końcu znane, a ujrzeć samego siebie sprzed wielu, wielu lat. Wszystkie przedstawione przez autora drobne gesty, myśli, odruchy, zwątpienia – maestro! Nawet taki kretyn jak ja nie znajduje tutaj ani jednego potknięcia, ani jednej rzeczy, która mogła zostać skonstruowana nieco lepiej.

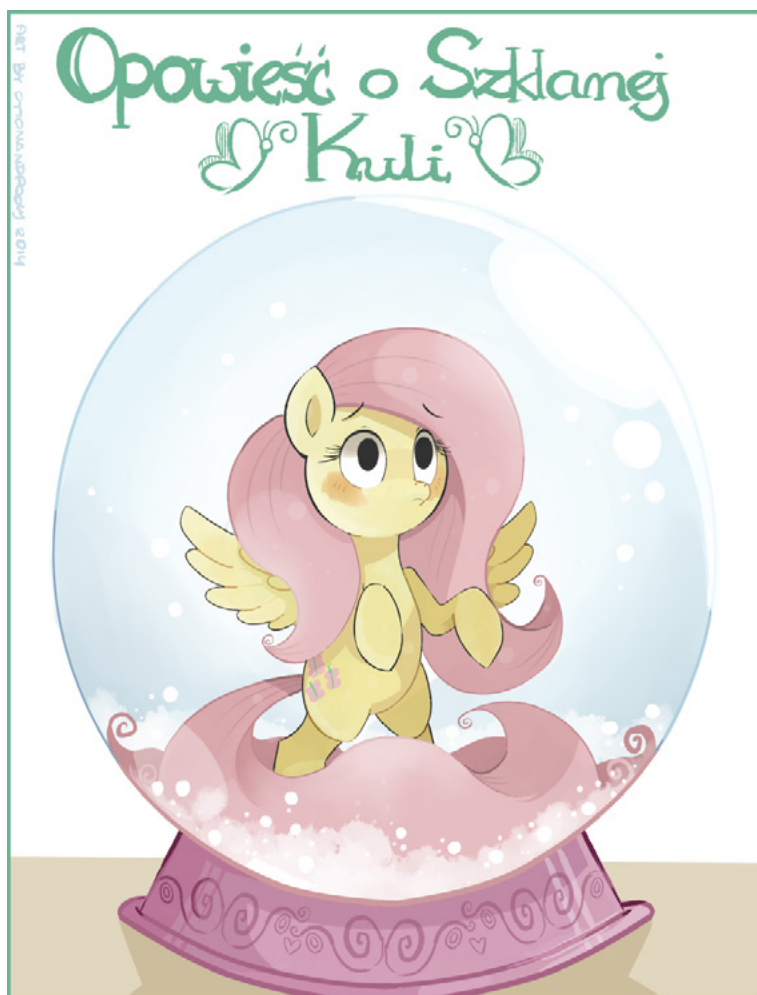
Samo opowiadanie muszę pochwalić przede wszystkim za potęgowanie uczucia obcości, odmienności, zauważenia braku spójności w przedstawionym świecie. Jak wspominałem – ukazanie konwencji i czegoś, co do tej konwencji nie pasuje, jest tutaj po-

prowadzone po mistrzowsku. Wszystko, absolutnie wszystko jest tłem dla sfery wewnętrznej Fluttershy. Przerazonej oderwaniem od świata, do którego przestała pasować.

Napięcie oraz uczucie niepokoju rośnie aż do kulminacyjnego momentu, gdy autor, odkrywając karty, zagrał na moich emocjach jak na cymbałkach.

Jeśli mam być szczery, to jest jeden z tych niewielu tekstów w fandomie, które można interpretować na wiele sposobów, a przy tym nie jest ociekającym metaforami, silącym się nieudolnie na głębokość pięknym obrazkiem. Nie, "Szklanej Kuli" bliżej do "Roku 1984" Orwella (zabawne jest to, że stawiając obie te pozycje obok siebie, nie uznaję tego za ujmę dla żadnej z nich – obie doskonale bronią się same).

Kończąc: czytało się jednym ciągiem, wartko, fajnie i naprawdę przyjemnie, a po zakończeniu zmusiło do myślenia. Dwie mocne okejki na dwie, ze trzy siorbnięcia herbatą pełne aprobaty oraz uznania, ze dwa Dziwaczne Gesty oraz jedno cichutkie parsknięcie śmiechem. A opowiadanie mogę polecić niemalże każdemu.







[Slice of Life] [Sad] [Dark] [Violence] [Kryminał]

# Za grzechy moje i twoje

Autor: bester (Draques)

**S**eryjni mordercy to narcyzi. Lubią zostawić na miejscu zbrodni swoją „wizytówkę” – charakterystyczny znak, który głosi wszem i wobec: „To byłem ja, to moja sprawa”. Czasem jest to papierowy łabędź ulokowany w kałuży krwi, czasem zaklejenie powiek ofiary taśmą. A co, jeżeli trafi się morderca, który nie zostawia poszlak? Który nie ma systemu działania? Który jest jak... cień?

» *Madeleine*

Doktor Soul nie ma łatwego życia. Haruje w szpitalu, żyje w permanentnym stresie, a w domu, który powinien być azylem od nieprzyjaznego świata, non stop kłóci się z nim żona. Soul ma dosyć i pewnego dnia wraca do domu później niż zwykle, spędziwszy kilka upojnych godzin z kochanką. Kiedy wreszcie wraca do siebie, czeka na niego szokująca niespodzianka – ociekające krwią ciała żony i córki. Nikt nie ma wątpliwości – klacze zostały zamordowane.

Bohatera poznajemy w chwili, gdy parę dni po dramatycznych wydarzeniach bierze urlop, żeby wszystko sobie dokładnie przemyśleć. Soul pewnie zapiłby się na śmierć w jakiejś spelunie, gdyby nie zawitał do niego detektyw Riddle Crusher z prośbą o pomoc w schwytaniu zabójcy. Dopiero w tym miejscu zaczyna się prawdziwa zabawa, a czytelnik zostaje porwany w wir zagadek i nawarstwiających się pytań.

„Za grzechy...” nie jest typowym opowiadaniem osadzonym w małej miejscinie, gdzie wszyscy się znają i kochają i gdzie dziwnym zbiegiem okoliczności mieszka większość obywateli Equestrii (poudawajmy przez chwilę, że wcale nie mam na myśli Ponyville). Bohaterowie nie przemierzają również gęstych lasów i ciemnych jaskiń w poszukiwaniu przygód. Nie jest to opływająca luksusem stolica, w której pręży się pałac królewskich sióstr i gdzie kucyki noszą głowy tak wysoko, że kunsztownymi fryzurami zaczepiają o latarnie. Akcja rozgrywa się w Manehattanie, ale nie tym, który znamy z serialu – jest to Manehattan brudny, zły i przesiąknięty patologią wielkiego miasta.

Autor nie boi się sugestywnych opisów i brzydkich słów. Postacie przeklinają, piją na umór, wpadają w szał. W mieście roi się od dziwek, a główny bohater nie jest bynajmniej statecznym mężem i ojcem, który po pracy wraca do domu na rodzinny obiad i daje żonie buziaka na powitanie. Mamy miasto, gdzie każdy jest anonimowy i dzielnice, których lepiej nie odwiedzać po zmroku. A w samym centrum tego wszystkiego – soczysta zagadka kryminalna, ogarnięty rozpaczą po utracie rodziny doktor oraz para detektywów, którzy niczym Holmes i Watson tropią nieuchwytnego mordercę. Cały ten szary, brudny, okrutny obraz do tego stopnia kłóci się z utopijnym światem pastelowych kobył, jaki znamy z serialu, że potencjalny czytelnik albo otrząśnie się ze wstrętem

(„Oni tam mają kochaaaaaanki, fuuuuj!”), albo – jak mnie – zaświecą mu się oczy, wyszczerzy się z zachwytu i zaczną pisać z emocji, bo patologia i emocjonalny rozkład podane w wysublimowany sposób są tym, czego w fandomie stanowczo brakuje.

Kryminały jako gatunek nie cieszą się wśród broni zbytnią popularnością. Jest kilka świetnych, ale generalnie niewiele osób je pisze. A szkoda – Draques udowadnia, że nie trzeba tworzyć fabuły na tysiąc stron i wprowadzać setek bohaterów, żeby zaciekać czytelnika. Opierając tekst na klasycznym schemacie kryminału, udało mu się napisać fik, który wciąga, wzbudza emocje i zaskakuje. Drobnym mankamentem opowiadania jest to, że większość czytelników bardzo szybko domyśli się, kto jest zabójcą, ale tekst warto przeczytać chociażby dla samego profilu psychologicznego postaci, który został rozpisany po prostu perfekcyjnie.

Otwarte zakończenie pozostawia nadzieję na kontynuację, którą zresztą sam autor to podsycy, to znów gasi... Dzieło oznaczone jest jednakże jako zakończone, co oznacza, że czytelnik nie powinien nastawiać się na oczywiste odpowiedzi i podanie wszystkich rozwiązań na tacy. Banał nie jest tym, co cechuje to opowiadanie – każdy może interpretować końcowe wydarzenia tak,

jak chce i prawdopodobnie każda interpretacja będzie równie dobra. Na koniec warto dodać świetnie prowadzoną akcję, atmosferę tak gęstą, że można ją kroić nożem oraz stale rosnące napięcie i otrzymujemy smaczkowy fanfik, genialny w swojej prostocie, a jednocześnie skłaniający do rozmyśleń.

(A w ramach ciekawostko-anegdoty warto wspomnieć, że szanowny autor, Pan Bester, przejawia tendencje do okresowego Zachowania, Jakiego Nie Przystoi Autorom Szanującym Czytelników, czyli bezczelnego zacierania śladów swojej pisarskiej działalności, dlatego jego fanfiki należy czytać, dopóki jeszcze wiszą na forum).

Technicznie opowiadanie jest średnio dobre. Zważywszy na liczbę pre-readerów i korektorów, głupie błędy typu literówki czy przecinki żyjące własnym życiem pojawiają się zdecydowanie zbyt często. Nie umniejsza to jednak w żadnym stopniu wartości opowiadania, które czyta się jednym tchem i które – jakby to powiedział pewien pan, może go kojarzyć, ale nie sądzi, taki tam random – „wciąga jak bagno”. Tak mało jest dobrych kryminałów, a ten się do nich zalicza. Pozostaje tylko czytać i wychwalać. (I nie usuwa się swojej twórczości z Internetu, Internet pamięta!)





[Violence] [Adventure] [Fantasy]

# Relikt

Autor: Baffling

**D**aleka wyprawa, potężne, ale nie przesadzone magiczne przedmioty, niesamowite przygody i niebanalne zwroty fabularne – oto „Relikt”. Udany debiut literacki Bafflinga i zarazem solidny sam w sobie tekst, do którego lektury serdecznie zachęcam!

» *Alberich*

Z roku na rok w fandomie przybywa ukończonych opowiadań. To znakomita tendencja, biorąc pod uwagę, że wielu autorów dopiero zaczyna swoją przygodę z pisaniem w naszym małym literackim świecie, a pełnię potencjału mogą pokazać w swoich następnych tekstach. Dla czytelników to też dobre zjawisko – wreszcie możemy mieć co poczytać bez obaw o tygodniowe czekanie na następne porcje tekstu.

„Relikt” jest opowiadaniem przygodowym, mającym w końcowej postaci około stu tysięcy słów, innymi słowy jest co poczytać. Wszystko podzielone na czternaście rozdziałów plus prolog i epilog. Całości raczej nie da się pokonać na jeden „atak”, ale czyta się ją na tyle lekko, że nie powinno to trwać dłużej niż kilka wieczorów.

Skupmy się jednak na treści, bo to właśnie ta jest najistotniejsza. Twilight i jej przyjaciółki dostają zadanie wydobyć z jaskini niedaleko Ponyville tajemniczego przedmiotu znanego jako Czarne Berło. Następnie w towarzystwie mrukliwego Guarda ruszają na północ, do Shadowforest, by

tam unieszkodliwić niebezpieczny artefakt. Brzmi odrobinę sztampowo? Bo w rzeczywistości tak to wygląda, jest to jednak jedna z bardziej niezwykłych cech „Reliktu”, który pod przykrywką do bólu przewidywalnej, wręcz typowej przygody skrywa wiele twistów fabularnych i interesujących zwrotów akcji. Z każdym następnym rozdziałem fanfik coraz bardziej odbiega od schematu, by ostatecznie całkowicie go złamać.

Na początku skupmy się na zaletach tego opowiadania, koniec końców chcę Was do niego zachęcić. Przede wszystkim, już od samego początku bardzo przemówiła do mnie kreacja bohaterów. Zarówno postacie kanoniczne, jak i te wymyślone na potrzeby opowiadania wypadają bardzo przekonująco i naturalnie. Kilka kreacji warto jednak rozpisać osobno, ze względu na ich niezwykłość.

Przede wszystkim numer jeden tego fanfika – Pinkie Pie. Nie wiem, czy jakkolwiek inny autor tak znakomicie, wręcz bajecznie oddał tę postać w taki sposób. Różowa klacz jest chaotyczna, wesoła, pocieszna i nieprzewidywalna jak w serialu, jednak pomimo tego wypada całkowicie wiarygodnie i, co najważniejsze, nie tylko nie dokonuje uszkodzeń fabuły, ale nawet ją spaja. Jak dla mnie wielbiciele tej postaci nie będą mieli autorowi nic do zarzucenia. Absolutne mistrzostwo.

Niemniej w moich oczach niezwykle dobrze wypada też Twilight. Można powiedzieć, że to właśnie ona jest najważniejszą postacią opowiadania, to jej

wątpliwości stanowią jeden z głównych tematów, sporo dokonuje na kartach fanfika, a zakończenie należy praktycznie tylko do niej (spokojnie, i tak wam nie zdradzę). Przede wszystkim bardzo naturalnie wyszła jej subtelna przemiana, połączona z coraz bardziej sceptycznym patrzyeniem na cele i przebieg ich misji. Ponadto do samego końca pozostała postacią zdolną, potężną i zdecydowanie niepozabawioną cennej inteligencji, co, spójrzmy prawdzie w oczy, nie w każdym opowiadaniu się udaje.

Wspomnę też o innej interesującej kreacji, jaką jest dla mnie jeden z wymyślonych przez autora bohaterów – Ortik. Nie będę wdawał się w szczegóły, powiem tylko, że rzadko kiedy tak mocno zmieniłem swoją opinię o jakiegokolwiek postaci. Gdy tylko go ujrzałem, wiedziałem, że będzie to osobnik z rodzaju tych, którym życzę szybkiej zagłady pod kołami przejeżdżającego pociągu... Potem stopniowo zacząłem go coraz bardziej tolerować i cenić, a na końcu nawet lubić.

Kolejną zaletą tego opowiadania jest to, co działo się w kilku ostatnich rozdziałach. Właśnie takiego „mocarnego” rozwiązania pewnych kwestii oczekiwałem, choć z nieopisaną radością muszę dodać, że w paru sprawach byłem naprawdę zaskoczony. Fabuła, wbrew temu, co może wydawać się w pierwszych dwóch rozdziałach, jest jedną z mocniejszych stron tego opowiadania.

Kolejna interesująca cecha tego fanfika wynika bezpośrednio z tego, że był on pisany na przestrzeni półtora roku. Bardzo dynamicznie zmienia się poziom podejścia autora, jego styl i jakość jego pracy. I tak początek nie jest zły, ale nie napawa przesadnym optymizmem, dalej robi się coraz lepiej, a zakończenie to już kawał znakomitości. To nie tylko kwestia akcji, ale też narracji, opisów i kreacji świata.

Właśnie, kreacja świata... To jedno z tych opowiadań, które skupia się przede wszystkim na przygodzie, jednak pomimo to przemyca wiele istotnych elementów. Na przykład idąc na północ, możemy poznać, czym jest Tarland, dowiedzieć się o różnorodnych stronictwach w świecie gryfów, liźnąć co nieco historii Crystal Empire, spotkać Kunana, a wiercie mi, to niezły oryginał... Innymi słowy, pomimo tego, że wyprawa jest tu głównym wątkiem, tło pozostaje bogate i barwne, a przede wszystkim ma znaczący wpływ na to, co dzieje się

w opowiadaniu. Kolejny plusik.

Niestety, „Relikt” nie ustrzegł się drobnych mankamentów i wad. Trudno się dziwić, jak wspomniałem na początku recenzji, był debiutem. Napisałem, że bohaterowie wypadli nadzwyczaj dobrze, jednak i tu zdarzają się zgrzyty. Przede wszystkim Applejack i Rainbow Dash pokazały się gorzej na tle reszty. Nie ma w ich kreacji niczego godnego miana herezji, ale momentami czuć, że nie zostały tak dopieszczane jak inne postacie, a pewne uproszczenia mogą nie spodobać się ich fanom.

Odrobinę szkoda też, że sam początek nie wypadł tak dobrze, jak następna część opowiadania; prawdopodobnie to właśnie było przyczyną odejścia wielu potencjalnych czytelników. Tym niemniej doradzam nie zniechęcać się tym, co znaleźliśmy na starcie, dalej jest o wiele lepiej.

Największą wadą „Reliktu” pozostanie dla mnie jednak co innego, mianowicie rozłożenie postępu w wyprawie. Miejscami czekałem zdecydowanie zbyt długo, by główne wątki, nadzwyczaj interesujące, ruszyły, byśmy w końcu mogli dowiedzieć się czegoś nowego. Informacje, które autor nam podawał, były wartościowe i ciekawe, problem w tym, że czasem bywało ich za mało. No cóż... być może dzięki temu bardziej cieszyłem się, gdy wreszcie kucykom udało się dotrzeć gdzieś dalej?

Zalet jest jednak więcej niż wad, a pomimo tego, że mamy do czynienia z debiutem, mogę bez krztyny obawy polecić Wam tego fanfika, gdyż jest naprawdę dobry. Oferuje wszystko to, czego oczekujemy od dobrego opowiadania przygodowego, a nawet sporo więcej. Teraz pozostaje nam tylko czekać na to, by autor wreszcie pokazał nam następne próbki swojej twórczości.

Na końcu pozwolę sobie na mały apel – czytelnicy, gdy któryś z autorów ukończy opowiadanie, które Wam się podobało, męczcie go, by na tym nie poprzestał. Owszem, tekstów jest coraz więcej, ale dobrej literatury, nawet fandomowej, nigdy za wiele. A że Baffling też znajduje się na liście twórców z potencjałem, warto przypominać mu, że ktoś czeka na jego fanfiki. A nuż doczekamy się czegoś jeszcze lepszego?

NIE MOŻESZ SPAĆ PO NOCACH? NUDZI CI SIĘ? MASZ ZA DUŻO WOLNEGO CZASU?  
MASZ DZIWNE POGLĄDY I CHCESZ SIĘ NIMI PODZIELIĆ Z LUDŹMI  
KTÓRZY MAJĄ JESZCZE DZIWNIEJSZE?  
NIE SZUKAJ DALEJ. TO JEST MIEJSCE DLA CIEBIE.



**KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL**

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNI:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

**"PONIES... PONIES NEVER CHANGE."**

**Fallout**  
**EQUESTRIA PL**

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,  
DLA IDIOTÓW.**

**FALLOUT-EQUESTRIA.PL**



# Fallout: Equestria – The Game

Projekt gry osadzonej w uniwersum FoE

**C**zasami zastanawiam się, gdzie znajduje się granica fandomu – tj. jego możliwości, wyobraźni, pomysłów. Niekiedy uzyskuję prostą odpowiedź na to pytanie, zawsze podobnej treści – nie ma takiej granicy.

» *Kingofhills*

The Overmare Studios to zespół złożony z ponad sześćdziesięciu osób, który pracuje nad przeniesieniem historii fanfika "Fallout: Equestria" na ekrany naszych komputerów. Przyjęli sobie przy tym za cel jak najlepsze wykonanie ich gry. Zadanie, wydawałoby się, niemożliwe do zrealizowania – jak to, grupka randomów miałaby stworzyć grę pokroju oryginalnych Falloutów, w dodatku za darmo?

Faktycznie, nierealne. Nie można się oszukiwać – tworzona na silniku Unity, bazująca w wielu przypadkach na modelach z oryginalnych Falloutów gra, której twórcy zmuszeni są do szukania wszelkich kruczków prawnych, by Hasbro nie zdjęło im nagle projektu, z pewnością będzie odbiegać od swoich kuzynek. Co nie zmienia faktu, że dotychczasowe prace zapowiadają się wręcz smakowicie.

Omawiana tu gra znajduje się dopiero w fazie niegrywalnej pre-alphy. Brakuje w niej wielu istotnych elementów (m.in. walki), zapewne pojawiają się błędy, lokacje nie są jeszcze skończone, a rozwój postaci ogranicza się do levelowania i nic poza tym. Mimo to już teraz widać, jak daleko idą prace związane z jednym z największych projektów, jakich uświadczą

ten fandom. Panie i panowie, klacze i ogiery – przed wami recenzja\* Fallout: Equestria – The Game!

## Żrebiące lata

Na początek trochę historii. Pomysł na projekt moda do bardzo znanego Fallouta 3 pojawił się mniej więcej pod koniec 2011 roku, zaś na początku 2012 powstało studio Equestria Softworks. Prace jednak szły bardzo powoli, organizacja praktycznie nie istniała, a ludzie, którzy zgłosili się jako ochotnicy, często nie otrzymywali jakichkolwiek wieści bądź docierające do nich informacje okazywały się błędne. Zapowiadało się na przedwczesny koniec.

Taka sytuacja utrzymywała się dość długo. W końcu o projekcie zapomniano, a nadzieje krzewione wśród tych nielicznych, którzy o nim pamiętali, powoli dogasały...

... aż do października 2013 roku. Wtedy właśnie grupka ludzi po raz kolejny zebrała się do kupy i stworzyła, razem z wciąż istniejącym Equestria Softworks, The Overmare Studios. Tym razem wszystko wyglądało inaczej – nastąpiły przetasowania w ekipie, doszło wiele nowych twarzy (w tym TheOmegaRidley [kojarzony w kręgach subfandomu FoE ze świetnych artów], Nowacking [najbardziej znana fanowska voice actor Vinyl Scratch] czy WoodenToaster [którego nie trzeba chyba nikomu przedstawiać]), organizacja wreszcie zaistniała... Prace ruszyły pełną parą.

Przez ponad rok, od października aż do dnia

dzisiejszego, TOmS nadrobiło straty z okresu nieaktywności i nawet posunęło się do wydania krótkiego filmiku prezentacyjnego, przedstawionego już na Crystal Fair w sierpniu 2014. Można go zobaczyć pod [tym linkiem](#).

## Praca u podstaw

Strona techniczna projektu składa się tak naprawdę z dwóch czynników. Pierwszym jest szukanie jakichkolwiek materiałów open-source, które można wykorzystać przy tworzeniu gier. Przykładowo, gra, która początkowo miała być tylko modem do Fallouta 3, została przeniesiona na silnik Unity jako już pełnoprawna, darmowa produkcja indie. Wykorzystuje się modele podobne, ale nie takie same jak w oryginałach. H.U.D tylko nawiązuje do tego, co możemy zobaczyć, zwiedzając Stołeczne Pustkowia czy spieczone słońcem i radiacją krainy Nevady, a nawet dodaje sporo od siebie... i tak dalej.

Drugim zaś jest ciężka praca załogi The Overmare Studios. Okresowo, co dwa lub trzy tygodnie, informują na blogu o swoich postępach – za każdym razem z innej dziedziny. Raz możemy zobaczyć, jak będą wyglądać bronie, drugi raz – mieć wgląd w animację, jeszcze innym razem podziwiać kunszt artystów i modelarzy 3D albo od wewnątrz poznać mechanikę świata i dialogów. To daje całkiem klarowny obraz tego, jak to wszystko wygląda i jak dużo jeszcze brakuje do pełnego wydania.

Wszystkiego nie ułatwia konieczność nieustannego szukania kruczków prawnych lub możliwości ominięcia prawa Stanów Zjednoczonych związanych z prawami autorskimi oraz nienawidzonym przez internautów C&D. W przeciwieństwie do autorów Fighting is Magic (które, jak wiadomo, zostało zdjęte przez właścicieli MLP praktycznie pod sam koniec prac), twórcy z TOmS poczynili każdy możliwy krok, by uniknąć złapania przez pracowników Hasbro czy Bethesdy. Więcej informacji z tym związanych studio podało już kilka miesięcy temu w [tym poście](#) – przeczytajcie i oceńcie, czy ich działania wystarczą.

## You're S.P.E.C.I.A.L.!

Pora na parę słów o rozwoju samej postaci. Wielu zastanawiało się, jak będzie wyglądać nasz bohater w stosunku do fanfika – czy zachowają zasadę z Falloutów, mówiącą o tym, że można kreować kogo się chce, czy jednak pozostaną tylko przy koncepcie podążania za fabułą FoE.

Przyznam szczerze, że nie widzę problemu w połączeniu jednego i drugiego. Widać tego samego problemu nie widziało TOmS, ponieważ najprawdopodobniej umożliwi wybranie „presetu” ustawień jak najbardziej odpowiadających tym z fanfika oraz to, co ludzie i kucyki lubią w Falloutach najbardziej, czyli tworzenie naszej ukochanej protagonistki/protagonisty od podstaw. Jedyne, czego nie będzie można zmienić, to rasa i przynależność (zawsze zaczynamy w Stajni 2). Oba są o tyle zrozumiałe, że tworzenie trzech różnych mechanik dla jednej gry stanowiłoby nie lada problem, wymagający troskliwego, długiego działania w kwestiach balansu i zróżnicowania. Dlatego nic dziwnego, że pobiegamy sobie tylko jednorogiem ze stajni – koniec końców nawet Bethesda nie dawała nam zbyt wielkiego wyboru w tej kwestii.

A jak wygląda rozwój postaci sam w sobie? Bardzo podobnie do oryginalnych Falloutów. Mamy Pipbucka z trzema zakładkami (Stats, EQ, Data). W pierwszym dziale zawarte będzie najwięcej o nas samych: profity, traity (o ile się pojawiają), stan zdrowia, statystyki, stopień rozwoju umiejętności i tym podobne. W drugim będziemy mogli podziwiać kolekcję zebranych w drodze przez Pustkowia śmieci. Trzeci zawierać będzie mapy: lokalną i świata, dzienniczek, radio i notatki. Niestety, nic nie wiadomo o systemie karmy czy reputacji.

W momencie, kiedy artykuł ten był pisany, wydany został kolejny update na blogu twórców, uwzględniający właśnie umiejętności i nieco zmienione statystyki S.P.E.C.I.A.L. Opisane są tam m.in. magia i alchemia (dwa zupełnie nowe skille), zmiany w mechanice (Inteligencja nie daje już, jak to jest w F3 i NV, premii



do punktów umiejętności na poziom, za to będzie mieć inne, ciekawe rozwiązania) itp. Znajdziecie go pod [tym linkiem](#).

## Wasted World, my garden

Skoro już o uniwersum mowa – pora na kawałek o tym, czego można się spodziewać po gameplayu. Przede wszystkim – również i tutaj TOMS oddało hołd Falloutom, twierdząc, że po co mieliby ograniczać gracza do tylko jedynej, słusznej drogi fanfika?

Wybory w grze będą miały podobny charakter, co w F3 oraz New Vegas. Nie będzie czerni i bieli, tylko jaśniejsze i brudniejsze odcienie szarości. Oczywiście można będzie zrobić ze swojej protagonistki (bądź protagonisty) obrońcę świata, ciemiejących i jednocześnie biczem bożym na największe szumowiny powojennej Equestrii... ale można będzie stać się postrachem wiosek, siejącym terror, gdzie tylko się pojawi. O wszystkim będzie można, oczywiście, usłyszeć w radiu.

Niestety nie jesteśmy w stanie wiedzieć, czy świat będzie żył własnym życiem. To właśnie jest jeden z tych wątków, którego autorzy nie poruszali jeszcze na szerszą skalę. Świat i walka to w tej chwili największe niewiadome, a to pozwala wysnuwać teorie i wyciągać wnioski – z tymi właśnie aspektami zespół ma największe problemy. Albo chcą to zrobić jak najlepiej – w końcu to najważniejsze, obok questów, elementy Falloutów.

## I see dead ponies

Czy coś mi się nie podoba? Nie. Bardziej się oba-

wiam o ogólny stan projektu i zawartość końcową. Wszystko to, co wymieniłem wcześniej, może niestety zostać zmienione lub cofnięte. Obawiam się, że ogrom świata i największa zabawa postapokaliptycznego świata Equestrii – zwiedzanie połączone z walką – będą musiały zostać ograniczone z powodu charakteru produkcji i możliwości The Overmare Studios. Oprócz tego mam obawy co do zapału grupy – widać, że z miesiąca na miesiąc informacje na ich blogu oznajmiane są z coraz większymi przerwami. Miejmy jednak nadzieję i wiarę w ich umiejętności.

Oprócz tego wołałbym, by FoE: The Game było bazowane na starych, a nie nowych Falloutach. Widok z rzutu izometrycznego, rysowane lokacje, takie sprawy. Z modelowaniem 3D i renderowaniem otoczenia jest masa roboty, a zapewne ze względu na rodzaj gry nie będą one najpiękniejsze (w końcu jest praktycznie robiona przez zapalonych amatorów z ograniczonymi funduszami). Z drugiej strony rozumiem tę decyzję – do starego stylu mało kto jest teraz przyzwyczajony, odbiór ukończonego dzieła zapewne byłby o wiele mniejszy.

Nawet pomimo tych wad i obaw cieszę się niezmiernie, że projekt faktycznie żyje i ma się dobrze. Trzymam kciuki, życzę powodzenia i wyczekuję wiadomości, TOMS!

*\*Tak naprawdę nie jest to recenzja gry samej w sobie – nie jest jeszcze skończona, więc nie ma oficjalnie statusu produktu grywalnego. Można to uznać za swego rodzaju ułatwienie i uproszczenie nazewnictwa autora, natomiast sam artykuł – za zapowiedź.*







## Wywiad z L-Trainem

**L**-Train to jeden z najbardziej znanych muzyków fandomowych. Specjalizuje się w ciężkiej nucie, metalu, rocku, choć lubi też tworzyć rzeczy inspirowane muzyką poważną. Skomponował największy muzyczny projekt naszego fandomu, czyli 25-minutową symfoniczną operę metalową „Moonrise”, opowiadającą o konflikcie Luny i Celestii sprzed tysiąca lat. W przedsięwzięcie zaangażowali się liczni artyści, w tym Secret Metal i Gato-Paint. Inne znane utwory to „Endless Mist of Nightmares” o Nightmare Rarity, „A Symphonic Metal Tribute to Canterlot Wedding”, a także metalowy cover „Discorda”.

» SPIDIvonMARDER

**SPIDIvonMARDER:** Przede wszystkim chciałbym spytać o powód: Dlaczego kucyki? Znamy tysiące zespołów metalowych, które osiągnęły wiele sukcesów, ale są one zdecydowanie „poważniejsze”. No wiesz, te wszystkie power metalowe utwory o zabijaniu smoków, wojnie, smutnej śmierci i miłości w stylu gotyckim bądź brutalne death metalowe kawałki o seksie i przemoc. O kucykach czasem ciężko stworzyć piosenkę, a co dopiero nagrać i sprzedawać. Dlaczego więc kucyki?

**The L-Train:** A dlaczego nie? Historia Nightmare Moon jest świetnym materiałem na metalową operę symfoniczną i z pewnością nie mniej śmiesznym niż niektóre inne kawałki typu fantasy metal (słyszałeś kiedyś Rhapsody of Fire?). Zresztą większość moich

fanów to bronies, a jest też i sporo utalentowanych osób, które mogą mi pomóc i współpracować ze mną. To całkiem fajne. :D

**SvM:** Tak, znam ten zespół. Uwielbiam zwłaszcza piosenki nagrywane z Christopherem Lee. Masz rację, Nightmare Moon jest świetnym motywem dla prawdziwej opery gotyckiej... takiej jak „Moonrise”.

Kolejne pytanie brzmi łądząco podobnie do poprzedniego... czemu kucyki? Obaj jesteśmy w fandomie, więc naturalnym jest dla nas, że MLP może być mieszane i crossoverowane praktycznie ze wszystkim, ale dla kogoś obcego wydaje się to co najmniej dziwne. Co sądzisz o własnej wersji miksovania kucyków z metalem?

**L-T:** Przede wszystkim, tworzenie kucykowego metalu jako The L-Train miało początkowo być projektem pobocznym. Należę też do „poważnej” grupy muzycznej, gdzie gram na keyboardzie, a robiłem to lata przed nagrywaniem i wstawianiem muzyki do internetu. Druga sprawa jest taka, że ostatnimi czasami to właśnie kucyki mnie inspirowały, więc tworzenie muzyki z MLP jest całkiem logiczne... raczej. Poza tym twierdzą, że to, co robię, jest dość unikatowe – osobiście nie znam nikogo tworzącego operę symfoniczną w oparciu o show dla małych dzieci i nie wydaje mi się, by ktokolwiek robił to we współpracy z ludźmi z całego świata.

**SvM:** Hmm... nie jestem pewien, czy fandom Disneya przypadkiem nie oferuje takich możliwości,

ale... no nie wiem. Tylko zgaduję.

Inspiracje. Co Cię inspiruje, powoduje przyptyw kreatywności?

**L-T:** Inspiracje? Przede wszystkim MLP, to oczywiste. Ostatnio czerpię też z paru dobrych fanartów (w tym fandomie jest wielu naprawdę utalentowanych ludzi!). Dodaj do tego masę innych dziwnych i cudownych rzeczy.

**SvM:** Do fandomu należy sporo niezłych gitarzystów, a nie da się ukryć, że jesteś jednym z lepszych. Czy to stanowi dla ciebie jakieś brzemię? Mam na myśli to, że gdy wydajesz nowy kawałek, wszyscy sądzą, że będzie to coś olśniewającego. Wielu artystów boi się, że im się nie uda.

**L-T:** Nie jest to żadne „brzemie” ani nic podobnego. W fandomie jest wielu gitarzystów, ale prawie żadnego ze stylem podobnym do mojego. Po prostu staram się pisać muzykę, która dla mnie brzmi dobrze.

**SvM:** OK, czas na bardziej interesujące pytania. Metal jest bardzo skomplikowanym i różnorodnym gatunkiem, często potrafi być też wyrafinowany. Wyraźnie widać, że wysoko celujesz, tworząc swoje kompozycje. Co chcesz osiągnąć w swojej karierze muzycznej? Czy chcesz być niczym, dajmy na to, Dave Murray, czy może ktoś inny jest Twym idolem?

**L-T:** Szczerze powiedziawszy, nie mam jakiegoś ustalonego celu. Chcę po prostu stworzyć jak najlepsze rzeczy i patrzeć, co się dzieje potem.

**SvM:** Twoja muzyka przepętniona jest romantycznością i konfliktami psychologicznymi. Dlaczego?

**T-L:** Cóż, najlepsza muzyka ma w sobie jakąś historię, a najlepsze historie uwzględniają dużo problemów i romansów. Dlatego staram się wrzucić tych wątków jak najwięcej.

**SvM:** W zupełności się z Tobą zgadzam. Od czasu do czasu fabuła, historia znacznie bardziej zapada w pamięć niż sam utwór. Świetnym przykładem jest „Luna’s Rebellion” GatoPainta, gdzie mamy prosty motyw i świetny, wciągający wątek fabularny.

Czy sam wymyślasz historie do swoich kawał-

ków? Są one może częścią Twojej własnej historii, fanfikcji itp.?

**L-T:** Stworzyłem parę utworów bazujących na historiach innych ludzi (np. „Mission: Implausible”), ale większość piosenek bazuje na konkretnym motywie bądź postaci. Natomiast sama „historia” jest bardziej abstrakcyjna.

**SvM:** Mówiłeś o współpracy z bronies z całego świata. Najlepszym tego przykładem jest Twój flagowy utwór, „Moonrise”. Chcę o nim trochę porozmawiać.

„Moonrise” to największy projekt muzyczny w historii naszego fandomu. Aby go zaśpiewać, potrzebuję aż dziesięciu minut! Jak dużo czasu potrzebowałeś, by go skończyć?

**L-T:** Tworzenie „Moonrise” zajęło nam około osiem miesięcy, licząc od początku mojej pracy nad linią muzyczną i kończąc na dopracowywaniu nagrania. Aczkolwiek trzy ostatnie miesiące spędziłem głównie czekając, aż pozostali oddadzą swoje partie.

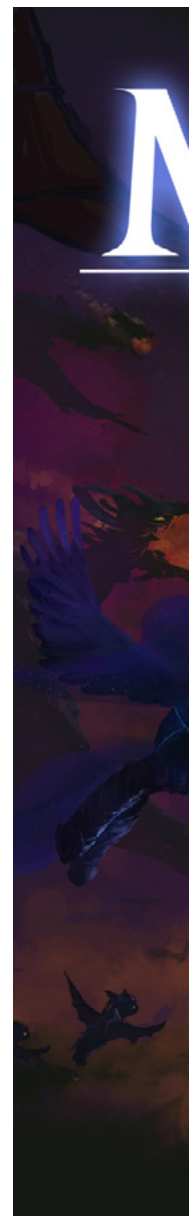
**SvM:** Miałeś kiedyś chwile słabości, chęci porzucenia lub unieważnienia projektu?

**L-T:** Nie, niezupełnie. Na szczęście miałem wsparcie swoich fanów i współpracowników, którzy z równym zapałem, co ja, chcieli ujrzeć „Moonrise” gotowym.

**SvM:** Która część „Moonrise” podoba Ci się najbardziej? Osobiście uwielbiam „Lunar March”, dzięki ciężkim riffom i świetnym, różnorodnym fragmentom poświęconym gniewowi Luny (NMM). Każdy jest tu w stanie znaleźć coś dla siebie.

**L-T:** To tak jakbyś kazał mi wybrać moje ulubione dziecko. Gdybym miał wybierać, to zapewne byłaby to ostatnia scena, „Harmony Restored”. Po prostu uwielbiam, jak kompozycja i poszczególne elementy opery łączą się w całość.

**SvM:** „Moonrise” opowiada rozszerzoną historię Luny i Celestii. Kto jest autorem wszystkich szczegółów dotyczących ich relacji? Czy są to tylko słowa, czy może pochodzą z jakiegoś fanfika?



**L-T:** Głównie jest to mój headcanon, bazowany tylko i wyłącznie na jednym zdaniu w pierwszym epizodzie MLP. (Jeżeli w przyszłości zostanie to zanegowane przez serial, zawsze mogę powołać się na „Legitymację artysty”)

**SvM:** Zdaje mi się, że słyszę w „Moonrise” parę nutek nawiązujących do „Władcy Pierścieni”, a także „Tabular Bells” Mike’a Oldfielda. Czy jest to przypadkowy dodatek, czy może jednak trochę bazowałeś na tych utworach?

wywiadach z bronies.

**L-T:** Właściwie to nie mam ulubionego kuczka, ponieważ najlepsze części show wynikają z interakcji między postaciami. Rainbow Dash ma jednak najfajniejszą muzykę tła.

**SvM:** Zakładam, że masz na myśli np. muzykę towarzyszącą podczas odcinka Sonic Rainboom, kiedy leci za spadającą Rarity. Faktycznie świetne.



Jakie są reakcje reszty zespołu (tego „poważnego”) na to, że stworzysz muzykę kuczkową?

**L-T:** Są tego świadomi, ale ich to nie obchodzi. Polubili za to moje Symphonic Metal Tributes.

**SvM:** Kto jest twoim ulubionym fandomowym piosenkarzem/muzykiem?

**L-T:** Wow, ciężki wybór. Ale jeśli miałbym wybrać swoich faworytów, to chyba zalicza się 4everfreebrony (a.k.a. Garrison Ullrich). To jeden z najbardziej utalentowanych piosenkarzy i autorów piosenek w fandomie; uwielbiam jego muzykę. Carbon Maestro również jest wspaniałym kompozytorem, a jego „Pony Empires” jest po prostu zbyt epickie.

**SvM:** Carbon Maestro jest swego rodzaju „monolitem” muzyki, świetną postacią. Miałem skromną nadzieję, że powiesz coś o jednym z polskich kompozytorów, np. Calestormie albo Nicolasic Dominique.

**L-T:** Nie, te nawiązania są kompletnie przypadkowe. (Nawiązując poniekąd do pytania: Miałem na YouTube pewnego komentatora, który starał się mnie przekonać, że skopiowałem intro do sceny trzeciej z „Death Note”. Bzdura! Nawet nie brzmią tak samo...)

**SvM:** Jaki jest Twój ulubiony kucyk i dlaczego? Tak, wiem, że to standardowe pytanie we wszystkich

Czy możemy spodziewać się drugiego projektu na skalę „Moonrise”?

**L-T:** Aktualnie pracuję nad paroma różnymi projektami. Kilka utworów z jednego z nich, „Gitaroo is Magic”, można było usłyszeć już wcześniej. Generalnie rzecz ujmując, jest to moja własna ponyfikacja starej gry na PS2, „Gitaroo Man”, a także powód, by pograć sobie na gitarze i popracować

z paczką utalentowanych ludzi z całego fandomu. Aktualnie pracuję nad kilkoma kolejnymi utworami do tej paczki.

Co do kolejnej metalowej opery symfonicznej: na pewno chcę to kiedyś powtórzyć. Kwestią najtrudniejszą jest znalezienie odpowiedniej historii do opowiedzenia. Jest paru oczywistych kandydatów, ale żadna z historii nie wywarła na mnie większego wrażenia. Mam jednak parę pomysłów... być może zacznę już w przyszłym roku. Bądźcie czujni, będę potrzebował wielu wokalistów i innego typu muzyków!

**SvM:** Po usłyszeniu wielu piosenek z show czy Rainbow Rocks, zwykliśmy mawiać na naszych ponymeetach: „Okej, było fajnie, ale czekam na metalowy cover”. Więc... czy planujesz jakieś nowe covery czwartego sezonu albo Rainbow Rocks? „Battle of the Bands” byłoby świetne! Teraz mamy tylko oryginał i hard-rockową wersję Draconequusa... nie najlepszą, będąc szczerym. Chciałbym za to usłyszeć epicko-gotycką wersję metalową u Ciebie, GatoPainta czy nawet Forest Raina.

**L-T:** Właściwie to bardzo lubiłem „Bitwę” w wersji Draconequusa. Poza tym jest też parę wytycznych, których staram się trzymać, kiedy wybieram piosenkę do coverowania... nie lubię tworzyć coverów dla samego tworzenia, musi być w tym coś unikatowego i interesującego. To jest główny powód tego, że do tej pory nie przerobiłem danego utworu. Większość kawałków (a może i wszystkie) nie mają w sobie tego „czegoś”, co pozwoliłoby na dobrą przeróbkę. To samo zresztą tyczy się piosenek fandomowych, takich jak „Nightmare Night” czy „Pegasus Device”, o których cover proszono

mnie już nieraz.

Być może uda mi się stworzyć coś związanego z EqG:RR. Może.

**SvM:** Czy masz jakieś wskazówki dla świeżaków w broniackiej muzyce? Słyszałem o wielu ludziach próbujących stworzyć zespoły, choć w Polsce nie ma chyba nikogo.

**L-T:** Nie jestem pewien, czy mogę dać jakieś dobre wskazówki nowicjuszom. Sam słyszałem tylko o nielicznych, faktycznych „zespołach” (nie wliczając solowych artystów, którzy raz na jakiś czas stworzą collaba), jak np. Equestrian Lord... ale chyba wygląda na to, że się rozpadli? (Zdaje mi się, że jeden z ich członków odszedł. Myślę też, że nie mieli żadnego „żywego” perkusisty). Nie jestem pewien, czy granie w zespole fandomowym faktycznie ma sens, biorąc pod uwagę to, jak rozrzuciona po świecie jest ich publiczność. To czyni koncerty „nieco” trudnymi, a społeczeństwo broniackiego rocku/metalu jest raczej znikome. Więc... taa, nie wiem, jaką miałbym dać radę.

**SvM:** Który Twój kawałek podoba Ci się najbardziej i dlaczego?

**L-T:** Nie mam żadnego faworyta. No, może „Monrise”. (Scena 7, jeśli naprawdę chcesz wiedzieć).

**SvM:** Czy miałeś kiedyś coś w rodzaju „muzycznego commisiona”? Przykładowo, chcę Ci zapłacić za skomponowanie i nagranie piosenki. Co myślisz o takim sposobie na biznes?

**L-T:** Nie, nigdy nie wykonywałem muzycznych commisionów i prawdopodobnie nigdy nie będę. Tworzenie kucykowego metalu jest dla mnie tylko i wyłącznie hobby. Mam pracę, która doskonale pokrywa moje rachunki, a muzykę tworzę przede wszystkim dla zabawy. Mam wrażenie, że jak tylko zacznę przyjmować zamówienia i będę zmuszony do zrobienia czegoś, co chcą ludzie, będę musiał mieć do czynienia z wymaganiami i deadline’ami... a muzyka przestanie wreszcie być zabawą. (Nie, żeby miałem coś do takiego pomysłu. Po prostu sam nie chcę w tym uczestniczyć).





# Sekrety Wieży Zegarowej

Część 6

**W**itam wszystkich po wyjątkowo długiej przerwie. Magazyny się zmieniają, dokonuje się ogromnych przekształceń, ale mimo całego tego chaosu, „Sekrety Wieży Zegarowej” znowu wyszły na światło dzienne, tym razem w Equestria Times. Nowych czytelników krótko wprowadzę – jest to cykliczna seria porad dla pisarzy, zarówno początkujących, jak i zaawansowanych. Nie staram się tutaj wyłożyć najbardziej elementarnej wiedzy, tylko pokazać Wam parę tricków i sztuczek, które być może nauczą Was innego spojrzenia na proces kreacji.

» Alberich

Ostatnio mówiłem o zabiegach literackich i scenach walki... Tym razem pójdziemy o jeden poziom w górę i weźmiemy na warsztat jeszcze poważniejsze tematy. Dzisiaj powiem o pewnym elemencie, który w prosty sposób może uatrakcyjnić nasze fanfiki, bardzo szybko i „niedrogo”. Drugie zagadnienie natomiast, na nieszczęście czytelników, często traktowane jest przez autorów po macoszemu, mimo jego ogromnego wpływu na jakość opowiadań.

Do dzieła! Oto pierwszy dzisiejszy temat:

## Potęga przeszłości – retrospekcje

Ta część poświęcona jest jednemu z najważniejszych narzędzi, jakiego możemy użyć, by polepszyć jakość kreacji naszego świata, fabuły, bohaterów, ogólnie całego dzieła. Chodzi mi mia-

nowicie o retrospekcję, która w stosunkowo prosty do zaaranżowania sposób potrafi przenieść nasze opowiadania na inną płaszczyznę, wynieść je na wyższy poziom.

Standardowo zaczniemy od jakiegoś rozrysowania tematu i definicji. Od razu zapowiadam, że wrócimy jeszcze do pokrewnego zagadnienia – źródeł pisanych, takich jak kroniki i pamiętniki, ale to dopiero w następnym numerze. Tym razem zajmiemy się retrospekcją w najprostszej, typowej wręcz definicji – potraktujemy ją jako przedstawienie wydarzeń przeszłości w formie opowieści postaci lub poprzez narrację. Chwilowo nie zajmujemy się przypadkiem, gdy stosuje się do tego np. listy.

Umiejętne użycie retrospekcji w tekście niesie ogrom zalet. Oto kilka możliwości wraz z krótką prezentacją:

Zacznijmy od przykładu najprostszego i jednocześnie chyba najbardziej pomocnego – wpływu dobrej retrospekcji na splatanie fabuły. Mamy zarysowane wojenno-mroczne opowiadanie, a w nim jednego z bohaterów, będącego gryfem. Małomówny, ale pomocny osobnik, do tego wszystkiego bardzo cenny dla protagonistów i gotowy podzielić się swoją rozległą wiedzą. Ma jednak specyficzną cechę – wyjątkowo unika przedstawicieli swojego gatunku, zupełnie jakby miał na tym punkcie solidną paranoję. Inni traktują to jako osobliwe, ale nie niebezpieczne; dopiero co skończyła się otwarta wojna, a poddani Króla Gryfów patrzą



nieprzychylnym okiem na tych, którzy zbratali się z kucykami. Pewnie gdyby dopadli takiego „kolaboranta” w swoje szpony, zrobiliby z niego pieczeń z gryfa...

Sytuacja zaognia się, stagnacja dobiega końca, rasy znowu rzucają się sobie do gardeł. W tym właśnie momencie możemy rzucić naszą retrospekcję, która kompletnie wywróci do góry nogami przeszłość, terażniejszość i przyszłość. Przedstawiamy wydarzenia sprzed paru lat, gdzie ów gryf był nikim innym, tylko jednym z największych i najważniejszych generałów Króla Gryfów. To on był twórcą doskonałego planu inwazji, zastosowanego podczas wojny... który niestety się nie sprawdził ze względu na spisek, który odsunął generała od stanowiska i zmusił go do ucieczki. W ten sposób modelujemy opinię czytelnika o samym bohaterze, gryfach i wojnie, w zależności od naszej woli możemy albo przedstawić te rzeczy w łaskawszym, albo w gorszym świetle. Oprócz tego fundujemy odpowiedź na kilka ważnych pytań, które padły wcześniej, i tworzymy następne, podstawowe – co dalej? W końcu na podstawie nowych danych obraz kompletnie się zmienił... Tak oto uczyniliśmy nasze dzieło ciekawszym, fabułę znacznie bardziej interesującą, a świat bogatszym. Życ nie umierać.

Kolejny przykład, tym razem dodający wiele do kreacji bohaterów i wizji naszej fikcyjnej rzeczywistości. Tworzymy nie jedną, a kilka retrospekcji, wszystkie dotyczące tej samej sprawy, tylko z róż-

nych perspektyw. Oto i przykład:

Tym razem coś innego, bardziej zagadkowego. Akcja dzieje się w Canterlot, Twilight wyrusza śladem pewnej zaginionej księgi, co do której istnieje podejrzenie, że może zawierać w sobie wiedzę o zakazanej magii. By jednak dowiedzieć się wszystkiego na jej temat, musi poznać historie tych, którzy widzieli przedmiot ostatni raz. Jest trójka takich kucyków: Księżniczka Celestia, Shining Armor i znajdująca się obecnie w zakładzie dla obłąkanych (a co, dodajmy kolorytu!) Trixie. Fioletowa klacz wyrusza na poszukiwania, rozmawia ze swoją mentorką, poznajemy pierwszą retrospekcję, niestety nie dowiadujemy się z niej dużo, ot tyle, że księga była niebezpieczna i została solidnie zamknięta w głębokich lochach, do których nikt niepowołany nie miał wstępu. Ktoś musiał się włamać, bowiem do tej części podziemi nikt nigdy nie schodził...

Kłóci się to jednak z opowieścią Shininga, który w tajemnicy mówi siostrze, że widział kiedyś schodzącą po schodach do zakazanej części lochów Lunę. Wspominał też coś o pewnej błękitnej klaczy, która niezdrowo interesowała się księgą, aż skończyła w wariatkowie, porażona złą mocą. Twilight udaje się do zakładu zamkniętego, gdzie w końcu udaje jej się wydobyć ostatni element od porażonej mrocznymi mocami Trixie – trzecią retrospekcję. Otóż klaczy udało się wkraść do lochów, jednak już nie znalazła tam księgi. Dotarła do niej



natomiast straszliwa prawda, za którą przyszło jej drogo zapłacić – fizyczna postać przedmiotu przestała istnieć, całkowicie wtapiając się w umysł Księżniczki Luny, która teraz nie może sobie z nim poradzić. Celestia dowiedziała się o wszystkim i zatuszowała sprawę w obawie o dobro swojej siostry.

Mnóstwo nierozwiązanych wątków, tajemnica, poddawanie w wątpliwość prawdziwości słów innych, aż wreszcie rozwiązanie... W ten sposób mamy już zarysowaną fabułę fanfika, która może się udać, a różnymi retrospekcjami pokazaliśmy też kilka wizji jednego problemu. Kolejny sukces.

Jest jeszcze jedna rola retrospekcji, trochę trudniejsza od dwóch wcześniejszych, jednak mogąca dać nadzwyczajne wyniki w naszym światotworzeniu. Cofamy się tu w czasie nie tylko po to, by rozwinąć postać i dane wydarzenia, chcemy też pokazać, jak zmieniły się czasy i bohater. Subtelnie zarysowujemy zmiany w jego zachowaniu, podejściu, wspominamy coś o jego ideałach. Możemy też pokazać, że nastąpiła inna epoka – jeszcze dwadzieścia lat wcześniej wszyscy żyli w wielkiej obawie przed inwazją podmieńców, podejrzliwie traktując każdą osobę, a teraz? Wszelkie niesnaski odeszły w zapomnienie. W ten sposób czynimy historię naszego świata realną, nadajemy rzeczywistości potrzebnego realizmu i kontrastu.

Retrospekcje są potężnym narzędziem, które warto używać rozsądnie. Już teraz zapowiadam, że temat zostanie jeszcze rozwinięty w następnych numerach.

## Miejsca mocy – początek

Są w opowiadaniach dwa niezwykle istotne punkty, tak ważne, że w tytule tej części nazwałem je „miejscami mocy”. To między innymi od ich zagospodarowania zależy, jak potoczą się losy tekstu. Co jest aż tak istotne? Odpowiedź jest prostsza, niż można się spodziewać – są to początek i koniec.

Na wstępie absolutna oczywistość, by uniknąć

niedomówień. Jeśli istniałby tekst, który miałby świetny początek i równie świetny koniec, a wszystko inne słabe, to raczej go to nie uratuje, choć i tak poprawi jego jakość. Te dwa punkty nie są remedium na wszelkie problemy literackie, tylko sporą szansą do wykorzystania. Tak samo naprawdę znakomity fanfik z kiepskim początkiem i fatalnym zakończeniem również może być bardzo dobry. Pomyślmy jednak, o ile lepszy mógłby być, gdyby autor postarał się bardziej w tych dwóch miejscach...

Ponieważ jest to kolejny temat rzeka, nie dam niestety rady jednocześnie omówić sztuki początku i końca, dlatego zajmę się jedynie tym pierwszym. Spodziewajcie się dokończenia w następnym numerze.

Kwestia początku. Pełni on kilka zasadniczych funkcji, przede wszystkim jednak jego największą rolą pozostaje zdobycie uwagi czytelnika, który dopiero zaczyna lekturę. O tekście wie tylko tyle, co usłyszał z opinii lub przeczytał we wstępie (że tak powiem „z tyłu książki”), teraz dopiero zacznie właściwą przygodę. Nie muszę chyba mówić, jak ważne jest, by go zainteresować. Jeśli poczuje zaniepokojenie, inspirację czy zwykłą potrzebę dowiedzenia się, co będzie dalej, udało się nam. Jeśli nie, no trudno... Gorzej, jeśli zniechęciliśmy do siebie odbiorcę, co też się czasem zdarza. Wtedy albo okaże się cierpliwy, albo po prostu przestanie czytać, na naszą, jako autorów, niekorzyść.

Jakie podstawowe błędy możemy popełnić? Przede wszystkim nie zatroszczyć się o stronę stylistyczną i techniczną początku. Paskudny błąd językowy na początku może skutecznie zrazić do nas czytelnika, tak samo jak dziwny szyk zdań; takie mankamenty sugerują, że dalej nie będzie lepiej. Następnym problemem jest pojawiający się w niektórych fikach dłużący się wstęp, podczas którego albo nie dostajemy wcale informacji, albo dla nas, jako jeszcze nie znających dzieła, są one kompletnie nieistotne. Wielu autorów zapomina też o zasadniczym fakcie – to, że oni sami znają swój świat, nie oznacza, że czytelnik się w nim orientuje. Musimy pamiętać o tym, że kompletnie inaczej wyklada się informację w środku tekstu niż na jego początku.

Dobrze, skoro uniknęliśmy zagłódzenia, błędów językowych i stylistycznych oraz epatowania niepotrzebnymi informacjami, co dalej? To wciąż porady, jak nie zepsuć początku, a nie jak go do

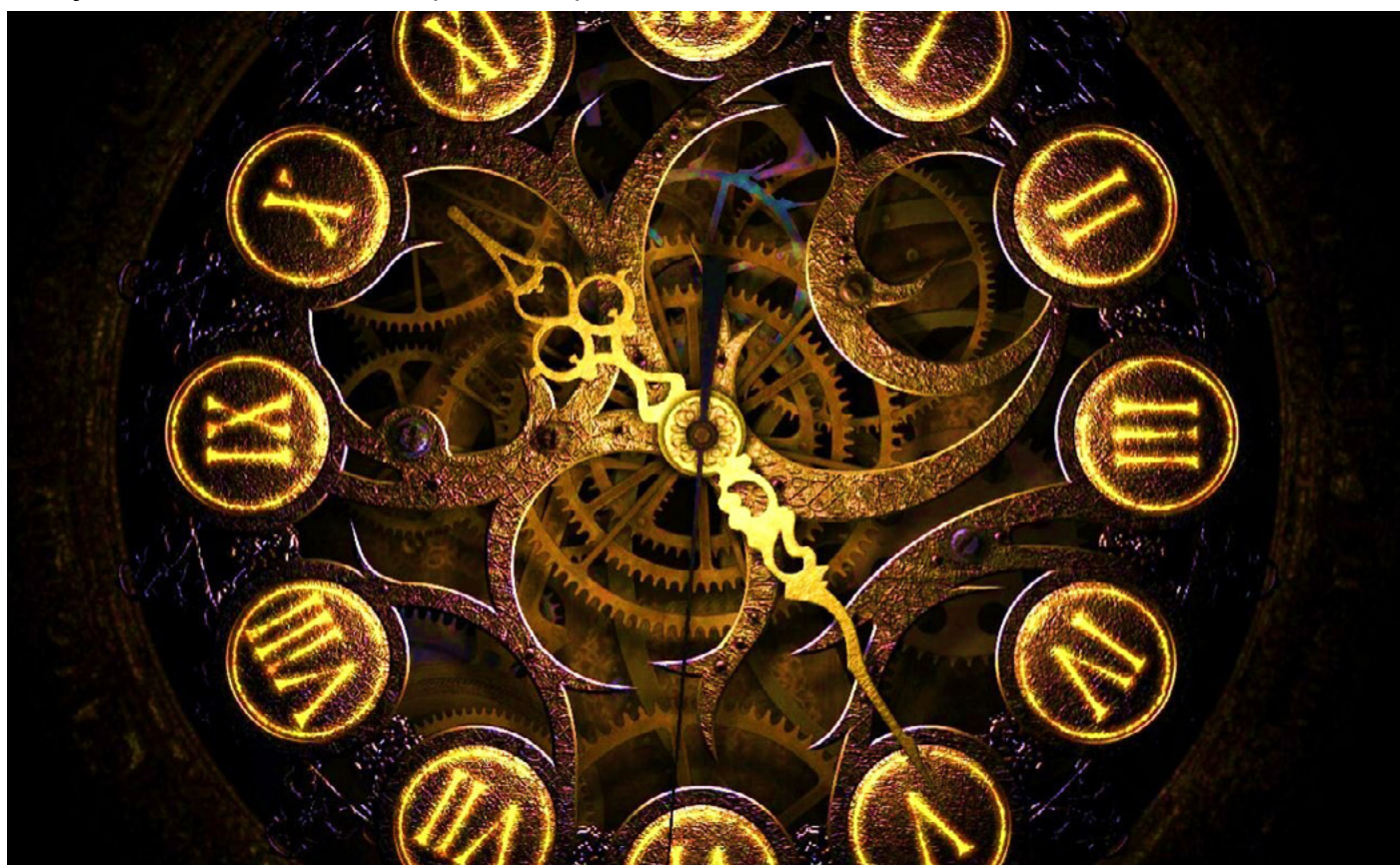
pieścić. Nie jest łatwą sztuką napisać tę część fika naprawdę dobrze, ale warto próbować. Hitchcock powiedział: „Film powinien zaczynać się od trzęsienia ziemi, potem zaś napięcie ma nieustannie rosnać.” Nie interpretujmy tego jako konieczność rzucenia czytelnika w wir wydarzeń już na starcie, ale wymyślmy jakiś pomysł, cokolwiek, co przyciągnie jego uwagę i stanie się wielką zachętą. Pisząc fika, warto mieć dobry pomysł na jego początek. Czasami sprowadza się to do jakiegoś interesującego zabiegu, a czasem do jednego, pomysłowego zdania. Czytelnik mówiący do siebie wypełnione ciekawością „zaraz, co takiego?” to coś, co chcemy osiągnąć. Oto kilka tricków, które mogą się przydać:

- Rzucić czytelnika od razu w wir akcji. W ten sposób zaczynały się „Kroniki Jakuba Wędrowczyca”, lektura może niezbyt ambitna, ale bardzo zabawna. Technika polega na tym, że nie piszemy żadnych wstępów, opisów ani wprowadzeń, od razu przechodzimy do scen dynamicznych, a czytelnik wszystkiego dowiaduje się z nich. Może to być pościg, krótka potyczka, fragment bitwy, cokolwiek. W ten sposób unikamy zbędnych dłużyzn, ale ryzykujemy postawienie odbiorcy w stanie „co tu się, do cholery, dzieje?” Metodę tę polecam tym, którzy czują się pewnie w scenach akcji.
- Kompozycja klamrowa – rzecz stara jak świat, a jakże skuteczna. Oto na początku pokazać

fragment końca lub bliższej finału części tekstu. W ten sposób czytelnik będzie się zastanawiał „jak do tego doszło”, a jeśli dalsza część fika jest skuteczna, powinniśmy go zainteresować. Doradzam ostrożność, nie jest dobrym pomysłem na samym początku odkryć naszą najlepszą tajemnicę w całości.

- Pomysł, pomysł jest niesamowicie ważny. Pisałem o tym kilka akapitów wyżej, pisałem w innych częściach „Sekretów...”, tak istotna jest ta wiedza. Warto już na samym początku pokazać nasz pomysł na opowiadanie, wyrazisty i mocny. A jeśli mamy oprócz tego pomysł nie na całe opowiadanie, ale na sam początek – tym lepiej. „Background Pony” już na wstępie pokazało, na jakim wspaniałym założeniu będzie się opierać, podobnie wyśmienita niezależna gra „To The Moon”, gdzie po szybkim pokazaniu, o czym właściwie jest to dzieło, nie można się już było od niego oderwać. Jeszcze przed rozpoczęciem pisania zadajcie sobie pytania: „Czy mam pomysł na opowiadanie? Czy mam pomysł na jego początek?” Odpowiedź jest ważniejsza, niż możecie przypuszczać.

To wszystko na dzisiaj. Następny numer przyniesie, zgodnie z obietnicą, rozwinięcie tematu przeszłości i kilka słów o kończeniu opowiadań. Dziękuję za uwagę i zapraszam ponownie!







# Ergo, ordre de bataille Krasnoj Armii...

Rzecz o makaronizacji w opowiadaniach

**W**oryginalnym serialu jakoś bardzo rzadko mieliśmy sceny, w których jakkolwiek kucyk czy ktokolwiek inny używał innego języka. Mamy kilka wypadków innych, dosyć charakterystycznych akcentów, jak np. południowy rodziny Apple. W ramach tworzenia fanfikcji wszelakiej możemy jednak opuścić chłodny realizm kanonu i spokojnie móc tworzyć takie twory, jak gryfy mówiące po niemiecku czy kryształowe kuczki używające greki. Jeśli próbujemy w swym opowiadaniu stworzyć wiarygodny świat, ciężko pisać, że na całym kontynencie używa się jednego i takiego samego języka. W tym artykule spróbuję Wam przedstawić, jak podejść do makaronizacji w taki sposób, by stanowiła ona jasny punkt waszych opowiadań.

» Verlax

Makaronizm to pochodzący z języka obcego zwrot lub forma gramatyczna wplatana do języka ojczystego. W Polsce pojęcie to najczęściej kojarzone jest z „mową szlachecką” i notorycznym wtrącaniem łaciny czy francuskiego w środek wypowiedzi.

## Dlaczego makaronizacja?

Ponieważ cały świat mówiący w jednym języku to świat zwyczajnie nierealny. Ciężko i głupio wręcz próbować zaradzić temu problemowi, mówiąc, że „gryfy mają inny, twardszy akcent”. Po prostu nie

działa to w dłuższej perspektywie i wcale nie ułatwia tworzenia realnego i bogatego świata naszej opowieści.

Makaronizacja jest również, nie ukrywajmy, dobrym sposobem, by nadać bardziej charakterystyczne cechy swoim bohaterom. Chcesz napisać postać jakiegoś wykształciucha, aroganckiego jednorozca z Canterlot? Wciśnij w jego kwestie dialogowe nieco francuskiego. Może jakiegoś wykształconego profesora? Trochę łaciny zawsze upiękniejszy wypowiedź w myśl zasady – „*Quidquid latine dictum sit, altum videtur*”. A może jest to fanfik wojenny i chcesz pokazać jakiegoś brutalnego i skutecznego oficera gryfiej armii? Niemiecki zdziała cuda. W końcu nie bez powodu mówi się, że wszystko po niemiecku brzmi jak rozkaz rozstrzelania...

Na pewno znajdzie się wiele purystów, którzy będą walczyli na śmierć i życie, głosząc, że takie wtrącenia to zło i szataństwo, że to psuje i wypacza nasz język. Od razu im odpowiadając, też nie jestem zwolennikiem wciskania wszędzie wtrąceń np. z angielskiego. Sam należę do zwolenników używania swojskiej, słowiańskiej „samojebki” zamiast „selfie”. Jednak absolutnie nie można zaprzeczyć, że dobrze użyte makaronizmy czy określenia zastępcze jak „*coup d'état*” w miejscu „zamachu stanu” po prostu dobrze brzmią i wyglądają.

A dla purystów swoją drogą – proponuję nie używać słowa „generał”, bo pochodzi z francuskiego, oraz „admirał”, bo wywodzi się z arabskiego. Tak

samo słowa – „pucz”, „komputer”, „radio”, „szabla” czy nawet „husaria” (serbski!).

## Podstawowe zasady dobrej makaronizacji

Dwie najważniejsze reguły, jakimi należy się kierować, to :

1. Zrozumienie makaronizacji nie powinno być wymagane, by móc wychwycić kontekst zdania.

Innymi słowy, jeśli używamy makaronizmu z łaciny, czytelnik powinien bez jej znajomości rozumieć, o co chodzi w zdaniu, w którym tej łaciny użyliśmy. Przykładowo :

*„What should we do in this situation?” Twilight asked, pointing at the patient, who was sitting on her chair for the whole time, not moving an inch.*

*„In **theoria**, we could make an **incisione** here...” Dostoyevsky pointed with a pencil to a spot on the ill pony’s face. „After cutting both of the affected nerves, the face appearance would revert back to an almost original look. But this would be worthless, because this action would cause bilateral **paralisis**”.*

W tej wypowiedzi Dostoyevskiego po angielsku mamy trzy słowa po łacinie. Jednak wszystkie trzy w powszechnej mowie brzmią bardzo podobnie („theoria” – „theory”, „incisione” – „incision”, „paralisis” – „paralysis”). W rezultacie nie jest wymagana znajomość łaciny, by zrozumieć, o co chodzi w tej wypowiedzi.

Warto również zwrócić uwagę, że nawet gdyby

te słowa nie były zrozumiałe, kontekst wypowiedzi byłby dla czytelnika jasny. Słowo „theoria” nie ma tu znaczenia dla reszty wypowiedzi, zaś po słowie „incisione” znajduje się długi opis czynności i kolejne zdanie, które ewidentnie sugeruje, że chodzi o „nacięcie”. Natomiast nawet gdybyśmy nie wiedzieli, co znaczy słowo „paralisis”, to tuż obok znajduje się słowo „bilateral” (obustronny), które naturalnie łączy się z „paralizem”.

Z tego też powodu, gdy przychodzi do makaronizacji, znacznie bardziej sugerowane jest **zamienianie rzeczowników, a nie czasowników**. Znacznie łatwiej domyślić się kontekstu sytuacji na podstawie tego, co dana osoba konkretnie robi.

Drugą regułą jest zaś :

2. Użyte zapożyczenie z innego języka powinno być proste do przetłumaczenia.

Może się jednak zdarzyć, że użyte słowo z łaciny czy francuskiego i tak nie będzie zrozumiałe dla czytelnika. W takim wypadku powinniśmy się upewnić, że pierwszy lepszy słownik zapewni mu odpowiednie i dobre tłumaczenie danego słowa. Jeśli używamy sentencji łacińskiej, winniśmy się upewnić, że przy wpisaniu tego w Google od razu pojawi się dokładne tłumaczenie.

Niestety, ta zasada czasem jest ewidentnie sprzeczna i dość kłopotliwa, gdy przychodzi do bardziej specyficznych języków (więcej w punkcie „Rosyjski”).

## Makaronizacja a wulgaryzmy

Jedną z cudownych cech zapożyczeń jest zmniejszenie siły wielu słów. Ujmując rzecz bezpośrednio, wulgaryzmy w obcych językach zwyczajnie robią mniejsze wrażenie, niż gdyby były napisane w ojczystym.

Można w ten sposób pisać znacznie bardziej wulgarne teksty, odpowiednio zamieniając słowa. Nawet zakładając, że czytelnik sobie to przetłumaczy, będzie w znacznie mniejszym stopniu oburzony jego użyciem.



„Auroch?” Winterspell asked with confusion. „What’s an auroch?”

„Ehm... he has four legs, is sort of big, has two horns, brown fur... um...” the pegasus struggled to explain. „**Cholera.**” he cursed in his native language. „Maybe it’d be best if I just showed you our whole group? It would be easier, and more fair.”

Teraz przejdziemy do omówienia pewnych specyficznych języków.

### Niemiecki

Najpierw trzeba zaznaczyć, że niemiecki należy do języków germańskich, więc próba wtrącania niemieckich słów w polskie zdania może być nieco śmieszna. Zalecane jest, by zamieniać tylko rzeczowniki i winno się to robić z pewnym wyczuciem. Czytelnik powinien rozumieć kontekst sytuacji.

Fragment „Proszę państwa do gazu” Tadeusza Borowskiego.

- [...] **Pass mal auf**, chce ci się pić?
- *Chce, ale nie mam marek – odpowiedział fachowo Francuz.*
- **Schade**, szkoda.
- Ależ **Herr Posten**, czy moje słowo nic już nie znaczy? Nie handlował **Herr Posten** ze mną? **Wievell?**
- Sto. **Gemacht?**
- **Gemacht.**

Natomiast znacznie lepiej kwestia wygląda przy wtrącaniu niemieckich wyrażeń w angielskie zdania. Najlepszym przykładem, który równocześnie pokazuje, jak „brzmi” niemiecki akcent, jest Medyk z Team Fortress 2.

„My skill is **VASTED** on **zis** team.”

„**Zank** you, **Herr Doktor!**”

„**Vere** are your precious papers now, **Dummkopfs?**”

W sumie nic lepszego nad to wymyśleć się nie da.



### Rosyjski

Rosyjski jest językiem słowiańskim, a przez to w wielu aspektach podobnym do polskiego. Bardzo łatwo więc o dobre makaronizmy. Jeśli piszemy po polsku, wplatanie rosyjskich słów to kaszka z mleczkiem. Dodatkowo właśnie ze względu na podobieństwo polskiego i rosyjskiego bardzo trudno, by czytelnik nie zrozumiał, co piszemy, oczywiście zakładając, że rosyjski piszemy alfabetem łacińskim. Przykładowo porównanie tekstu tej samej pieśni po rosyjsku i w tłumaczeniu polskim :

*Біелая армія, чорны барон  
Снога гатовяў нам царскі трон*

*Біаła армія, чарны барон  
зноу готуя нам царскі трон*

Problem zaczyna się, gdy próbujemy wprowadzać makaronizmy z rosyjskiego do języków niesłowiańskich, jak chociażby przy pisaniu angielskiego fanfika. A mianowicie – słowniki gubią się całkowicie, jeśli używamy transliteracji. By działały one poprawnie, trzeba zapisać to cyrylicą. W takim wypadku jednak nie ma szans, by czytelnik polski, angielski czy francuski potrafił wymówić dane słowo; w końcu nie każdy potrafi czytać cyrylicę.

Z tego też powodu sugerowane jest, by przy fanfikach polskich słowa rosyjskie zapisywać alfabetem łacińskim, zaś przy pisaniu fanfików angielskich cyrylicą.

– A wy kto, **towariszcz?** Stopień? – zapytał zmęczonym głosem.

– Kapral *Calm Breeze*, szeregowy *Sharp Eye* – odpart również za towarzyszkę, zsiadając z motocykla.

– **Połnyj pizdiac**... Liczyłem, że ktoś starszy stopniem, kto przejmie dowodzenie – przeklął dowódcę.

## Jak NIE robić makaronizmów.

O angielskim i łacinie nie będę się zbytnio wypowiadał, wystarczy pamiętać dwie podstawowe zasady, o których opisałem wcześniej. Teraz przejdziemy do kwestii elementarnej, jakże tych makaronizmów nie pisać.

No cóż, najlepiej spojrzeć na tytuł tego artykułu. Z tego od razu wynika, że należy...

1. Nie stosować makaronizmów z kilku języków w jednym zdaniu.

To nie tylko wygląda źle, ale jest kompletnie nierealistyczne. W tym samym zdaniu wplatać zwroty francuskie i rosyjskie? Dlaczego? Źle to brzmi, psuje klimat i wkurza czytelnika, który próbuje się w tym połapać.

Dalej mamy...

2. Wstawka z innego języka nie powinna stanowić większości zdania.

Może po prostu podam przykład, który tłumaczy wszystko. O dziwo, autorstwa jednego z naszych najwybitniejszych królów – Stefana Batorego.

**„Disce puer latine, ego faciam te mościpanie.”**

Po prostu nie. To już lepiej albo wszystko napisać po łacinie, albo wszystko po polsku. Tutaj Batory się zgubił, bo zapomniał widać, że takiego słowa jak „mościpanie” w łacinie nie ma.

3. Nic na siłę.

W opowiadaniu nie można też przesadzić. Jeśli każdy bohater używa takiej specyficznej mowy, czytelnik zwyczajnie się męczy. Nie można przedobrzyć, bo efekt będzie odwrotny od zamierzonego. Makaronizacja w mowie jest czymś unikatowym i elitarnym, jeśli wciskamy to wszędzie, zwyczajnie straci swoją wartość.



## Podsumowanie

Makaronizmy oczywiście są tylko opcjonalnym „dodatkiem”, ale nie można zaprzeczyć, że czasem warto ich użyć. Mam nadzieję, że ten skromny poradnik pomoże Ci w ich zastosowaniu w różnych dziełach.



# Cahan Uczy i Bawi

## Część 5 – Kreacja świata przedstawionego i fabuły w nim osadzonej

**N**iezależnie od tego, czy piszemy „epickiego” wielorozdziałowca, czy jedynie zwykłego oneshota, to czeka nas światotworzenie oraz wymyślenie jakiegokolwiek warstwy fabularnej. Sprawa nie jest taka prosta i oczywista, jak z pozoru mogłoby się zdawać. Dlatego w tej części serii przedstawię parę fanfikowych praw związanych z tym tematem.

» *Cahan*

### Wyjaśnienia wstępne

Wiele tych zasad nie dotyczy randomowych fików, które w różnych celach używają motywu bezsensu i braku logiki. Jednak początkującym twórcom tzw. heheszek i tak radziłabym się jednak z nimi zapoznać. To ogólne wskazówki i rzecz jasna, w niektórych przypadkach mogą ulegać nawet dość sporym modyfikacjom.

### Dobry świat żyje

Nic wam to nie mówi, prawda? Już wyjaśniam – nierzadko obserwuję w opowiadaniach sytuację, kiedy cały świat opiera się na głównym bohaterze, jego trzech czy czterech kumplach, a reszta wygląda jak wycięta z kartonu. Trochę jak z sesji RPG, gdzie Mistrz Gry mówi: „Teraz wędrujecie przez las”. Fanfik to jednak nie Role Playing Game i rządzi się innymi prawami. Złe uniwersum wydaje się sztywne i sztuczne, nie przemówi do czytelnika. Informuję od razu, że temat opisu i kreacji postaci w tym artykule został

potraktowany po macoszemu, ponieważ zostanie on szerzej opisany w kolejnych częściach.

Nasz papierowy las można ożywić dzięki rozbudowanym opisom, odnoszącym się do różnych zmysłów, które nie kończą się na wzroku. Dźwięki, zapachy, dotyk – one też się liczą. Niech drzewa nie będą anonimowe, tchnijmy w nie więcej życia! Czy nasze ziemskie puszcze kończą się na „zwykłych” i dżunglach? Nie. Trochę wiedzy biologicznej, geograficznej i architektonicznej zdecydowanie nie zaszkodzi. Odpowiedzmy sobie też na pytanie o interakcje ze zwierzętami i rasami rozumnymi. Jakie jest ich miejsce w tym lesie/mieście/etc.?

To jeszcze nie wszystko, ponieważ opisy dotyczą też postaci i tu zaczynają się schody. Według niektórych sprawa kończy się na wyglądzie i paru cechach charakteru. Bzdura. Tchnijmy w nie nieco wolnej woli, niech wszystkie mają swoje sprawy i marzenia. Nawet jako tło, uważajmy, by nie byli nachalnie statyczni.

### Dobry świat ma swoją historię

Znaczy to po prostu, że dobrze jest mieć w głowie poukładaną jakąś przeszłość opisywanych miejsc, postaci... Choć nasze opowiadanie mówi jedynie o części dziejów kraju kucyków, to pamiętajmy, że one też mają swoją kulturę, tożsamość, stojące na mniej lub bardziej rozwiniętym poziomie. Dawne dzieje mają wpływ na terażniejszość, co można przedstawić, choćby wspominając o bohaterach, legendach czy wydarzeniach historycznych.

## **Dobry świat jest logiczny i trzyma się kupy**

Czyli król nie sprzedaje bułek w warzywniaku, a byle rolnik nie ma w piwnicy armii smerfów z maratońskiej terakoty. Przykład oczywiście rodem z parodii, ale, niestety, niewiele mniej absurdalne motywy dość często trafiają się zarówno w książkach, jak i fanfikach. Masochistów odsyłam do książki „9 Mag”, która stanowi idealny przykład nielogicznego świata, w którym nic nie ma sensu, a zabieg bynajmniej nie był celowy. Zanim coś napiszemy, to dziesięć razy zastanówmy się, czy w stosunku do realiów ma to krztę sensu i logiki.

Ład i porządek wcale nie są naszym wrogiem. Choćby dlatego, że do stałych kwestii możemy łatwo wracać, a przy uniwersum jasnym i zrozumiałym dla nas samych możemy wplatać z pozoru nic nie znaczące drobnostki, które później okażą się istotne fabularnie.

## **Jak coś takiego stworzyć**

Nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Nie ma recepty. Osobiście polecam sobie wszystko wcześniej rozpisać, opisać poszczególne rasy, religie, kraje, etc. Wszystko. Dobrze jest skonsultować się z kolegami, którzy szczerze nam wytkną, kiedy gadamy głupoty, że aż litość bierze. Możemy narysować sobie nawet schematyczne mapy i koncept arty. Dobrze jest wzorować się na czymś, co już istnieje bądź istniało. Inspiracje czekają na odkrycie wszędzie.

Oczywiście naszym asystentem nr 1 są opisy, o których będzie w którymś z kolejnych odcinków „Cahan Uczy i Bawi”. Należy przykładać do nich dużą uwagę, ponieważ stanowią pierwszorzędne narzędzie w tworzeniu klimatu, który również jest elementem świata.

## **Jeśli streszczenie fabuły brzmi tak, że zaczynasz się śmiać, to wiedz, że coś się dzieje...**

Nie zawsze dzieje się coś złego, ale w większości przypadków tak niestety jest. Chodzi głównie o nielogiczne bzdury rodem z kiczowatego fantasy.

„To ty jesteś wybrańcem, smoczym jeźdźcem i zaginionym bękartem króla, Ponragonie” – nasz przykładowy Ponragon jest jeszcze alikorno-podmieńco-zebrą i wychował się na farmie kartofli. Musi obalić złego króla Celestiorixa, co trwa na mrocznym tronie i kradnie biednym ziemskim kucykom racuchy

z kawiozem. Pomaga mu przy tym tajemniczy pegaz, który okazuje się być Wiedźminem, zabójcą cnoty Twilight Sparkle.

Co tu jest nie tak? Większość pewnie odpowie: „mhroczny emo alikorn”. Źle. Chodzi o natężenie pewnych motywów, które wręcz się ze sobą gryzą, co prowadzi do czegoś absurdalnego i złego. Nie ma nic złego w bohaterach alikornach, wybrańcach ani legendarnych przygodach. Wszystko jest dozwolone, byle robić to z głową. Do tego jednak potrzeba wyczucia, którego początkujący nie mają.

Kiedy tworzymy akcję, to zastanówmy się, jakie realnie skutki by to przyniosło. Nie wymyślamy głupich absurdów, byle tylko wykonać plan, bo to oznacza, że plan jest zły albo wymaga poprawek. Jeśli nasz bohater wpadł w tarapaty, bo zachował się głupio, to niech życie da mu po zadzie. Nagłe zwroty akcji typu ratunek ze strony boskiej armii już dawno przeszły do lamusa.

## **Jak stworzyć fabułę**

I tu przyda się plan. Zarys ogólny naszego fanfika, który sprawi, że na pytanie „Co dalej?” nie będziemy odpowiadać głupawym uśmieszkiem. Masz pomysł na scenkę? Na dialog? Spisz go na kartce i wykorzystaj w odpowiedniej chwili. A przede wszystkim – w przypadku wielorozdziałowca wymyśl te wszystkie drobne wątki, które załatają miejsca puste od wątku głównego. To bardzo ważne, ponieważ dzięki temu unikniemy przestojów i kompletnego lania wody.

Dodam, że jednym ze sposobów zainteresowania czytelnika tekstem jest splatanie z pozoru nie mających nic wspólnego wątków oraz wplatanie w fabułę wielu wskazówek na to, co będzie dalej. Ważne, by nie robić tego nachalnie, ponieważ w ten sposób osiągniemy jedynie kicz.

Nie chodzi o to, by wymyśleć coś odkrywczego, ponieważ nawet stary kotlet można dobrze odgrzać. Byle przedstawić to logicznie, spójnie i płynnie.

## **Nic odkrywczego**

Fakt, ciężko się rozwodzić nad rzeczami aż tak różnorodnymi, jak tworzenie świata przedstawionego utworu oraz samej fabuły. Dlatego dzisiaj zlecam zadanie domowe: napisać oneshota nastawionego na samo przedstawienie świata i jakiejś krótkiej fabuły. Sam klimat i jeden ważny wątek.



## Relacja z VII Wrocławskiego

**N**astał kolejny większy meet, na którym pojawiło się sporo członków naszej redakcji. Naturalnie skwapliwie to wykorzystaliśmy, by tak, jak po MLK, przedstawić Wam relację z tego wydarzenia.

» *Redakcja Equestria Times*

### Dolar84

Muszę powiedzieć, iż podsumowując całość, jest to najlepszy meet, w jakim zdarzyło mi się dotychczas uczestniczyć. Ale po kolei...

Zacznijmy od tego, że podobała mi się organizacja – nawet początkowy zamęt z akredytacją został szybko opanowany i wszystko szło sprawnie. W porównaniu z poprzednim Wrocławskim mieliśmy większą ilość sal, co także usprawniło przepływ siły ludzkiej. Helperzy byli widoczni i pomocni, a organizatorzy co chwilę pojawiali się w różnych miejscach, upewniając się, czy wszystko idzie zgodnie planem, więc tutaj same plusy.

Przejdźmy do prelekcji. Przygodę meetową zacząłem od wykładu okołofanikowego o ludziach w Equestrii. Prowadzona była świetnie, Psoras mówił do rzeczy, podał ciekawe przykłady kilku opowiadań, naświetlał problem możliwe wszechstronnie, nie unikając również tematów nieco kontrowersyjnych. Można się było włączyć, podyskutować i ogólnie dobrze bawić – z przyjemnością stwierdzam, iż zainteresowanie było spore i dużo osób wykazywało aktywność. A kto wie? Może dzięki niej

zobaczymy na scenie fanikowej renesans opowiadań z gatunku TCB? Tym bardziej, że padło kilka pomysłów, jak wykorzystać na nowo gigantyczny potencjał tkwiący w tym temacie.

Czas przeznaczony na prelekcję minął wręcz za szybko i zaczął się Pierwszy Ogólnopolski Szczyt Fanikowy (raz rzuciłem tę nazwę żartem i Mkr musiał naturalnie nazwać tak ten panel dyskusyjny...). Mimo to muszę powiedzieć, iż wszystko się udało, ponieważ zjawiło się naprawdę sporo osób, które w fandomie tworzą rzeczy ogólnie znane i lubiane (lub nienawidzone). Tak na szybko wymienię jedynie Madeleine, Cahan, Kredke, Poulsena, Psorasa, Spidiego, Albericha, Irwina... i wielu, wielu innych. Dodam jeszcze, iż na pytanie: „kto tu pisze faniki?” zgłosiła mi się prawie cała sala. Dyskutowaliśmy na naprawdę przeróżne tematy, od omawiania poszczególnych opowiadań, przez sprawy bardziej teoretyczne i techniczne, po tłumaczenia i niedostatki komentarzy w polskim światku fanikowym. Z tego miejsca chciałbym serdecznie podziękować wszystkim, ale to naprawdę wszystkim, którzy się przewinęli przez salę podczas tej trzygodzinnej dyskusji. Bez Waszego udziału to wszystko nie doszłoby do skutku, a tak można powiedzieć, iż zakończyła się ona sukcesem. A przynajmniej takie wrażenie odniosłem. Natomiast jeżeli chodzi o zagadkę translatorską, to osoba, której uda się wymyślić dobre rozwiązanie, zostanie uwieczniona w tłumaczeniu i na dodatek dostanie herbatnika.

Ostatnia prelekcja, na której byłem, dotyczy-

ła Fallout: Equestria. Muszę powiedzieć, iż było ciekawie, a choć od czasu do czasu pojawił się mocniejszy spoiler (co było powodem tego, iż dla prowadzących nie będzie herbatnika!), to i tak słuchało się o świecie Opadu: Konioziemi (złośliwość zamierzona) z prawdziwą przyjemnością. Dodatkowym plusem był przegląd kilku fanowskich filmów, które stanowiły miłe i nieortodoksyjne zakończenie rzeczony prelekcji.

Niestety przez wysokie stężenie rozmów o fanfikach nie byłem w stanie odwiedzić kilku innych atrakcji, które zapowiadały się bardzo ciekawie, czy choćby zajrzeć do sali, w której można było spędzić nieco czasu przy grach komputerowych.

Teraz jednak przejdę do najważniejszego punktu, czyli do ludzi. Pod tym względem meet udał się absolutnie stuprocentowo – miałem okazję poznać na żywo osoby, z którymi wcześniej wymieniałem jedynie masę wiadomości przez forum, tudzież inne internetowe badziewia – nic nie przebije porządnych rozmów oko w oko, a ekipa, jaką udało się zebrać, była naprawdę wybitna. Można było podyskutować, pożartować i ogólnie świetnie się bawić.

Nie mam zamiaru zapomnieć również o wystawcach, którzy oferowali naprawdę szeroki zakres produktów. Nawet jeżeli nikt nic nie kupował, to samo przejście się wzdłuż stoisk i obejrzenie tych wszystkich wystawionych dóbr było prawdziwą przyjemnością, tym bardziej, że poziom ich wykonania był generalnie bardzo wysoki.

Dziewięć godzin tego wydarzenia upłynęło zaskakująco szybko, a zakończyło się tradycyjnie kilkoma słowami od organizatorów oraz chóralnym odśpiewaniem Pink Fluffy Unicorns Dancing On Rainbows. Wnioskując po ogłuszającym aplauzie i entuzjazmie, z jakim ludzie rzucili się do pożegnane zdjęcia, można mieć nadzieję, iż wielu spośród uczestników pojawi się na przyszłych meetach organizowanych w Festung Breslau. Jeszcze na samo zakończenie, korzystając bezwstydnie z okazji, chciałbym na łamach naszego magazynu podziękować organizatorom za tak świetne przygotowanie tego spotkania, które na pewno zapamiętamy na długo.

## Madeleine

Relacja z Wrocławskiego, taaak? Mam pisać

o prelekcjach, taaak?

...to na ponymeety jeździ się po to, żeby słuchać jakichś prelekcji?!

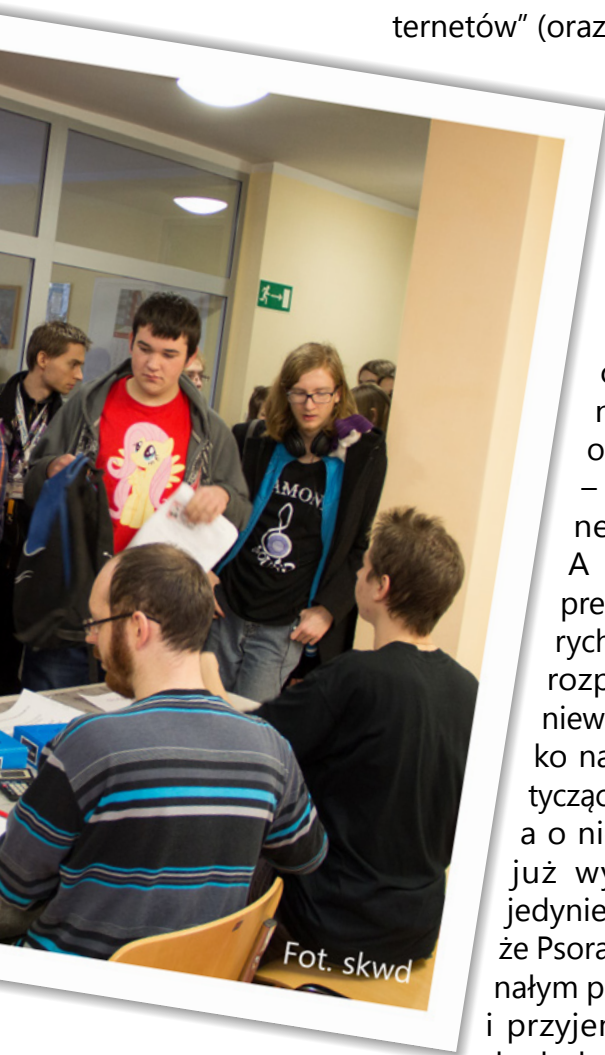
A tak serio – cześć, jestem Madeleine („Cześć, Madeleine”) i mimo ogólnej niechęci do tego typu wypadów („Oni tam będą gadać o kolorowych taboreeeetach, ratuuuunku”), wzięłam, spięłam się i pojechałam. Czy żałuję? Absolutnie nie.

No dobra, ponieważ był to mój pierwszy raz (a pierwszy raz podobno zawsze boli), nie mam porównania i nie mogę wypowiadać się o organizacji, czy takich tam innych przyjemnych (albo i niekoniecznie) rzeczach (ale zauważyłam, że narzekanie na nią jest w dobrym tonie, więc dla dobra sprawy: co za beznadziejna organizacja, ach, ach!). A więc kilka słów z perspektywy takiego randomowego zjadacza kucyków, jak ja: jeśli nigdy nie byłeś na meecie i zastanawiasz się, czy warto, przestań. W sensie, zastanawiać się. To, co powinieneś zrobić, jest oczywiste – spłukać się na bilety, spakować, wsiąść w środek komunikacji i jechać. Po prostu.

A kiedy jest się już na miejscu, staje się na samym końcu długaaanej kolejki (taaa, niektórzy byli na tyle YntelYgentni, że przyjechali na sam początek meeta), żeby móc kupić identyfikator z kucykiem za Polskie Nowe. Nie stałam w niej jakoś strasznie długo, a z opinii osoby, która na wielu meetach już była, wynikało, że akredytacja szła bardzo sprawnie i nie było z nią większych problemów. Również ich nie zauważyłam (ale ja nie jestem obiektywna, mnie cierpliwości nauczył dziekanat). Generalnie przy wejściu zawsze ktoś siedział i tak, zgadza się, organizatorzy byli widoczni, krążyli sobie i zawsze gdzieś na horyzoncie dało się kogoś z „tych ważnych” dostrzec. Potem, tuż przed oficjalnym rozpoczęciem, był czas na szybkie obejście korytarzy i natrafienie na milion pięćset osób, które „kojarzyło się z in-







ternetów” (oraz, rzecz jasna, powitanie ich w niekonwencjonalny sposób pt: „AAAAAA [ w y s o k i pisk], przecież to [nick napotkanej osoby]! [hug]” – przetestowane, polecam). A potem były prelekcje, o których nie będę się rozpisywać, ponieważ byłam tylko na dwóch dotyczących faników, a o nich napisano już wyżej. Mogę jedynie powiedzieć, że Psoras jest doskonałym prowadzącym i przyjemnie się go słuchało, natomiast

trzy godziny Fanikowego Szczytu upłynęły w ciągu sekundy; zabawne jest to, że tym, co zapamiętam na długo, nie będą wskazówki na temat pisania, ożywione dyskusje o fanikach czy jojczenie o braku fejmu, ale nieznośny sprzeciw głos Dolara: „Nie, nie, nie, to MUSI być Ministerstwo Morale!” (z powodzeniami dla zagorzałych fanów „Fallouta”).

Z rzeczy godnych uwagi należy również wymienić stoiska z kucykowymi badziewiami, ekhm, AKCESORIAMI. Większość przedmiotów odznaczała się naprawdę wysoką jakością wykonania i zwyczajnie miło się na to patrzyło, nawet jeśli nie miało się zamiaru niczego kupić. Setki przypinek, kubki z Luną (bo Luna to najlepsza władczyni, a Celestia ma gruby tyłek), plakaty i to, co najlepsze – pluszaki! Ten, kto lubi wydawać pieniądze, na takim meecie wyda je z przyjemnością. Ten, kto nie lubi, też je wyda, tylko że bez przyjemności i potem będzie się zastanawiał, na cholerę mu tyle tego... ale zawsze można obdarować kogoś, kogo się lubi (albo wręcz przeciwnie, w końcu tylko homoseksualiści oglądają kucyki!).

Osobiście nie bardzo miałam pomysł na spędzenie czasu pomiędzy interesującymi mnie prelekcjami (których było bardzo mało, bo topowe miejsce na liście moich zainteresowań zajmuje spanie), ale nie było co się przejmować – okazało się, że zakończenie meeta przyszło szybciej, niż się spodziewałam, a rozmowy na korytarzach z napotkanymi przypadkowo ludźmi z fandomu przeciągały się do fascynujących dysput. Na jakie tematy? Różne, różniste. Chyba nawet ktoś czasem próbował coś napomknąć o kucykach, ale na szczęście zostawał szybko zagłuszony – w końcu pucyki są kedalskie, no helo!

Podsumowując – bawiłam się świetnie, a w ramach bezczelnej reklamy fandomowych inicjatyw powiem jeszcze: polecam każdemu, nawet jeśli nie jesteście przekonani – odważcie się i jeźdźcie, poznaście fascynujących ludzi (ja poznałam), przeżyjecie cudowne chwile (ja przeżyłam), wróćcie do domu z głową pełną miłych wspomnień (ja wróciłam)... a może przy okazji się czegoś nauczycie (niewykluczone!).

Jakby to powiedział taki jeden: bezwzględnie polecam.

## Cahan

VII Wrocławski Zorganizowany Ponymeet był moim drugim ponymeetem. Zaznaczę od razu, że byłam na nim jedynie przez jakieś dwie godziny, ponieważ moje życie studenckie nie pozwoliło mi na więcej. Nie mogłabym jednak odpuścić sobie szczytu fanikowego, prowadzonego przez Dolara. Szkoda, że na więcej atrakcji nie miałam okazji się załapać, ponieważ program i wyposażenie sprzedawców wyglądały miódnie.

Na samym początku powiem, że organizatorzy się spisali. Proces akredytacji przebiegał bez problemu, zaś sam identyfikator prezentował się całkiem sympatycznie i estetycznie.

Co do samej dyskusji o fanikach – prowadzona była bardzo fajnie, zjawiało się na niej wielu znanych i cenionych w fandomie pisarzy, takich jak chociażby Madeleine, Psoras, Kredke, Poulsen, Kingofhills czy Alberich. Omówiono wiele kwestii i wymieniono się opiniami na różne tematy.

Dodatkowym atutem było poznanie na żywo paru osób znanych mi dotychczas jedynie z neta. Szkoda, że nie miałam za bardzo możliwości z nimi pogadać,



bo miałam ku temu wielką ochotę. Niestety, życie.

## SPIDI von MARDER

Dziwnym zbiegiem okoliczności, Tribrony nigdy nie wysłało silnej delegacji do Wrocławia. Tym razem naprawiliśmy ten błąd i Festung Breslau zdobywało aż 11 Prusaków z północy.

Na wstępie pochwalę organizację, czyli Makera i ekipę. Zasługują na wysoką ocenę całej pracy, gdyż pomimo pewnych naprawdę drobnych zgrzytów wszystkie atrakcje odbyły się planowo, zaopatrzenie było satysfakcjonujące, a zarówno lokal, jak i helperstwo bardzo dobre. Jedynie dwie rzeczy mogę lekko skrytykować. Meet był zdominowany przez atrakcje fanfikowe, a jak stwierdził Maker na początku: „CCG – gra, w którą nikt nie gra, fanfiki, których nikt nie czyta, a także prelekcja Spidiego, która ma 137 slajdów, nie wiem, jak to wytrzymacie”. Cytat niedokładny, ale mniej więcej o to chodziło. Obawiam się, że miał dużo racji.

Druga rzecz: na początku skupienie ludzi na atrakcjach było trochę małe, raczej uczestnicy szwendali się tu i ówdzie. Przydaliby się helperscy naganiacze, którzy informowaliby, co i gdzie się zaraz odbędzie.

Poza tym impreza była fachowo zorganizowana i wielki szacun dla Makera. To był zaledwie drugi robiony przez niego meet!

Prelekcję Adalbertusa dotyczącą sztuki tworzenia OCeków widziałem już na dwóch innych meetach, więc pomimo faktu, że teraz byłem na niej przelotnie, to mogę się wypowiedzieć. Była bardzo inteligentna i przezabawnie prowadzona. Adalbertus jest dobrym mówcą, który doskonale wie, o czym prawi. Oczywiście, nie we wszystkim się z nim zgadzam, jestem bardziej liberalny, lecz bardzo doceniam wkład, a także atrakcyjną formę prezentacji. No i kwerendę źródłową.

Pierwszy Szczyt Fanfikowy okazał się troszkę czymś innym, niż się spodziewałem. Jego dużą zaletą była możliwość spotkania na żywo większości polskich twórców z tej dyscypliny sztuki, a wadą, że raczej mówiono po prostu o swojej działalności i swoich opiniach, co akurat mniej mnie interesowało. Życzyłbym sobie poruszania większej stricte technicznych kwestii, np. jak coś opisać. To też się pojawiło, ale jak dla mnie za mało.

Stoiska sklepikowe oferowały towary z bardzo szerokiego spektrum. Od kart CCG aż po zagraniczne, kolekcjonerskie figurki za miliony monet, a także pluszaki. Pomimo swego wrodzonego skąpstwa, nawet ja coś kupiłem. Udaję, że nie zbieram tego przeklętego CCG.

Podsumowując, meet bardzo mi się podobał. Miło było zobaczyć jeden z większych fandomów w Polsce. Mam nadzieję, że pomimo rozpoczynającego się właśnie fandomowego urlopu Makera, Wrocław nie upadnie znowu i będzie kontynuował tradycję dobrych meetów.

## Kingu

Duży ponymeet zaledwie trzydzieści kilometrów od mojej miejsciny? Mające się pojawić sławne osobistości? Możliwość pogadania o fanfikach po raz kolejny? Grzechem moim byłoby nie jechać. Toteż razem ze znajomym wsiedliśmy w autobus i nie-

długo potem znaleźliśmy się na PKS, PKP, a potem na małym przystanku tramwajowym, skąd linią „4” dojechaliliśmy wraz z przedstawicielami z Jeleniej Góry (czy może to była Zielona Góra? W każdym razie, pozdrowienia na Cezareeego z włochatymi kulkami). Stamtąd banałem okazało się dotarcie na ponymeet piechotą, a przy okazji spotkaliśmy się z doborową ekipą w postaci Dolara, Poulsena, Albericha, Kredke i kogoś jeszcze, kogo niestety nie pamiętam. Wybacz!

Ale starczy o podróży. Jako przedstawiciel niepełnoletni i o wyjątkowo słabej pamięci, musiałem przy akredytacji ratować się faktem bycia prelegentem i powoływać się na świadectwa przypadk... znaczy, wybranych osób z tłumy, że jam jest ten jedyny falloutowiec i redaktor EqT. Na szczęście pan przy stoliku był na tyle uprzejmy, że przepuścił mnie bez legitymacji. Tak właśnie znalazłem się na terenie VII Wrocławskiego Ponymeetu. Yay?

Yay, zaiste. Było cudnie, ale po kolei. Jako że byłem jedną z pierwszych osób w kolejce, pozostało mi trochę czasu na ponowne zapoznanie się z otoczeniem oraz nowoprzybyłymi ludźmi. W ten oto sposób poznałem Ognistego Wikinga (już w normalnej fryzurze) Kredke, artystę-prelegenta Adalbertusa, redakcyjną ogrodniczkę „Cahan, kotku”, redakcyjnego specy od militariów i handlu Spidiego oraz wielu, wielu innych. Pomijając już spotkania osób wcześniej poznanych. Generalnie rzecz biorąc, ludzie tym razem nie zawiedli w żadnym stopniu – nie brakło prawie nikogo.

Organizacja była wręcz cudowna. Nieogarnięty Kingu nie zauważył, że sprzęt komputerowy trzeba zapewnić sobie samemu, co na szczęście udało się ogarnąć bez większego problemu (jeszcze raz wielkie dzięki dla Skradacza!), ale oprócz tego wszystko szło całkiem sprawnie. Nie było problemów sprzętowych. Akredytacja przebiegała bez większych wpadek, przy czym wszelkie problemy i dylematy (jak np. właśnie brak legitymacji) szybko zniknęły. Wielka pochwała i gratulacje dla Makera i spółki. I tym bardziej żałuję, że rzeczona osoba nie jest w stanie organizować kolejnego meeta we Wrocławiu na czas nieokreślony.

Panele? Świetne. Fakt, że spędziłem na nich 95% czasu na ponymeecie, o czymś świadczy. Prelekcja Psorasa, choć pozornie o temacie średnio mnie ciekawym, okazała się strzałem w dziesiątkę (wybacz, Spidi, ale nie jestem na tyle fanem militariów,

by o nich słuchać przez dwie godziny). Następnie dyskusja fanikowa, na której... parafrazując słowa pewnego brony'ego jeszcze z MLK, „Niczego nowego się nie dowiedziałem, ale i tak było świetnie”. Zwłaszcza że na poprzednim meecie nie było aż tak doborowej ekipy, zaś zlot odbywał się w warunkach prawie że pionierskich, bo na stojąco. Na szczęście tym razem było o wiele fajniej, ciekawiej, zaraziliśmy uczestników zagwozdką tłumaczeniową... A co do FoE, mam do powiedzenia tylko jedno zdanie (oraz wołacz). DOLAR! Dawaj ino tego herbatnika, nie było spoilerów!

Ogólnie było świetnie. Aktualnie meet ten jest na pierwszym miejscu ex aequo wraz z II Śląskim Zorganizowanym. Tym, którzy byli, gratuluję udania się do Wrocławia. Tym, którzy nie – żałujcie!

## Irwin

Chyba nie powiem więcej o zlocie fanów radośnych, kolorowych osiołków niż moi poprzednicy – ot, wariat z Wrocławia organizuje meet z pomocą innych wrocławskich wariatów, a wariaci z całej Polski przyjeżdżają się kucykować tudzież wariacić. Obecna była organizacja, Maker oraz stoisko, na którym można było kupić puszkę Pepsi za 1,50zł. Zlot wypadł tak dobrze, że największym zgrzytem był brak zgrzytów – w akcie desperacji część malkontentów próbowała objechać nieco rozpixelizowane identyfikatory, jednak nawet one prezentowały się nadzwyczaj dobrze.

Jak można się domyślić, gdy nie chodziłem jak nakręcony wariat pośród ludzi, siedziałem na Pierwszym Ogólnopolskim Szczycie Fanikowym i udawałem, że się na czymś znam (wbrew pozorom, na niczym się nie znam, tylko usilnie sprawiam inne wrażenie). Na wspomnianej dyskusji dyskutowaliśmy o tym, o czym akurat dyskutojący chcieli dyskutować, tudzież obgadywaliśmy to, co mieliśmy do obgadywania. Na obu polach dochodziliśmy do ciekawych wniosków (bądź nie), ponadto miło było popodziwiać wiodących pisarzy w polskim fandomie (dopóki się ich podziwiał, a nie słuchało tego, co mówili). Poza dominującym Szczycem obecne były także inne prelekcje, w tym moja, ale nikt na nie nie przychodził (w tym ja), więc po co na nie poświęcać cenne miejsce w tekście?

Rzecz jasna żartuję. Obecna była prelekcja o wesółch kartach z konikami (MLP CCG), Człowiekach w Equestrii, Ockach i uzbrojeniu w serialu (i nie

mówimy tutaj o Tygrysach i innych Messerschmitach). Ogółem całkiem solidna ilość materiału, która mogłaby zainteresować każdego.

Podsumowując – meet wypadł świetnie. Nieco martwi fakt, że Maker – wiodący wrocławski organizator – wycofuje się z organizowania takich imprez w przyszłości, jednak można żywić nadzieję, że znajdzie się ktoś inny, kto przejmie pałeczkę i zachwyci nas następnym, VIII już Wrocławskim Ponymeetem, jeszcze lepszym od poprzedniego.

## Salmonella

Po latach prób wybrania się na wydarzenie z tej serii, regularnie niweczonych przez nagłe wysypy różnorodnych zobowiązań, pojawiłam się w końcu na jednym z wrocławskich ponymeetów. Sukces ten został nieco przyćmiony faktem, że w spotkaniu uczestniczyłam jeszcze mniej niż w przeciętnym zorganizowanym meecie, skupiając się na korzystaniu z obecności mojego special somepony na terenie Domu Kultury BAKARA, będącego zresztą, wbrew pierwszemu wrażeniu, naprawdę dobrą lokalizacją dla meeta. Łatwy dojazd, bliskość Lidla, stanowiącego kuszącą alternatywę wobec, przynajmniej dla mnie, nieszczególnie przekonującego meetowego bufetu, a w końcu zaskakująco przyjemne wnętrza przekonały mnie do budynku, który początkowo wzbudzał lekką nieufność. Trudno mi wydać opinię na temat sali artystów, jakkolwiek się nazywała, ale reszta miejsc zyskała moją sympatię – sala ze sceną ogólnym wyglądem, Sala Canterlot wygodnymi schodami, doskonale nadającymi się do siedzenia podczas cieszących się większą popularnością paneli, hol dużą ilością stołów, których często brakuje mi na takich wydarzeniach, a sala gier stosunkowo przestronnością i obecnością Scrabble. Miejsce sprzedaży gadżetów wydało mi się nieco ciasne, ale jednocześnie wątpię, żeby w budynku znajdowało się lepsze pomieszczenie do tego celu.

Jak już wspomniałam, moja uwaga skoncentrowała się w dużej mierze na jednej osobie, ale udało mi się także zamienić kilka słów ze znajomymi, w większości członkami redakcji. Część rozpoczętych rozmów pozostała niedokończona, ale liczę, że któregoś dnia uda mi się to sobie zrekompensować.

Wiedzioną bliżej nieokreślonymi motywacjami, zdecydowałam się wykorzystać szansę na obserwację pisarzy fanfików w ich naturalnym środowisku. Na szczyt zamierzałam wpaść tylko na chwilę, ale okazało się, że w chwili mojego przybycia na tapecie znajdowała się akurat szeroko pojęta tematyka tłumaczeń, która okazała się zaskakująco wciągająca. Problem Ministerstwa Morale do tej pory spędza mi sen z powiek, a i inne poruszone kwestie przyciągnęły moją uwagę na przynajmniej pół godziny. Czy dam w przyszłości szansę kucykowym fanfikom? Wątpię. Możliwe jednak, że przychylniejszym okiem spojrzę na związane z twórczością literacką punkty programów na różnorodnych ponymeetach czy konwentach – okazuje się, że można się na nich świetnie bawić nawet bez szerszej znajomości omawianej tematyki.

Wydarzenie, głównie ze względu na brak zaufania do własnej orientacji we wrocławskiej komunikacji miejskiej, opuściłam około godziny przed zakończeniem, co pociągnęło za sobą brak mojej podobizny na grupowym zdjęciu i jeszcze mniejszą ilość wrażeń do opisanego. Z tej odrobiny meeta, w której uczestniczyłam, wnioskuje jednak, iż warto było wybrać się do Wrocławia trzynastego grudnia. Prawdopodobnie warto było też zrobić to podczas sześciu poprzednich wydarzeń i szczerze żałuję, że dopiero teraz zorganizowałam wyjazd na ten drugi Śląsk. Liczę, że organizatorzy szybko dadzą mi szansę nadrobienia straconych spotkań.



Fot. skwd



– No ale zamknęłam wszystkie przejścia w Everfree! – krzyknęła Celestia. – Do tego hordy hydr, mantykor i patykowilków powinny skutecznie zeżreć każdego człowieka, jaki wpada tu z wizytą. Za co ja im płacę! Od przyszłego miesiąca podniosę im limity zżeranych ludzi i tandetnych OCeków! I nawet nie dostaną herbatników na święta!

Sala zbladła, widząc furię samej Pani Dnia. Tymczasem Psoras niestrudzenie kontynuował swój wykład... Świetny wykład.

\*\*\*

– To teraz co robimy? – Twilight już chyba setny raz zajrzała w program spędu.

– Ja tam idę na Szczyt Fanfikowy – odpowiedział Kredke. – Posłuchać Dolara. Wie Wasza Wysokość, ten, co się Waszej Wysokości do plotu przyssał. I z rana częstował mielonymi.

– A, ten... – Celestia nie kryła zażenowania. – No niech będzie. Mogę się... Fluttershy! Zostawisz ty wreszcie Psorasa w spokoju!

Drzypłoszka niechętnie wypuściła swoją ofiarę z kopyt. Wyglądający jakby go przejechało stado jednokierunkowych magicznych wagonów silnikowych, Psoras czmychnął byle dalej od żółtej pegaz.

– Będziesz mnie kochać! – Fluttershy szepnęła, aż się okna zatrzęsły.

Gromadka kucy zajęła swe miejsca, czekając na wejście Dolara. Ten wszedł. Wypiął dumnie... brzuch. I tak zaczął się Pierwszy Ogólnopolski Szczyt Fanfikowy. Celestia rozejrzała się po sali. Same sławy. Mający chyba ochotę znów cmoknąć słoneczko Dolar. Kredke. Ściskający szklany sześcian z Drzypłószką Albercik, Cahan z wiadrem sałaty, wystający z repliki tygrysa Spidi, Irwin siedzący pod stołem, Madeleine przebrana za pszczołę. Pouluna z paczką herbatników i Kingofhillestia łakomie na nie spoglądająca. I wiele innych. Jeszcze nigdy w historii nie zebrało się w jednym miejscu tyle fanfikorożców i fanfikorożek. I zaczęło się... Odgłos łamanych krzesel mieszał się z krzykami. Szczyt był bardzo burzliwy i dynamiczny. Psoras znów został dynamicznie ściśnięty przez Drzypłószkę.

– Mówiłam, że będziesz mnie kochał – z obłąkanym wyrazem twarzy szepnęła mu do ucha. Psoras popędził ku Lunie. To tutaj szukał ratunku. Jednak księżniczka była zajęta rozmową z Madeleine.

– Wasza Wysokość. Wiem, że alicorny żyją długo. A czy wie Wasza Wysokość jak długo umierają?

– Celestia chyba z raz umarła – odpowiedziała Luna. – Zajęło jej to około sekundy. Coś w rodzaju: „Celestia szła ulicą. Umarła. Boże jaki żal”.

– A co z clopami? – padło mordercze pytanie. Celestia uciekła, oddając swe ciało we władanie Molestii.

– Nie potraficie nawet dobrego clopa napisać! – zagrzmiała Molestia. – Za dużo czerwonej rury się naoglądaliście. Ja wam pokażę jak powinno to wyglądać. Fluttershy! Szykuj się, bedziem bipczeń! A wy patrzcie i się ucztcie!

Na szczęście Spidi odpalił ze swego tygrysa przeciwclopiącym, co skutecznie ostudziło zapał Molestii. Na jakieś dwie sekundy. A potem zaczęły się hulanki i swawole.

– Tak to się robi – krzyknęła zdyszana Molestia. – Zapamiętali?

Zebrani pokiwali głowami. Nie to żeby zapamiętali, ale szczyt miał dosyć ograniczony czas. Jeden Psoras doskoczył do Molestii. Padł na kolana i krzyknął:

– Ceśka! Jam plota twego niegodzien całować! Wybawicielko!

Istotnie. Pokaz wykończył Drzypłoszkę tak, że nie miała kompletnie siły na statkowanie się z Psora-sem. Tymczasem szczyt ogarnęła niesamowita atmosfera. Pytania szły jeden za drugim, opinie padały z każdej strony.

– Zgadzam się!

– Nope!

– Ale jak to!

– Nie będzie herbatnika!

– Clop mit uns!

– Dolar karmi gołębnie szczawiową!

– Opad ssie!

Sala grzmiała. Pierwszy Ogólnopolski Szczyt Fanfikowy był więcej niż udany. Zmordowana grupa kucy wyszła w poszukiwaniu żarełka. Niestety Dolar nie wziął ze sobą kotletów. Wprawdzie Chrysalis zaproponowała przerobienie na kotlety jednego z uczestników, jednak Molestia po oględzinach zebranych stwierdziła, że oprócz Dolara to zabiedzeni jacyś, a Dolar jest potrzebny do zrobienia tegoż specjału. Na szczęście w bufecie były Tosty. I choć bez Smocznych Łez, to i tak mordki się cieszyły.

\*\*\*

– Witam, jestem Księżniczka Pouluna, a to księżniczka Kingofhillestia. Opowiemy dziś o Opadowych Fanfikach. Ale to bez spoilera – zaczął swą przemowę jeden z tłumaczorożców.

Na wielkim ekranie wyświetlano jak najbardziej spoilerowe arty z fanfika.

– No więc Mała Pipa wyruszyła z bezspoilera w poszukiwaniu bezspoilera. Potem dołączył do niej bezspoilera i razem bezspoilerovali się bezspoilera.

– Spoiler! – ryknęła Chrysalis – Nie będzie herbatnika!

Siedząca niedaleko Sweetie Belle posmutniała. Straszne wspomnienia z dorywczej pracy, jaką złapała na wakacje, powróciły.

– Zostań gaśnicą, mówili. Będą herbatniki, mówili. Takiego wała jak Equestria cała! – krzyknęła. – Ja... naprawdę chciałam wtedy tego herbatnika... naprawdę... – Kilka łez spłynęło jej po twarzy. Celestia, widząc, co się dzieje, szybko wyzuliła od Maud karton lajkucyków. Uradowana Sweetie Belle zajęła się wcinaniem, nie wiedząc, że lajkucyki robią tylko krakersy.

– ... A potem bezspoilery znalazły bezspoilera i po wielkim i epickim bezspoileraze kończy się fanfik....

Wypowiedź przerwało głośnie chrapanie. Szybko zidentyfikowano sprawcę całego zamieszania, jednak wybaczone mu tylko ze względu na świetne kotlety.

I choć ciężko było cokolwiek opowiedzieć o Opadzie, uniknąwszy spoilerów, również i ta część wyszła świetnie. Nagrodzony gromkimi brawami Zespół O znowu błysnął.

\*\*\*

Śpiewający Mkr to zbyt wielka trauma i lepiej o tym zapomnieć.

\*\*\*

– Długo on tam siedzi? – zapytała Celestia. – Trzeba by go może ratować czy coś. A jak się utopi?

– Pod prysznicem? Jak można się utopić pod prysznicem?

– Nie takie rzeczy my ze szwagrem po pijaku robiliśmy – odpowiedziała Celestia. – Ale w końcu to jestem księżniczką i muszę ruszyć na ratunek swym poddanym!

Celestia na pełnej... Kryśce... wpadła do kibla. I oniemiała. Zaraz po tym wybiegła z wyrazem przerażenia w oczach. Molestia miała za to spory zaciesz.

– Poke, poke, poke... – mamrotała do siebie Pani Dnia.

*Droga Księżniczko Celestio*

*Nieważne jak bardzo zaliczysz zgoną. Zawsze znajdzie się przyjaciel, który z wielkim poświęceniem będzie dziubał cię rogiem po zadku, bylebyś się obudził...*

*... i zwolnił wreszcie prysznic.*

*Twój wierny poddany Mc'Ther.*

Odcinek poświęcony VII Wrocławskiemu Meetowi, na którym miałem przyjemność być i świetnie się bawić. Wielkie podziękowania dla Dolara za gościnę, organizatorom za świetny meet, uczestnikom za świetną atmosferę.

Specjalne pozdrowienia dla Kamishy:)



Fot. skwd





## 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



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

## Pamiętnik Oficera Maremachtu 10

### *Elementy hipokryzji?*

- Kto jest twoim ulubionym kucykiem?
- Fluttershy, bo jest tak nieśmiała i miła jak ja!
- A może Twilight? No bo taka mądra i oczytana.
- A Pinkie wesoła i optymistyczna!

To wszystko piękne sprawy, a inspirowanie się cnotami Mane 6 to czyste szlachectwo, czyniące z nas po prostu lepszych ludzi. Już od najmłodszych lat uczymy się, że należy być mądrym, wesołym, miłym, szczodrym, lojalnym i uczciwym.

To jak dekalog, uniwersalny kod, pozwalający egzystować w społeczeństwie i społeczeństwu samemu w sobie. Jeśli tych elementów brakuje, rodzą się patologie i chaos, który odbija się różnymi społecznymi dysfunkcjami. Tutaj nawiązanie do Discorda z odcinka The Return

of Harmony/Powrót do Harmonii również nasuwa się samo. I bardzo słusznie, bo gdzie nie ma tych cech, tam nie ma harmonii, a jest chaos. Chaos oznacza nieszczęście, do czego doszli chyba wszyscy nasi starożytni przodkowie i początek świata umieszczali w chwili, kiedy ten chaos jakoś „pokonano”.

A jednak, pomimo częstych deklaracji, że wyznajemy te piękne wartości, to nie tylko zaprzeczamy temu swoim zachowaniem, ale również wyśmiewamy idee zakodowane w owym prostym sekstecie terminów. Po co być uczciwym? Kradzież i kłamstwo to czysty zysk. Mądrość? Trudna do osiągnięcia i do bólu męcząca. Optymizm i wesołość łatwo pomylić z czystą głupotą.

Jestem humanistą i idealistą. Zawsze wierzyłem w takie abstrakcyjne rzeczy, jak sprawiedliwość, miłość, przyjaźń, dlatego w zaprezentowanym uniwersum MLP: FiM poczułem się jak w świecie własnej wyobraźni. Wbrew temu, że wielu ludzi uważa mnie za frajera, to namawiam ich... namawiam Was: też bądźcie frajerami i nie tylko uwierzcie w Elementy Harmonii, ale i spróbujcie je wpisać do kodu własnej duszy. Bo jeśli będzie nas więcej, to wtedy automatycznie przestaniemy być frajerami. Wbrew pozorom, w lepszym świecie łatwiej żyć. Łatwiej być uczciwym i mądrym, niż głupim i zakłamanym.



**Dolar84** – zgryźliwy tetryk. Naczelny zgred, krzyżący na biednych redaktorów i korektorów. Młot na plagiatorów. Tłumacz, pisarz i początkujący lektor fanfików. Dalsze informacje ocenzurowało Ministerstwo Zdrowia, Szczęścia i Wszelkiej Pomyślności.



# Rozważania Zgryźliwego Tetryka

## *Lament nad naiwnością*

Nasz fandom jest ciekawym miejscem. Zrzesza ludzi, którzy niesamowicie różnią się od siebie charakterami, wyznawanymi wartościami czy, co nie mniej ważne, podejściami do życia. W tym tekście chciałbym wziąć na ruszt właśnie ten ostatni aspekt.

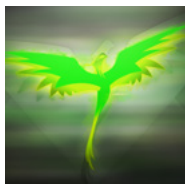
Wielokrotnie widziałem w fandomie, jak ludzie identyfikują się z poszczególnymi bohaterkami serialu. Ten kocha książki i naukę, więc uwielbia Twilight Sparkle. Z kolei ta jest szczerą do bólu, co sprawia, iż czuje się niczym Applejack i tak dalej. Nie powiem, jest to całkiem zabawne i do pewnego stopnia zrozumiałe. Każdy ma jakieś ideały, a Mane 6 stworzone są tak, by poszczególne cechy uwypuklić, czasami wręcz do przesady. To jednak jest sprawa oczywista i niejako wstęp do właściwej treści.

Spotkałem się również z podejściem, które zakłada kierowanie się w normalnym życiu cnotami głównych bohaterek. O ile samo w sobie jest to wielce chwalebne, to nie mogę oprzeć się wrażeniu, iż czasami posunięto tę tendencję do niebezpiecznej przesady. Niektórzy uważają, iż można kierować się wyłącznie tymi ideałami, nie zważając na nic – szczerze mówiąc, trudno mi szanować tak naiwne, dziecinne wręcz podejście.

Dlatego apeluję – jeżeli chcecie wcielić w życie cnoty Mane 6, róbcie to, ale najpierw przepuście je przez gęsty filtr zdrowego rozsądku oraz sprawdźcie przełożenie na otaczające Was realia! Smutna prawda jest taka, iż świat nie jest

miłym miejscem, a jego wersja idealna, gdzie wszyscy są mili, uprzejmi i przyjaźni, to jedynie nieiszczalna fantazja. Skoro więc przyszło nam żyć w takim, a nie innym miejscu, to wprowadzajmy do niego dobre cechy, ale na tyle, na ile on nam pozwala. Jeżeli będziemy pchać się z nimi na przysłowiowego „chama”, to skończy się tym, że wkurzony świat nam odda – a jego kopnięcie potrafi zboleć. Dlatego proszę Was – kierujcie się ideałami, ale róbcie to rozsądnie. Lepiej być inteligentnie elastycznym, niż ślepo zapatrzonym w nieistniejący ideał i naiwnym.





**Kingofhills** – redakcyjny fan post-apo, introwertyk, tłumacz, wierszokleta i najmłodsza osoba w zespole. Często przyjazny, miewa problemy ze słuchem i budzeniem zainteresowania swoimi tekstami. Do fandomu wrzucony praktycznie przez przypadek. Lubi gadać o bzdurach, ale na poziomie.

## Ludu wolny, ludu szczęśliwy!

Nie zastanawiało was kiedyś, jak to jest, że w odmętach internetu Polacy starają się zwrócić na siebie jak największą uwagę i przywiązują wielką wagę do istnienia na arenie międzynarodowej, nawet jeśli chodzi o ledwie błahostki? Że pod każdym prawie filmikiem uwzględniającym coś polskiego na tle innych państw jest masa komentarzy typu „POOLSKAAAA!11ONE!1!ONE” albo „Za\*yay\*iste, Polacy rządzą!”? Czyżby z poczucia patriotyzmu? Czy może jest to zwyczajna mentalność przeciętnego mieszkańca kraju, który de facto nic nie znaczył przez średnio połowę historii Europy?

Spójrzmy, jak wygląda u nas patriotyzm. W Polsce flagi są wywieszane, fakt. W większych miastach. Ale często brakuje ich w całych dzielnicach miejscowości mniejszej wagi, bo ludziom zwyczajnie się nie chce ich wywieszać bądź... nie mają takiej w domu. Frekwencja na wyborach parlamentarnych wynosiła ile... trzydzieści procent? Nie pamiętam dokładnie. Nie wspominając już nawet o maskaradzie, od dwóch bodaj lat dziejącej się na święto 11.11. Przesiąknięliśmy czymś potocznie nazywanym „cebulą”. Niezbyt patriotycznie z naszej strony, co?

Oczywiście nie neguję tego, że w innych państwach może być gorzej, ale nie do tego zmierzam. Piszę to wszystko w kontekście narodu, który przez długie lata musiał walczyć o to, by w ogóle istnieć. W końcu ataki wielu państw sąsiadujących zniszczyły nasz kraj, zanim mógł rozkwitnąć jeszcze w połowie XI wieku. Demokracja szlachecka nie przyczyniła się zbyt dobrze do pozycji naszego kraju w Europie (nie licząc tolerancji religijnej i dość nowoczesnego systemu politycznego, praktycznie nie mieliśmy się czym pochwalić), nie mówiąc już nawet o XVII wieku, kiedy zostaliśmy spustoszeni przez najazd Szwedów. Lata okupacji to kolejny dowód na to, że mimo wszelkich starań

potrafililiśmy się odrodzić, odgryźć i jeszcze oddać z nawiązką.

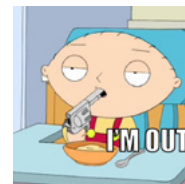
Co więc się stało? Czemu staliśmy się ludźmi gnijącymi od wewnątrz, przeżartymi zazdrością? Gdyby spytać przypadkowego Polaka na ulicy, czy gdyby mógł zmienić państwo, w którym się urodził i wychowywał, zrobiłby to... zazwyczaj odpowiedź byłaby twierdząca. Przykra rzeczywistość pokazuje, że mimo nie najgorszej sytuacji w ojczyźnie wszyscy chcą ją opuścić. Czy Polacy stracili ducha patriotyzmu? Nie chcą już walczyć o swój kraj?

Nie wiem. Mam wrażenie, że wolność nie zawsze równa jest szczęśliwości. Czasem myślę sobie, że jako naród jesteśmy ludźmi wręcz stworzonymi do bycia buntownikami, bo cały czas nam się coś nie podoba. Że szczęśliwi możemy być tylko wtedy, kiedy jest nad nami ktoś, z kim możemy walczyć. A jak to się ma do początku? Tak, że jeśli nie mamy z kim walczyć, chcemy zaistnieć w inny sposób, zwrócić na siebie uwagę niczym małe dzieci. Smutne.

Newsweek



**Matyas Corra** – przez większość nazywany po prostu Corra. Człowiek który je węgiel na śniadanie, obiad i kolacje. 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.



## Używki cz.2

W części pierwszej przedstawiłem kilka różnych używek oraz dałem swoją opinię na ich temat. Teraz chciałbym podejść do tematu bardziej ogólnie.

Zacznijmy od tego, czym jest uzależnienie. Zgodnie z tym, co powiedziała mi kiedyś pani psycholog z instytutu zajmującego się uzależnieniami, człowiek jest uzależniony od jakiegoś przedmiotu lub też czynności, kiedy wykorzystuje ją za każdym razem, aby się odstresować. I jak by na to nie spojrzeć, jest to prawda. Palimy, pijemy czy też coś bierzemy, aby się uspokoić. Aby pozbyć się na chwilę problemów i skupić na aktualnie wykonywanej czynności. Ludzie, którzy są uzależnieni od pracy, tzw. pracoholicy, pochłaniają się w swojej pracy, przez co odcinają się od świata zewnętrznego.

Ale teraz pojawia się pytanie, czy każda czynność, którą wykonujemy, aby się odstresować, prowadzi do uzależnienia? Czy jeżeli ktoś sady marchewki, aby odpocząć nerwowo po tygodniu pracy, to jest od tego uzależniony? Chyba dobrze wiemy, że nie. W takim razie, co można robić, aby nie popaść w jakieś uzależnienie? Jest jakaś tabela bezpiecznych czynności? Nie ma i nie będzie. Uzależnienie się od czegoś jest naszą decyzją. To my zdecydowaliśmy się wziąć jakąś substancję, po której wiemy, że będziemy chcieli więcej i więcej. W takim razie, czy uzależnienie samo w sobie jest czymś negatywnym?

Moim zdaniem nie ma czegoś takiego jak złe uzależnienie. I zanim będziecie chcieli zobaczyć mnie na stosie, pozwólcie mi wytłumaczyć. Weźmiemy jako przykład uzależnienie od papierosów. Każdy palacz doskonale wie, że robi sobie krzywdę, paląc. Nie ma czegoś takiego jak zdrowy papieros i nigdy nie będzie. Każda fajka, którą zapalimy, każdy buch, którego weźmiemy, niesie jakieś konsekwencje. Od malutkich, jak to, że dymem możemy sobie podrażnić gardło, aż do najbardziej poważnych, czyli raka. Ale to my sami zdecydowaliśmy się na to, że tego papierosa zapalimy. Mamy przecież dziesiątki leków i substancji pomagających rzucić ten nałóg, a jed-

nak ludzie dalej palą. Bo to jest ich własna decyzja. Oczywiście, można się usprawiedliwiać, że ciężko, że się chce. Ale jest to tylko wymówka. Oczywiście, są osoby, które palą, bo lubią, ale są takie, co palą, a mówią, że chętnie by rzuciły. Ale nie widać, by szły do apteki po Tabex, aby rzucić palenie. O nie, mówią to, trzymając kolejnego papierosa. To samo z alkoholizmem. Są ośrodki pomagające ludziom z tym problemem, a jednak alkoholicy dalej istnieją. Wyrzeźwiałki wciąż mają klientów. Narkotyki to samo. Na każde uzależnienie jest sposób, jednak ludzie dalej się im oddają. Przez to, że muszą? Nie, nikt na siłę narkomanowi, który walczy z nałogiem nie wbije strzykawki albo nie wsadzi mu kokainy do nosa. Ci ludzie sami wybierają, że nie idą na odwyk. A jeżeli nawet po odwyku wracają do nałogu, to znaczy, że się poddali. Że cała praca, jaką włożyli w to, by odejść od jakiejś substancji, poszła na marne. To jest ich decyzja. Są byli alkoholicy, którzy alkoholu nie tkną przez resztę życia. I właśnie takie osoby mogą być z siebie dumne. Tak więc nie ma złego nałogu, który samoistnie nas zmusza do czegoś. Sami zdecydowaliśmy się wziąć daną substancję i sami do niej wracamy. A np. uzależnienie od komórki? To samo, da się z tym walczyć, ale osoby chore same do tego wracają. Brzmi to śmiesznie, ale taka jest prawda. Żaden nałóg nigdy sam nie wkroczył do naszego życia. Żaden narkotyk nie pojawił się znikąd, bez żadnego ostrzeżenia, tak jak jest z chorobami. Nie mamy wpływu na to, czy następnego dnia nagle się okaże, że mamy białaczkę. Ale mamy wpływ na to, czy weźmiemy dany narkotyk.

Podsumowując, według mnie nie ma złego uzależnienia. Każde ma swoje minusy, większe lub mniejsze, ale ma. Natomiast mamy wpływ na to, czy się mu oddamy. Jeżeli je pokonamy, mamy naukę na całe życie, którą możemy przekazać dalej. Możemy uczyć swoje dzieci, by tego nie brały, ponieważ to przeżyliśmy i wiemy, czym to grozi. Jeżeli do niego wrócimy, to jest to nasza decyzja i żadne wymówki nie pomogą. A przynajmniej taka jest moja opinia.

# PONYMEET R BRONIES T

Największe fandomowe wydarzenie w po

- Pierwszy dwudniowy meet na Pomoc
- Szeroki wachlarz atrakcji – także noc
- Pojawią się u nas tacy sprzedawcy jak  
Angel99%Customs, RedTraveler,  
Spidimarket
- Sleeproom w budynku ponymeeta

Gdańsk

24 – 25 stycznia 2015

Wiecej informacji na:

<http://bronestwilight.org>



# OCZNICOWY TWILIGHT

łudniowym basenie Morza Bałtyckiego!

orzu

ca

ak:





# Post Nuclear World

## Wojna w Excelu

**R**ozegraliście skromny miliard godzin w grach Paradoxu? Najnowszą Cywilizację przeszliście z zawiązanymi oczami, rozwiązując krzyżówkę? Wijanie innym graczom noży w plecy to Wasz sposób na życie? Wasz komputer nie może uciągnąć jakiegokolwiek gry bardziej skomplikowanej od pasjansa? Jeśli na jedno z tych pytań odpowiedzieliście twierdząco, mamy coś dla Was!

» *Gandzia & Verlax*

Post Nuclear World jest grą strategiczną typu Play By Forum. Gracze własnoręcznie sterują wykreowanymi państwami, o które dbają. Pilnują ich rozwoju, kontrolują armię, tworzą budżet krajowy oraz oczywiście prowadzą wielką politykę. Wojna, dyplomacja i knowania – to wszystko dostępne jest dla każdego gracza.

Idea, z jaką tworzy się fabułę każdej edycji Post Nuclear World, brzmi: "Pozwólmy graczom grać takimi państwami, jakimi chcą". Motyw atomowej zagłady, okresu, przez który ludzkość zamiera na kilkaset lat, jest tylko usprawiedliwieniem powstawania dowolnych, najbardziej zwariowanych państw, takich jak Królestwo Romskie czy państwo feminazistek. Jeśli ktoś ma w sobie nieco więcej zapału, może się mocniej zaangażować w fabułę, ale zwykle nie wpływa to w dużym stopniu na grę. Historia świata jest tylko pretekstem do rozpoczęcia bardzo angażującej gry strategicznej.

Post Nuclear World gra się w tzw. edycjach, które mogą trwać od dwóch miesięcy do prawie roku. W każdej edycji niektóre rzeczy mogą się zmieniać, przykładowo jedna z nich może dziać się w Westeros, druga w Środkiem, a trzecia już na dobrze znanej nam Ziemi. Mogą się też zmienić pewne zasady oraz, oczywiście, zmieniają się Mistrzowie Gry. Jednak poza tym sama mechanika i podstawy gry pozostają takie same.

Grę charakteryzuje wysoki stopień skomplikowania. Oprócz standardowego dla tego typu gier pisania postów na forach jawnych i tajnych, podstawą jest tu robienie budżetów za pomocą specjalnego arkusza, do obsługi którego wystarczy prosty Excel. Z początku wydaje się to proste: produkcja wojsk i uruchamianie kopalni nie stanowi większych trudności, jednak do tego dochodzą takie rzeczy, jak wywiad, kolonizacja nowych prowincji czy handel międzynarodowy. Z upływem czasu nasze społeczeństwo bogaci się i robi się coraz szczęśliwsze, co pozytywnie wpływa na nasz budżet... No, chyba że czegoś nie dopilnowaliśmy albo złośliwy Mistrz Gry zrzucił nam na głowę meteoryt.

Na szczęście nie trzeba się zbytnio martwić poziomem skomplikowania, gdyż zasady są całkiem szeroko rozpisane, a na dodatek wiele osób na PNW gotowych jest pomóc nowym graczom z ich pierwszymi edycjami. Należy tutaj pochwalić bardzo ciężką pracę weteranów oraz Mistrzów Gry, którzy właściwie nigdy nie zawodzą, jeśli chodzi o dawanie dobrych wyjaśnień do zasad i mechaniki gry.



Ważną rolę odgrywają tu intrzygi, przeprowadzane zarówno przy pomocy dyplomacji, jak i wywiadu. Popularną zagrywką jest na przykład zawieranie paktów o nieagresji, które łamie się w tej samej turze (pozdrawiamy Verlaxa), aczkolwiek zdarzają się i bardziej spektakularne akcje. W jednej z edycji osobnik grający Wielką Brytanią dokonał udanego zamachu na kubańskiego prezydenta, po czym... zrzucił winę na Iluminatów. Często są tu próby kradzieży technologii czy podburzania ludności wrogich państw. Dlatego też należy pamiętać o za-inwestowaniu w odpowiedni kontrwywiad.

Niekiedy zdarza się, że wywiad zawodzi, negocjacje z sąsiadem nie przynoszą efektów, a fabryki przestają pracować, bo nie mamy surowców, których sprzedaży odmawia nam sąsiad. W takim wypadku pozostaje nam już tylko zmobilizowanie armii i rozpoczęcie wojny. Ta polega na wydaniu rozkazów wojskom i trzymaniu kciuków za naszych chłopaków. Oczywiście nie wydajemy poleceń każdemu czołgowi z osobna; zamiast tego operujemy tu związkami taktycznymi, składającymi się z wielu dywizji.

Cel gry wydaje się prosty: zdobyć całkowitą dominację nad światem. W praktyce jest to niemożliwe, dlatego na PNW istnieje system ambicji. Każde państwo dostaje po trzy: jedną główną i dwie poboczne. Są to wyznaczane przez Mistrzów Gry zadania do wykonania. A te bywają różne: raz jest to podbicie konkretnego państwa, innym razem uczynienie z naszego kraju potęgi lądowej lub utworzenie imperium kolonialnego. Z początku wydają się proste do wypełnienia, jednak należy pamiętać, że inni gracze też mają własne cele i nie będą stać beczynnymi. Oczywiście ambicje nie są obowiązkowe i można o nich śmiało zapomnieć, jednak wtedy nie ma co liczyć na wysoki wynik w klasyfikacji końcowej.

Nie da się ukryć, że poziom edycji wyznaczają gracze w niej uczestniczący i przede wszystkim Mistrzowie Gry. Od nich zależy bardzo wiele. Jeśli Mistrz Gry potrafi stworzyć ciekawe wydarzenia,

fabułę czy bardzo interesująco opisać wojnę, gracz od razu są bardziej zaangażowani w to, co się dzieje w świecie gry. Jeśli jednak zdarzy się przykładowo, że Mistrz Gry zrobi fatalną pomyłkę (zapomni o ruchu armii jednego gracza), zapomni o realizmie (czołgi miażdżone przez dywizję przestarzałej piechoty w otwartym polu) czy po prostu będzie się obijał (nie dawał następnej tury przez 4 miesiące), gracz może szlag trafić.

Wreszcie należy zadać pytanie o sam balans gry, o który użytkownicy forum PNW kłócą się od niepamiętnych czasów. Przykładowo, w edycji Warhammer z powodu niedopatrzenia w drzewku technologii można było uzyskać zbyt potężne jednostki na bardzo wczesnym etapie gry. Problemy istnieją, jednak są zwykle dosyć szybko naprawiane.

Wymagania? A co to? Do gry w Post Nuclear World potrzebujecie Excela albo podobnego programu (pewnie macie), przeglądarki internetowej (na pewno macie), odrobinę ogarnięcia i trochę wolnego czasu. Tylko tyle i aż tyle pozwoli wam cieszyć się tą skomplikowaną grą.

A tymczasem zapraszamy do śledzenia [najnowszej edycji](#), której akcja toczy się w znanym z uniwersum Warhammera Fantasy świecie. A w niej: walka z Chaosem i komunizmem, nieumarli w czołgach i dużo orkowego DAKKA. I kaczką. Nie zapomnijmy o kaczkę.



*Ambitny plan kozackiej inwazji na ZSRR.*



# Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przeгляд Gier Przedpotopowych

Część 6

**C**zas na następną część przeglądu, w której znalazło się kilka wspaniałych tytułów. Zapraszam na kolejny powrót do przeszłości.

» Dolar84

## 1. Superfrog



Na samym wstępie przeglądu przeniesiemy się w cudowny świat zręcznościówek. Tym razem na ruszt idzie wydana w 1993 roku przez Team17 gra „Superfrog”. Tak. Dobrze się domyślcie – w tej grze naszym bohaterem jest żaba. Naturalnie fabuła wyjaśnia nam, iż tak naprawdę jest to książę, który swoją obecną formę zawdzięcza złej wiedźmie. Ta naturalnie postanowiła z bliżej niesprecyzowanych przyczyn porwać na Księżyc jego narzeczoną. Tak więc nasz arystokrata, kumkając, skakał po błotach i stawach, aż w końcu trafił na butelkę magicznej

lemoniady. Po jej wypiciu nadal był żabą, ale teraz nie dosyć, iż zyskał wielką szybkość, to jeszcze jego barki przyozdobiła gustowna czerwona peleryna. A kiedy jeszcze na pierwszym poziomie znajdował kulkę o wdzięcznej nazwie „DESTRUCTO-SPUD”, to jego wrogowie nie mogli być pewni dnia ani godziny. Tak naprawdę o tej grze nie da się powiedzieć wiele więcej – platformówka jakich wiele, ale przez postać głównego bohatera wielu graczy często wracało do tej pozycji. Przez to, no i oczywiście przez niesamowitą grywalność, która pozwalała na kilka godzin wyśmienitej rozrywki.

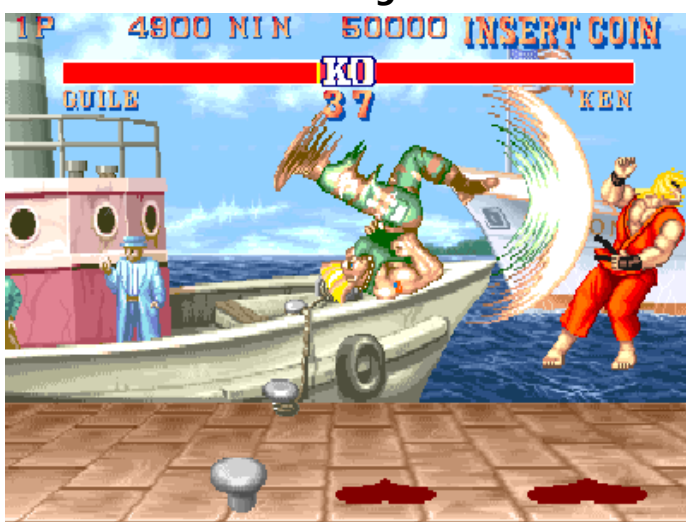
## 2. Goblins



Kolejną grą na naszej liście jest wypuszczona w 1991 roku pozycja znana pod wdzięczną nazwą „Goblins”. Jest to gra przygodowa, w której przed graczem postawiono wiele zagadek i zadań do wykonania. Żeby urozmaicić rozgrywkę, oddano mu pod kontrolę trójkę sympatycznych goblinów. Pierwszy z nich, Asgard, to stereotypowy wojownik,

kórego cały rozum kryje się w pięści, a wszelkie przeszkody pokonuje za pomocą brutalnej siły. Kiedy jednak tłuczenie wszystkiego nie wystarcza, z pomocą przychodzi mu Ignatius, adept sztuk magicznych, który za pomocą swojej różdżki zaklina różne przedmioty, co często daje nadzwyczaj zabawne efekty. Pomimo swoich zdolności, ta dwójka nie jest zbyt rozczołowana, tak więc do pomocy mają jeszcze Oupsa, który potrafi podnosić i używać najróżniejszych przedmiotów, a poza tym wszelkie poszlaki wskazują, iż jako jedyny obdarzony jest niezbędnym minimum zdrowego rozsądku. Właśnie ci bohaterowie muszą poradzić sobie z dwudziestoma dwoma poziomami pełnymi przeróżnych wyzwań, by ocalić swego króla od tajemniczego szaleństwa i niejako przy okazji pokonać odpowiedzialnego za nie złego czarodzieja. Grywalność jest niesamowita, ponieważ twórcy zadbali, by gra przesycona była sporą dawką humoru. W końcu jak najprościej odwrócić uwagę złego czarodzieja? To proste! Wystarczy Ignatiusem zamienić szczura (czy inne badziewie) w dziewczynę miesiąca z rozkładówki Playboya, co pozwoli pozostałej dwójce zrobić wrogowi kuku. Trudno się dziwić, że z takimi gagami, gra zdobyła serca graczy i doczekała się kolejnych części. A chociaż patrząc na obecne standardy, jej grafika nie należy do najlepszych, to przyjemność z gry pozostaje taka sama, niezależnie od upływu lat.

### 3. Street Fighter 2



Rok 1991 był wyjątkowo udany dla gier komputerowych. Pomędzy innymi hitami, światło dzienne ujrzała wtedy pozycja „Street Fighter 2”, która jest widocznym potwierdzeniem, iż czasami kontynuacja potrafi przebić pierwowzór. Właśnie ta bijatyka uznawana jest za tytuł, który doprowadził do znaczącej popularyzacji tego typu gier i dzierżyła swoją palmę pierwszeństwa, dopóki nie straciła jej na

rzecz Mortal Kombat. Zanim jednak nastały czasy Scorpiona i Sub-Zero, wszyscy toczyli pojedynki takimi postaciami, jak Ryu, Guile, E. Honda, Dhalshim czy Zangief. Twórcy zadbali o zróżnicowanie geograficzne, co pozwoliło nam walczyć w różnych sceneriach, które charakteryzowały się całkiem przyjemną dla oka grafiką. Wszyscy bohaterowie mieli swoje unikalne ciosy, co chwilami potrafiło doprowadzić do rozpacz i wielu niekoniecznie uprzejmych określeń kierowanych pod adresem przeciwnika (kto spotkał się z wyciągniętymi na pół ekranu pięściami Dhalshima, ten wie, o czym piszę). Chociaż gra posiadała tryb jednoosobowy, to jednak największą radość sprawiała gra przeciwko ludzkiemu przeciwnikowi. Co prawda opanowanie wszystkich ciosów zajmowało trochę czasu, jednak możliwość spuszczenia manta znajomemu była warta poświęceniu tych godzin czy dni spędzonych na grze. Nawet dzisiaj warto czasami sięgnąć do tej gry i dać komuś solidny wycisk w dosyć cukierkowej, dwuwymiarowej grafice – niech się najnowsze tytuły chowają! Z ciekawostek dodam jeszcze, iż na jej podstawie nakręcono film z Jean-Claude Van Dammem, jednak tutaj nie udzielę dodatkowych informacji, gdyż trudno się nie zgodzić z opinią, iż wyszedł z tego straszliwy kicz, by nie powiedzieć syf i malaria.

### 4. Blues Brothers & Titus the Fox



Na przedostatniej pozycji w naszym przeglądzie wyjątkowo umieścimy dwie gry, które na pierwszy rzut oka znacząco się od siebie różnią. Cóż bowiem może mieć wspólnego dwójka znanych z filmów braci i lis o wdzięcznym imieniu Titus? W tym wypadku łączy ich to, że są bohaterami dwóch, niemal bliźniaczo podobnych gier platformowych wydanych przez firmę Titus. Dlaczego jednak przedstawiane są wspólnie? Mówiąc szczerze zdecydowałem się na ten krok, ponieważ poza odmiennymi bohaterami obie te produkcje są niemal identyczne. Ot, idziemy sobie w prawo, pokonując lub omijając

przeciwników i starając się dojść do wyznaczonego celu. Firma w 1991 roku zdecydowała się dać nam możliwość gry cyfrowymi odpowiednikami



Dana Akryodya i Johna Bellushi, którzy za wszelką cenę starają się dotrzeć na koncert. Rok później na ich miejscu wylądował pocieszny lis, który musiał przedzierać się przez Saharę, by ocalić swoją, porwaną z bliżej niesprecyzowanych powodów, ukochaną. Dostaliśmy dosłownie Blues Brothers bis, a różnica tkwiła w bohaterze, nieco lepszej grafice i lekko zmienionych poziomach. Jednak mimo podobieństwa, oba tytuły cechowały się cudowną grywalnością, co sprawia, iż nawet dzisiaj przechodzenie kolejnych etapów jest naprawdę fenomenalną rozrywką.

#### 4. Sid Meier's Civilization



Tę część zakończymy prawdziwą perłą. Żaden przegląd starych gier nie byłby kompletny bez tej pozycji. Nie jest przesadą twierdzenie, iż wypuszczona na rynek 16 grudnia 1991 roku Cywilizacja dosłownie wstrząsnęła środowiskiem graczy, szybko i trwale zajmując sobie miejsce w ich sercach. Sid Meier stworzył prawdziwą perełkę – niesamowicie, jak na tamte czasy, złożony symulator imperium, w którym budowaliśmy miasta, wynajdowaliśmy zaawansowane technologie i prowadziliśmy wojny o światową dominację z przeciwnikami. A to wszystko na przestrzeni 6000 lat, podczas których

przechodziliśmy od falang przez legiony i muszkieterów aż po czołgi i broń atomową. Jednocześnie rozbudowywaliśmy nasze państwo, stawiając nowe budynki, ustalając podatki czy konstruując potężne cuda świata, które dawały niebagatelne korzyści naszej cywilizacji. Możliwość wyboru spośród czternastu cywilizacji również była jedną z największych zalet tej gry, która na dodatek pozwalała tworzyć doprawdy zabawne kombinacje, na przykład komunistyczne Stany Zjednoczone czy demokratyczne Imperium Zulusów. Jako że nie samą wojną i polityką człowiek żyje, to niejednokrotnie musieliśmy kierować naszych osadników do budowy dróg, nawadniania pól czy tworzenia nowych kopalni, co wpływało korzystnie na nasz rozwój i pozwalało osiągnąć ostateczne zwycięstwo. Wszystko to opakowane było w niezłą grafikę, która cechowała się sporą dokładnością, oczywiście jak na tamte czasy. Jednak tym, co przesądzało o sukcesie i popularności tej gry, była jej niesamowita, zabójcza wręcz grywalność. Można powiedzieć, iż właśnie Cywilizacja spopularyzowała znane obecnie powszechnie powiedzonko „Jeszcze tylko jedna tura!” (Mój Boże! Czy to już świta?). Brak fabuły jako takiej powodował, iż można było stale zaczynać od początku i za każdym razem grać nieco inaczej, by osiągnąć ostateczny efekt. O popularności tego tytułu dobitnie świadczy też fakt, iż kolejne części wypuszczane są nadal, a fani na całym świecie wciąż się zagrywają w coraz to lepsze graficznie i bardziej zaawansowane wersje klasycznego przeboju. Może jednak czasami warto oderwać się od tych nowości i rzucić okiem na sam pierwowzór? Choćby z czystej ciekawości. Serdecznie do tego zachęcam!



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 przyjmiemy 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**





# CMC Zdobywają Swoje Znaczkę

Rośliny Owadożerne – część 2

**W**itam ponownie! Dziś przejdziemy do dalszej części artykułu o roślinach owadożernych. Omówię w nim rodzaje pominięte w części pierwszej, a także powiem gdzie zaopatrzyć się w swoje wymarzone rośliny. Informacje ogólne na temat owadożerów znajdują się w pierwszym numerze Equestria Times.

» Cahan

## Kapturnica, czyli Sarracenia

Trudno o bardziej dorodne i dekoracyjne rośliny niż kapturnice. Niektóre z nich, choćby Sarracenia flava i Sarracenia leucophylla, osiągają do 1,2 m wysokości! Tymczasem taka kapturnica papuzia nie przekracza 15 cm. Na dodatek rośliny te wytwarzają przepiękne, oryginalne kwiaty. Ich gatunków jest stosunkowo niewiele, jednak krzyżują się pomiędzy nimi i dają płodne potomstwo, które dalej się krzyżuje. Dzięki temu istnieje wiele mieszańców tych roślin. Do tego dochodzi spora różnorodność w obrębie gatunku.

Kapturnice wytwarzają piękne liście pułapkowe w kształcie kielichów. Osłaniane są daszkiem. Ich wejście pokrywa lepki płyn, który wabi owady i skłania je do wejścia do środka, skąd już nie wyjdą. Kiedy roślina odkryje obecność ofiary, zaczyna produkować soki trawienne, które ją rozpuszczają, pozostawiając jedynie chitynowy pancerz. Wyjątkiem jest Sarracenia purpurea i jej mieszańce, w których kielichach przez cały czas znajduje się

płyn składający się z wody i symbiotycznych bakterii, które rozkładają stawnogą dla rośliny.

Ich rejonem występowania są torfowiska Ameryki Północnej. Najbardziej mrozoodpornym gatunkiem jest Sarracenia purpurea. Sprawia to, że kapturnice doskonale sprawdzają się jako rośliny do przydomowego torfowiska, ponieważ dobrze sobie radzą w naszym klimacie.

Moim zdaniem są to jedne z najodporniejszych owadożerów. Niestraszne im zimno, deszcz, wiatr i mroźna polska zima. Do szczęścia potrzebne im jedynie światło słońca i woda. Obydwa czynniki w dużych ilościach. Należy pamiętać, że światło nie może im zaszkodzić i nawet jeśli spali pierwsze liście, to kolejne będą już odporne. Kapturnice, podobnie jak roszarki, powinny stać w wodzie, za wyjątkiem okresu spoczynku, zwanego zimowaniem.

W przypadku uprawy doniczkowej, do której najlepszy jest balkon, ale nie północny bądź południowy parapet, zimować można je na balkonie, w lodówce, a najlepiej w chłodnym pomieszczeniu – poniżej 10 stopni Celsjusza, na parapecie okiennym. W tym okresie przestajemy podlewać roślinę, nie można jednak pozwolić, by torf wysechł na beton. W przypadku torfowiska można je przykryć agrowłókniną.

Ciekawostką jest wytwarzanie przez te rośliny dwóch typów liści – owadożernych kielichów

i płaskich liści służących jedynie do fotosyntezy. Te drugie wytwarzane są jesienią i wczesną wiosną.

## Muchołówka, czyli *Dionaea*

To zdecydowanie najbardziej rozpoznawalna roślina owadożerna, a to dzięki jej zębatym pułapkom, które zamykają się błyskawicznie, gdy dostanie się do nich ofiara, wiążąc ją w żywej klatce. Rodzaj *Dionaea* zawiera tylko jeden gatunek – *Dionaea muscipula*, czyli muchołówkę amerykańską. Roślina ta rośnie na torfowiskach Ameryki Północnej.

Uprawia się ją podobnie jak kapturnicę, ale nie powinna stale stać w wodzie. Pomiędzy kolejnymi podlewaniami należy pozostawić dzień bez wody w podstawce. Również przechodzi okres zimowania i również może rosnąć na przydomowym torfowisku.

Należy jednak pamiętać o kilku rzeczach, jak chociażby ucinanie pędów kwiatowych. Jeśli muchołówka nie jest wystarczająco silna, to kwitnienie jest groźne dla jej życia. Kolejną sprawą jest niewkładanie niczego do pułapek. Liczba ich użyc jest ograniczona i wsadzenie do nich czegoś skraca długość ich życia.

Wyhodowano wiele różniących się wyglądem kultuwarów tej rośliny.

## Tłustosz, czyli *Pinguicula*

Wiele osób nie docenia tłustoszy, których liście pułapkowe z zewnątrz nie prezentują się jako szczególnie okazale. Są zebrane w rozetę i pokrywają je drobne włoski, a ich powierzchnia przypomina nawoskowaną. Działają na zasadzie lepu na muchy. Na pierwszy rzut oka wydają się glutowate i miękkie, tymczasem jest dokładnie na odwrót, bo są one sztywne i kruche, co stanowi jedną ze strategii rozrodczych tych roślin, ponieważ z takiego liścia łatwo powstaje nowa roślina.



*Jeden z wielu kultuwarów muchołówki amerykańskiej*

Tłustosze chętnie i często kwitną. Nie lubią ostrego, intensywnego światła i są podatne na choroby grzybowe, co przy ich umiłowaniu do wysokiej wilgotności powietrza może mieć zły wpływ. Jeśli liście zaczynają gnić u nasady, to bardzo zły znak i oznacza zbyt wilgotne podłoże, niestety wtedy jest już zazwyczaj za późno.

Najczęściej hodowane są tłustosze meksykańskie, ponieważ nie wymagają zimowania, są ładne i proste w uprawie. To dobre rośliny zarówno do terrarium, jak i na parapet. Wiele z nich wybarwia się ładnie, mają też różne kształty i rozmiary. Należy im zapewnić rozproszone światło, dlatego idealne są dla nich okna wschodnie i zachodnie.

W naturze porastają skały wulkaniczne, dlatego podłoże dla nich różni się od tego dla innych owadożerów. Osobiście stosuję mieszankę perlit: torf kwaśny w stosunku 3:1, a do tego dodaję odrobinę wermikulitu. Są też specyficzne gatunki – *Pinguicula agnata* powinna mieć dodatek skał wapiennych, a *Pinguicula gypsicola* – gipsu.

Tłustosze meksykańskie nie zimąją, jednak przechodzą okres spoczynku. Podczas niego wypuszczają rozetę zimową, która jest inna od letniej. W tym czasie należy postępować ostrożniej z podlewaniami.

Nie byłabym jednak sobą, gdybym nie wspomniała o gatunkach zimnolubnych. W Polsce występują *Pinguicula alpina* i *Pinguicula vulgaris* ze



*Dzbanecznik „Bloody Mary”*

swoimi dwoma podgatunkami. Są do zdobycia w handlu i wiele osób je uprawia.

## Cefalotus, czyli Cephalotus

W rodzaju *Cephalotus* znajduje się jeden gatunek – *Cephalotus follicularis*, czyli cefalotus bukłakowaty. Nazwa nie jest przypadkowa, ponieważ mięsożerne liście cefalotusa przypominają małe bukłaczki. Liście nieowadożerne są płaskie i drobne.

Roślina ta pochodzi z Australii i jest prosta w uprawie. Można ją zimować, ale nie jest to wymagane. Dobrze radzi sobie w warunkach takich jak rosziczki tropikalne. Często trzymana w terrariach.

Cefalotus bukłakowaty jest podatny na choroby grzybowe, dlatego dobrze co jakiś czas profilaktycznie przyskać go fungicydem. Osobiście polecam Topsin, który jest tani i skuteczny.

## Dzbanecznik, czyli Nepenthes

Ktoś, kto widział dzbanecznika jedynie w OBI bądź Castoramie nie wie jednej rzeczy – to są ogromne rośliny, ponieważ tworzą one pnącza. Nie należy się tym martwić, ponieważ kiedy wyhodujemy „potwora”, przycinamy go i ukorzeniaamy poszczególne fragmenty.

Rośliny te potrzebują wysokiej wilgotności i dość dużo światła, które nie może być jednak za ostre. Na parapety okienne nadaje się wiele mieszańców i gatunków, które nie tylko będą w takich

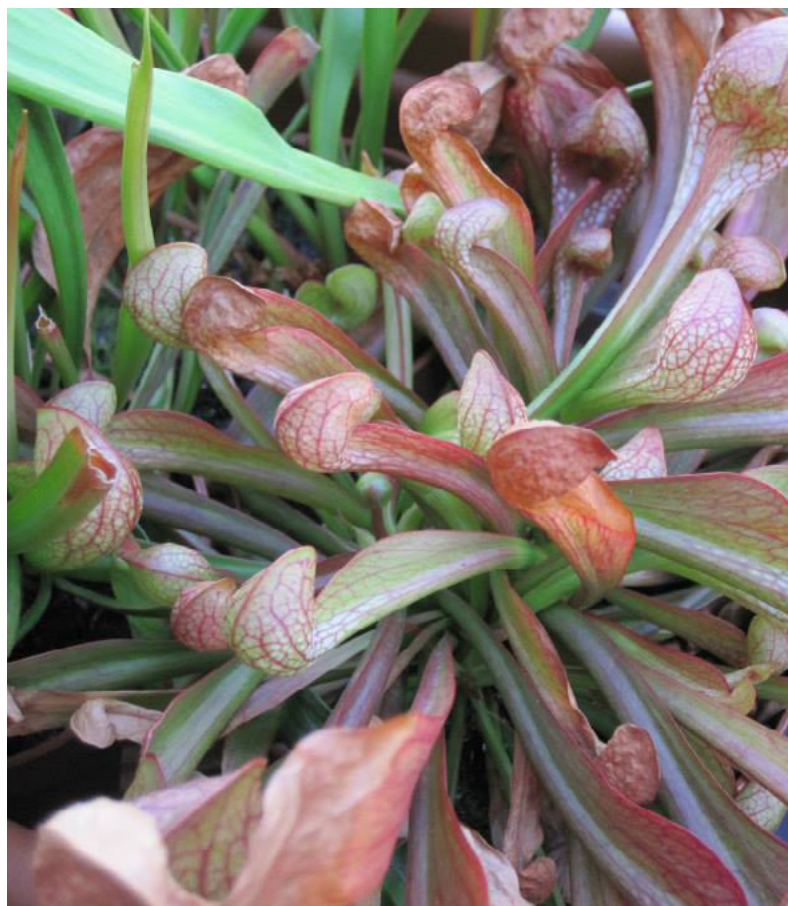
warunkach rosnąć, ale i dzbankować. Wymienić można chociażby 'Ventratę', 'Mirandę', 'Bloody Mary', 'Hookerianę', *N.sanguinea*, *N.ventricosa*.

Dzbaneczniki dzielą się na nizinne, pośrednie i górskie. Drugie i trzecie wymagają znacznie wyższej wilgotności i większej dobowej amplitudy temperatury, co sprawia, że są to rośliny typowo terraryjne.

Idealne podłoże dla dzbanków stanowi żywy mech torfowiec, jednak rośliny parapetowe z powodzeniem radzą sobie w torfie czystym bądź zmieszanym z perlitem/keramzytem.

Rośliny nie mogą stać w wodzie i podlewa się je od góry. Należy stosować metody podwyższania wilgotności.

Dzbaneczniki wytwarzają dzbanki górne i dolne. Dzbanki górne posiadają jedynie rośliny dorosłe. Rośliny te są rozdzielnopłciowe.



*Kapturnica papuzia*



## Inne owadożery

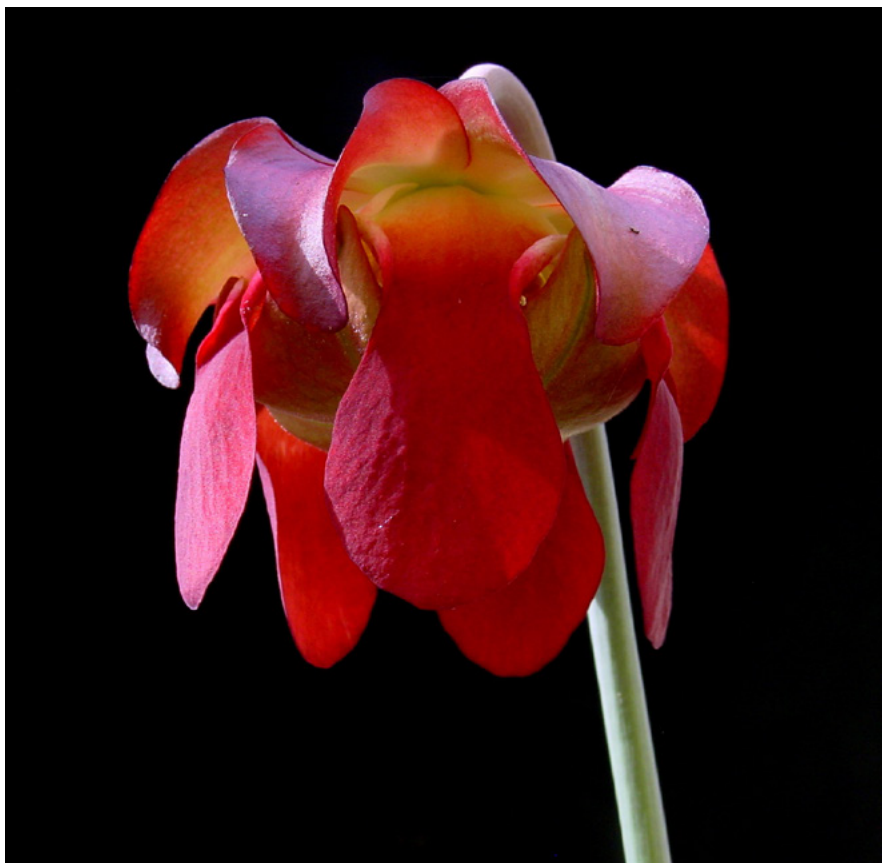
Jest ich jeszcze dobre kilka rodzajów. Jednak prócz pływaczy, na których się kompletnie nie znam, są to rośliny trudne w hodowli i rzadko spotykane, dlatego uważam, że nie ma większego sensu o nich pisać w tym artykule, ponieważ nie jest on na tyle szczegółowy, by rozwozić się nad takimi chociażby heliamforami, które zdecydowanie nie nadają się dla początkujących hodowców – aczkolwiek *Heliamphora heterodoxa* x minor przez długi czas rośla na moim parapecie, uprawiana jak rosziczki tropikalne i gdyby nie grzyb, to żyłaby do dziś i miałyby się dobrze. Jednak mój parapet jest specyficzny, bo hydrometr wskazał wilgotność 90%...

## Gdzie kupić

Pospolite i proste w uprawie owadożery można bez problemu dostać w marketach budowlanych, supermarketach i kwiaciarniach. Jednak wybór mały, roślinki zazwyczaj marne, a ceny z kosmosu nie zachęcają do zakupu.

Na pomoc przychodzą wszelkie targi i wystawy botaniczne, gdzie często goszczą specjalistyczne sklepy zajmujące się roślinami owadożernymi. Mają duży asortyment, ładne rośliny i normalne ceny. Do tego można porozmawiać ze sprzedającymi, którzy doradzą i chętnie podzielą się doświadczeniem.

Dobrym rozwiązaniem są też sklepy internetowe. W Polsce działają trzy – Carnisana, Heldros i Roraima. Wszystkie polecam, korzystałam i byłam zadowolona. Można też kupić u nich dobrej jakości torf oraz mech sphagnum.



*Kwiat kaptownicy białolistnej.*

Kolejną możliwością są prywatni hodowcy. Doświadczenia z Allegro mam zdecydowanie nieciekawe, dlatego polecam forum rośliny-owadozerne.pl. Jest tam nie tylko duży wybór, niskie ceny i sprawdzeni sprzedający, ale i mnóstwo porad i dyskusji.

## Podsumowanie

Dlaczego wybrałam owadożery? Cóż, chyba nie ma bardziej wdzięcznych i nieproblemowych roślin. W odróżnieniu od kapryśnych storczyków, są niezawodne i kiedy stworzy im się odpowiednie warunki, to będą rosnać jak głupie i cieszyć właściciela.

Ten tekst nie miał was przerazić ani zniechęcić, wręcz przeciwnie. Mam nadzieję, że dotrwalicie do końca i nie umarlicie z nudów ani ze zdezorientowania, a wasze myśli krążą wokół zakupu waszej własnej mięsożernej rośliny.

Zdjęcia użyte do tego artykułu pochodzą z Internetu i za wyjątkiem kilku sztuk nie są to moje rośliny.



# SPIDIMARKET

Przypinki

Koszulki

Portfele

Figurki

Plakaty

Kubki



i właściwie

wszystkie

inne

gadżety

kucykowe

Wzory na życzenie!

Napisz: [spidivonmarder@gmail.com](mailto:spidivonmarder@gmail.com)

# NIE



– Nie-nie-nie-nie-nie-nie-nie! – Twi w panice schowała pamiętnik. – Nie chcę tego wiedzieć! Wszystko się wydało! Coś widziałeś?

– Hu!

– Nie, nie widziałeś! Nic tam nie było. Pamiętnik się skończył. Tak jak i moja cierpliwość. Dosyć. Starczy.

– Hu! – Puchacz podleciał do szafy, wyraźnie zainteresowany ostatnim rysunkiem.

– Tak! – Twilight chamsko odsunęła go magią. – Gdzie sięgasz? Osobiste zapiski są po to osobiste,

żeby nie wolno było ich nikomu przeglądać, rozumiano?

Owlowiscious niezadowolony dziobnął jednorożec w nogę i znowu sięgnął po książkę.

– Aj! Nie-nie-nie! – Przeniosła niezadowolonego ptaka na żerdkę. – Nie ma tam nic, co by zasługiwało na moją czy twoją uwagę!

– Hu!

– Nie, ze mną to inna sprawa. Czytałam notatki tylko dla jego dobra. A ty chcesz je zobaczyć z niskich pobudek – przegadywała puchacza.

– HU!

– Nie kłóć się! To, co tam... – Twi konwulsyjnie przełknęła ślinę. – Z jakiegoś powodu między nogami Shy narysowany jest królik. W ogóle nie znaczy to, że to Angel, jasne?

Owlowiscious spojrzał na nią ponuro. Jednorożec przygryzła wargi, o czymś rozmyślając.

„Chociaż kto to może być jeśli nie on? Po tym, co mi opowiadała Shy, nie ma innych wariantów... Nie może być”.

– W ogóle... Ej! – Pogrążona we własnych myślach, nie zauważyła, że Owlowiscious podszedł do szafy.

– NIE chcemy wiedzieć, co tam jest narysowane, rozumiano? Powiedzmy, że Ang... Jakiś inny królik położył się między jej... Ekhem! W nogach i odpoczywa. A Shy odchyliła głowę z zadowolenia, bo... Eee... W ogóle spojrzała na sufit i ziewnęła, dobra? Celestio, co ja gadam. – Twilight przyłożyła kopyto do głowy.

Jednorożec wyrwała książkę od marszczącego się puchacza i przyciągnęła do siebie.

**„Pomysł na dzisiejszy rysunek pojawił się, kiedy podglądałem Fluttershy”.**

– Och...

\* \* \*

– Tylko spróbuj! To świetnie zmniejsza napięcie! – Dash przesunęła kufel z cydrem.

– Nie Rainbow, dziękuję – Twilight delikatnie odrzuciła jej propozycję. – Wiesz jaki mam stosunek do alkoholu.

– Twi, od jednego kufła nic się z twoją głową nie stanie...

– W ogóle jeszcze jak stanie! Nawet jeden kufel może spowodować zmiany strukturalne w organizmie kucyka i...

Pegaz przewróciła oczami.

– Dobra, dobra, rozumiałam, skończ już. Ale wiesz, nawet Shy skosztowała, mogłabyś z niej wziąć przykład. To przecież sezon na cydr.

– E-khem! – Twilight demonstracyjnie odwróciła się w stronę rozmówczynie. – Przypomnij, kto dał jej łyk cydru zamiast soku, hm?

– Nic o tym nie wiem! – roześmiała się Dash i odleciała do reszty świętujących. Jednorożec pokręciła głową i obróciła się w stronę Fluttershy. Ta nie świętowała razem z resztą, a cichutko położyła się koło płotku, nucąc pod nosem jakąś prościutką melodię.

– Fluttershy? Wszystko w porządku? – podchodząc, spytała się zaniepokojona jednorożec.

Pegaz spojrzała na nią roztargniona.

– Co?

– Jak się czujesz? – zapytała raz jeszcze Twi, odrobinę podnosząc głos.

– Aaa... Ide-hic!-alnie... – niewyraźnie wybełkotała Shy, z jakiegoś powodu się uśmiechając.

– Taak... I oto Dash z jej „*zmniejsza napięcie-zmniejsza napięcie*”! – przedrzeźniała ją Twilight.

– Napięcie... Moje-Hic!-napięcie zawsze zmniejsza Angel... – mruknęła Fluttershy, dokąds idąc.

– Że co?

– To mój maleńki... Najlepszy... Eee... *Zmniejszacz napięcia*! – pegaz cichutko zachichotała, lekko się czerwieniąc.

– Iii, w ogóle nie rozumiem o czym mówisz.

„Co tam mówiła Rainbow? Od jednego kufla nic się nie stanie? No, no”.

– Kiedy jestem zmęczona po całym dniu... Hic! Mój królik kładzie się między moimi nogami i... – na policzkach Shy rozlał się rumieniec. – Hihi! Hic!... I robi mi tak dobrze, że...

Twilight wybałuszyła oczy, krzywiąc w zdziwieniu usta.

– Tak, Fluttershy. – Klacz obejrzała się. – Chodź, odprowadzę cię do domu, póki nikt tego nie usłyszał... Na przykład Dash.

– Aale... Hic! Nie jestem zmęczona! – zaczęła kaprysić podpita pegaz.

– Idziemy, idziemy. – Twi podniosła przyjaciółkę magią. – Jak nie, to jutro najesz się wsytdu.

♪ *U królika pyszczek ten,*

*Jak zajączka ładny jest,*

*On niczego się nie boi,*

*Choć w spodenkach z futra stoi.*

*No, a jeśli nie omieszkasz,*

*Użyć sobie życia z nim,*

On nie będzie robił min,

W twoim domu dziś zamieszka.

I będziecie razem żyć,

I z miłości z sobą być! 🎵

Kiedy Twi taszczyła na grzbiecie pijaną pegaz, ta całą drogę na okrągło śpiewała swoje piosenki.

„Księżniczki, za co to mnie spotyka...”

\* \* \*

„Dobrze, że chociaż oprócz mnie nikt tego nie słyszał. A jeszcze lepiej, że ona sama o wszystkim zapomniała następnego dnia. Tylko jak ja mam to teraz wyrzucić z głowy?” — pomyślała Twi, w zamysleniu obracając przed sobą pamiętnik.

– Hu!

– Dobrze! Przeczytamy. Ale znowu tylko dla dobra Spike’a. Trzeba dowiedzieć się, jak biedaczysko przyjął taki... *Widok*. – Wzdrygnęła się.

**„Po prawdzie mówiąc, nie spodziewałem się czegoś takiego po Angelu. Zwykle jest on skaraniem boskim, maleńkim, niewychowanym rozbójnikiem. Fluttershy oczywiście nieraz zapewniała mnie, że nie jest taki zły, jak może się wydawać na pierwszy rzut oka... Ale do dzisiaj nie mogłem sobie wyobrazić, że może być tak... Eee... «Czułym». I jaka «mocna więź» łączy go z Fluttershy.**

**A było to tak: przyszedłem do niej do domu i zastukałem w drzwi. Ale nikt mi nie otworzył. Wtedy zdecydowałem się zajrzeć przez okno, żeby upewnić się, że nie ma nikogo w domu. I wtedy to zobaczyłem. Fluttershy rozłożyła się na kozetce (wiem, że jej kozetka jest zielona, ale skończył mi się zielony kolor), a u jej nóg siedzi Angel! I TO robi... Tego się po nim nijak nie spodziewałem”.**

– Och, Spike...

**„Ciężko w to uwierzyć. Angel! Robił! Fluttershy! Masaż nóg! Możecie w to uwierzyć? Ten mały egoista robił coś dla Shy! Osobiście byłem w szoku. I oczywiście spróbowałem to narysować. Wyszło nierówno, ale pracuję nad proporcjami. Koniec końców w tym jest sens – doskonalić się w rysowaniu”.**

– Ehe... – Twi przełknęła ślinę. – Masaż... Shy mówiła o masażu... To wiele wyjaśnia.

– Hu!

– No, dobrze chociaż, że nie rezerwowała „*Powszechne infekcje*” w bibliotece dla... siebie. A już myślałam, żeby skonsultować się z księżniczką z tego powodu. Nie wymieniając z imienia, oczywiście. – Jednorożec niezręcznie się uśmiechnęła.

– Hu!

– A co to takiego? Księżniczka rządzi wiele lat, na pewno przyszło jej zetknąć się z czymś podobnym...

– Uhu!

– NIE! Nie miałam na myśli „stykać się osobiście”! Chodziło mi o...

– Hu! – zahuczał rozbawiony puchacz.



– Oj, skończ już. Skończmy tę dyskusję. Z Shy jest dobrze, ze Spike’iem także i... – z tymi słowami, Twi przewróciła stronę pamiętnika. Po czym, z opadniętą szczęką, spojrzała na nowe „dzieło”.

– I komuś także było „bardzo dobrze”, tak?!

CIĄG DALSZY NASTĄPI...





**Organizujesz meet, realizujesz  
fandomowy projekt, sprzedajesz  
niezwykłe kubki i przypinki?**

**To super!**

**Martwisz się, czy ludzie o tym  
wiedzą? Jest na to rada!**

**Zaistnij na łamach  
Equestria Times.**

**Więcej informacji pod adresem  
[equestriatimes2014@gmail.com](mailto:equestriatimes2014@gmail.com).**

**Twoja reklama w  
"Największym Polskim  
Magazynie Fandomowym"**

# ROZWIJANIE ZDOLNOŚCI

## CZĘŚĆ 9

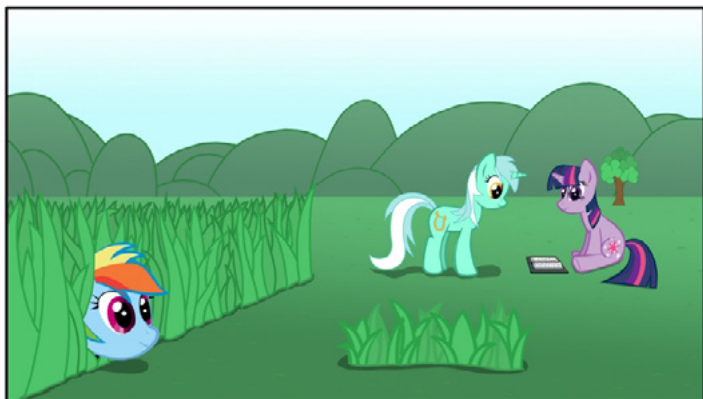
Autor komiksów: BCRich40  
Opracowanie graficzne: MLO  
Tłumaczenie: Dolar84

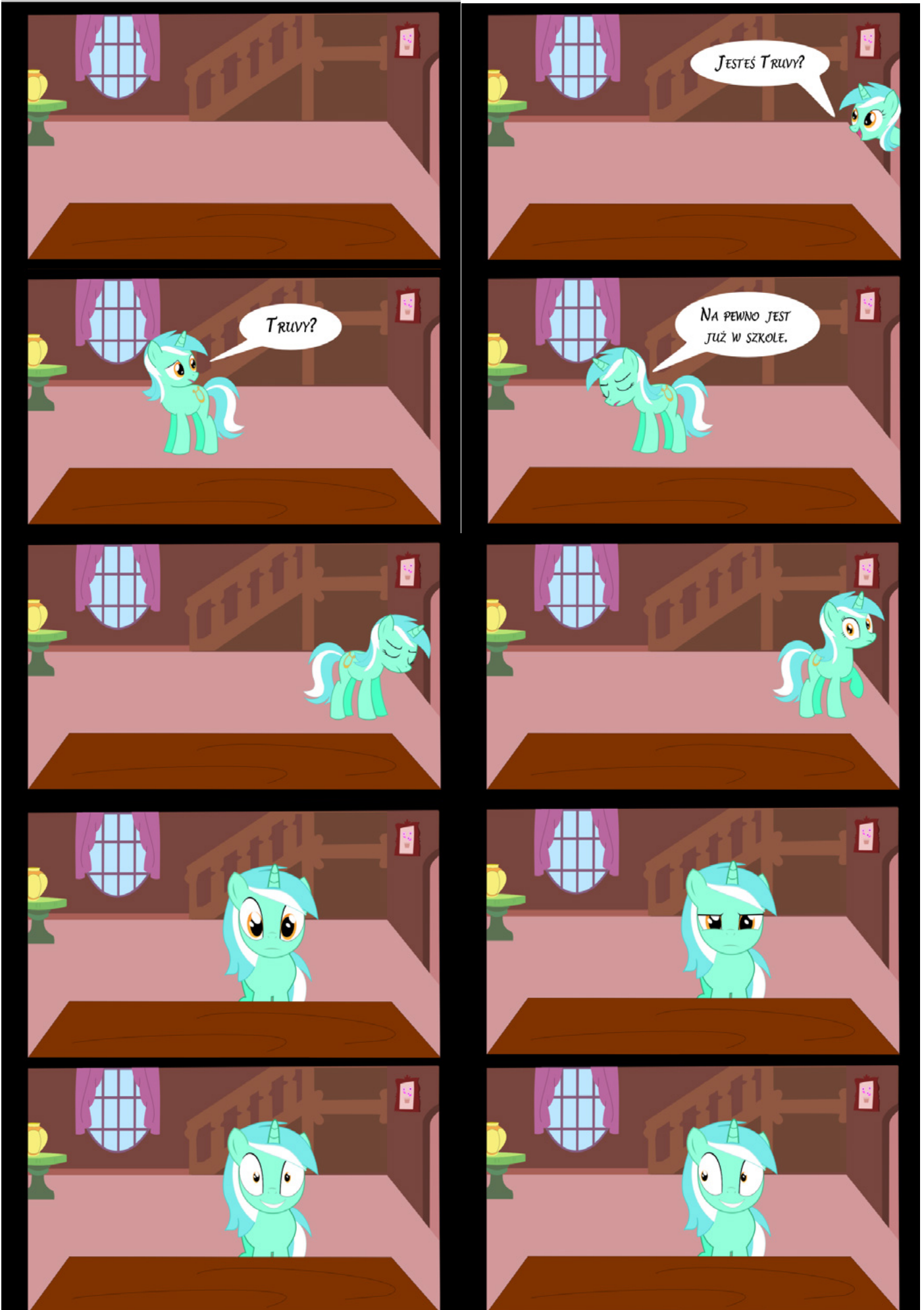


bcrich40.deviantart.com

# ROZWIJANIE ZDOLNOŚCI

## CZĘŚĆ 10







CIĄG DALSZY NASTĄPI...

**Autor: Agrol**



CZEŚĆ. JESTEM LYRA. I MAM ZAMIAŁ COŚ ZROBIĆ. COŚ DLA WAS NIEPRZYJEMNEGO. ALE NIE MACIE NIC PRZECIWKO, PRAWDA?

NA POZĄTEK...



LYRA! CO TYM RAZEM PRZYTARGAŁAŚ DO ŁAZIENKI? CHODŹ TU SZYBKO!



NIE TERAZ BON BON! JESTEM TROSZKĘ ZAJĘTA.



CHODŹ TU NATYCHMIĄST, INACZEJ WYWAŁĘ CAŁĄ TWOJĄ KOLEKCJĘ TYCH DZIWAČNYCH STATUETEK.





**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!