

2/2015

# EQUESTRIA TIMES

3

"Sekrety Wieży Zegarowej"  
To koniec! Wieża upada!

"Wywiad z Ruhisu"  
Polak (rysować) potrafi!

"Rzuć rękawicę prokrastynacji"  
Żeby nam się tak chciało...

Uwaga, uwaga! To znowu my!

„Equestria Times” pojawia się już po raz trzeci i to akurat w okresie, gdy część czytelników będzie mogła spokojnie go czytać w trakcie ferii, podczas gdy innym posłuży jako przerywnik w czasie kolejnej, męczącej sesji.

A co zaoferujemy Wam tym razem? Naturalnie wieści ze świata i recenzje opowiadań, choć oczywiście nie tylko. Tradycyjnie pojawi się wywiad, tym razem ze znanym i wybitnie utalentowanym polskim artystą – Ruhisu. Spieszę również z informacją, iż w tym numerze ponownie pojawi się Przegląd Muzyczny, no i niestety pożegnamy jedną z naszych najlepszych serii – tak, tak, przed Wami finał Sekretów Wieży Zegarowej. Szczęśliwie przygarnęliśmy kolejną – tym razem autorstwa Poulsena, której sam tytuł już jest intrygujący i zachęcający do czytania.

Naturalnie oprócz nich w numerze pojawi się dużo więcej ciekawych treści. Napisałbym o nich, lecz przyszła pora ustąpić miejsca komuś innemu. Matyas – w Twoje ręce...

» Dolar84

Dzięki, Dolarze.

Tak więc, co czeka Was j  
merze? Spidi zwiariował  
netyki znaczków, Zena p  
fizycznej strony w swoim  
nazwie "Elektrohydrody  
okołodźwiękowych prąd  
fandomowy łabundź C  
o swoich przemyśleniac  
niedawno miał miejsce.

To oczywiście nie wszys  
co na Was jeszcze czek  
mogę tylko bardzo po  
z nami już trzeci numer  
liśmy tworzenie tego po  
mógł pracować z tylor  
więc moi drodzy, miłe

Redaktorzy naczelni - Dolar84, Matyas Corra

Redaktorzy wicenaczelni - Verlax, Salmonella,

Redaktorzy - Cahan, SPIDIvonMARDER, Nieznany7x7, KingofHills, Irwin, Ares Prime, Zodiak,  
Cygнус

Korektorzy - solaris, Laetitia, Kamisha, Gandzia, Baffling, SoulsTornado, Geralt of Poland

Gościnnie - Madeleine, Alberich, Poulsen

Dział techniczny - Macter4, Pisklakozaur, Jantoniusz, Gabol

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:

onyKillerX  
inkehund

eszcze w najnowszym nu-  
r i postanowił szukać ge-  
odszedł nieco bardziej od  
n artykule o dość ciekawej  
ynamika a lot pegaza przy  
kościach". Dodatkowo, nasz  
ygnus postanowił napisać  
h na temat zamachu, który

tko, ale nie ma co zdradzać,  
a. Natomiast z mojej strony  
dziękować za to, że jesteście  
. Kiedy początkowo zaczyna-  
omysłu, nie sądziłem, że będę  
ma uzdolnionymi ludźmi. Tak  
go czytania.

» Matyas Corra

## Spis treści

Wieści ze świata.....	4
<b>RECENZJE</b>	
The Mighty Warrior of Epicness.....	5
Going Up.....	6
Ten świat sprzed lat.....	8
<b>MANUFAKTURA</b>	
Ray of Hope.....	10
<b>PUBLICYSTYKA</b>	
Przegląd muzyczny:.....	12
Bliżej nieokreślony czasokres.....	18
Genetyka znaczków.....	20
Wywiad z Ruhisem.....	25
Recenzja My Little Pony CCG.....	28
Cahan Uczy i Bawi.....	28
Elektrohydrodynamika a lot pegaza przy prędkościach okołodźwiękowych.....	32
Sekrety Wieży Zegarowej.....	40
Co Mnie Wk**wia w Fandomie.....	44
Relacja z I Rocznicowego Twilightmeeta.....	46
<b>FELIETONY</b>	
Fandom Nostra?.....	50
Przywoity Fanficzek.....	51
Patroszenie.....	52
Je suis non Charlie.....	53
<b>POZOSTAŁE</b>	
Zgryźliwy Tetryk Poleca:.....	54
Przegląd Gier Przedpotopowych.....	56
MOBA.....	56
Rzuć rękawicę prokrastynacji,.....	57
<b>FANFIK</b>	
CHCESZ.....	62
<b>ARTYSTYCZNY MIX</b>	
Wybrane komiksy z Twilightmeeta.....	66
Komiksy.....	69

## 20 grudnia Nowe Seeds of Kindness



Bronies for Good, grupa zachęcająca bronies do zaangażowania w działalność charytatywną, oferuje nam czwarty już album muzyczny z serii Seeds of Kindness. Najnowsza propozycja BfG to Shine Together, zawierający dwadzieścia dwa utwory takich twórców jak Carbon Maestro, David Larsen czy Makkon. Przyjemność ze słuchania świetnej muzyki to jednak nie wszystko – kupując album, wspierasz Against Malaria Foundation, organizację charytatywną efektywnie zwalczającą malarię w Afryce Subsaharyjskiej. Osoby zainteresowane projektem mogą dowiedzieć się więcej, odwiedzając [stronę internetową BfG](#).

## 23 grudnia Pierwsze informacje o BUCKu



Po trzech udanych edycjach organizacja BUCK, brytyjskiego konwentu dla fanów MLP, obwieściła, iż w 2015 roku nie należy

spodziewać się kolejnej imprezy z serii. Zasugerowano jednak, że konwent może powrócić w roku 2016, a teraz informacje te zostały potwierdzone. Na razie wiadomo niewiele – ujawniono jedynie, że osoby pragnące bawić się z bronies w Zjednoczonym Królestwie będą mogły zrobić to wiosną przyszłego roku. Wcześniej warto obserwować bacznie [stronę internetową](#), na której w ciągu najbliższych miesięcy powinny zacząć pojawiać się pierwsze informacje.

## 5 stycznia Komiksowa antologia od Bronies for Good



Nie zainteresowała Was muzyczna propozycja fandomowych altruistów? Nic straconego – BfG zapowiedziało już kolejny projekt, tym razem związany ze sztukami plastycznymi. Bound Together to zbiór kucykowych komiksów najlepszych fandomowych twórców – w tomiku będzie można znaleźć prace takich osób jak Jowybean, muffinshire czy wielokrotnie goszcząca na kartach polskich fanzinów PixelKitties. Ponad pięćdziesiąt stron unikalnych, tworzonych specjalnie do antologii historii można zamawiać już teraz [w tym miejscu](#).

## 10 stycznia Ekipa Gala Conu odpowiada na pytania



Gala Con to jeden z najważniejszych europejskich konwentów dla bronies, którego kolejna już edycja odbędzie się drugiego i trzeciego sierpnia tego roku w niemieckim Ludwigsburgu. Organizatorzy postanowili wyjść naprzeciw potencjalnym uczestnikom i dziesiątego stycznia odpowiedzieli na redditcie na kilka pytań. Zainteresowanych nowymi informacjami zapraszamy [tutaj](#). Z kolei ci, którzy chcieliby zaspokoić własną ciekawość, będą mogli zrobić to podczas kolejnego AMA, zapowiedzianego na maj lub czerwiec.





[Comedy], [Random], [Crossover], [Adventure], [Alternate Universe], [Human]

# The Mighty Warrior of Epicness

Autor: shinigamisparda

**D**awno, dawno temu w odległej galaktyce ktoś wpadł na pomysł napisania fika o tym, jak to przeciętny Kowalski zakupił coś na konwencie od podejrzanego jegomościa i wylądował w Equestrii w ciele i z umiejętnościami postaci, za którą się przebrał. Jako reprezentanta tego typu opowiadań wybrałem najlepsze moim zdaniem na Fimfiction. Oto historia o wszechmocnym Gilgameshu.

» *Nieznany7x7*

Gilgamesh przybył do krainy kolorowych kucyków. Zabawił się tak mocarnie, że na zawsze zasłynął jako Duch Walki. Zamieniono go w kamień. Tyle ze wstępu. Akcja fika zaczyna się, gdy CMC odwiedzają na wycieczce muzeum, w którym bohater jest ozdobą na pół etatu i kolekcjonerem kurzu na kolejne pół. Chyba widzicie, dokąd to zmierza. Stulecia bycia krasnałem ogrodowym nie zepsuły humoru Gilgameshowi i ponownie zaczął rozglądać się za godnymi oponentami, jednocześnie szukając kolekcji swoich broni, odebranych mu przez Księżniczki i rozproszonych po całej Equestrii. Jego ścieżki często przecinają się z bohaterami innych opowiadań tego typu – częste crossovery są dla nich typowe. Nad Equestrią wisi jednak nowe niebezpieczeństwo... które Gilgamesh, jako stuprocentowy kozak, powita z uśmiechem.

Nim zacząłem czytać, nie posiadałem żadnej wiedzy na temat Final Fantasy. Teraz rozważam, czy nie kupić którejś gry. Gilguś jest mocarny,

ale nie zawsze siłą przebija się przez przeszkody – zwykle preferuje podstęp połączony z żartem równie niszczyielskim, co on sam. Fanfik czyta się szybko i przyjemnie. Bohater jest OP, ale nie ma żadnych zwykle łączących się z tym minusów. Jego zachowanie najlepiej określa słowo „hammy”, a epicki sposób przedstawiania się na długo zapada w pamięć. Momentami okazuje głębsze uczucia i nigdy nie działa w złości. Nie jest to najwierniejsze odwzorowanie Gilgamesha (takie znajduje się w [tym równie świetnym fiku](#), niestety będącym w cieniu swego wielkiego kuzyna), co bynajmniej nie przeszkadza w czytaniu.

Opowiadanie ma niecałe 100 tysięcy słów, nie jest zatem ogromne, ale to już raczej nie jest jednodiowa lektura (w przygotowaniu jest też sequel). Z pewnością będziecie do niego wracali. Głosów pozytywnych jak na takie arcydzieło jest porażająco mało, zaledwie dziewięćset. Panuje klimat przygody wypełnionej komedią w tak dużych ilościach, że aż pęka w szwach. Jak wspomniałem, Gilgamesh jest mocniejszy od kanonicznego i ze zrozumiałych powodów nie zawsze zachowuje się tak samo, ale mimo to ta postać jest tak świetna, że na tym nie tracimy, ba, może nawet jest lepszy od oryginału!

Temu dziełu wystawiam ocenę praktycznie nieosiągalną dla innych – pełne 10/10. I wcale nie wynika to z mojego chwilowego zachwyty nad dopiero co przeczytanym fikiem, gdyż znam go od miesięcy. Polecam to opowiadanie każdemu, kto chce się solidnie pośmiać.



[Slice of Life]  
**Going Up**  
Autor: Chris

**Im dłużej jestem w fandomie, tym bardziej przemawia do mnie tag Slice of Life. Na czym polega fenomen naprawdę dobrego „Going Up!”? Otóż to opowiadanie jest esencją lekkości i tego, co w SoLach może być dobrego. Nie jest to dzieło, które zmieni nasze życie, ale jego przyjemny, optymistyczny nastrój najwyżej w świecie udziela się czytelnikowi.**

» Alberich

aTOM, który swoją drogą zbudował sobie zasłużoną renomę jako świetny tłumacz, ma prawdziwy talent do znajdowania nadzwyczajnych opowiadań. Czasem są to perełki formatu „Five Hundred Little Murders” lub „White Box” (które recenzowałem jeszcze za czasów Brohoofa), innym razem nieco słabsze opowiadania, ale też wyjątkowo dobre. Zachęcony tagiem i krótkim opisem postanowiłem zagłębić się w tekst.

O czym opowiada „Going Up!”? Jest to historia przyjaźni jakich wiele pomiędzy Derpy a Carrot Top. Tak się jednak składa, że nieobdarzona skrzydłami klacz ma marzenie, którego nie była dotąd w stanie zrealizować. I chociaż Derpy bywa magnesem na kłopoty, nie może przejść obojętnie wobec fantazji swojej przyjaciółki... co prowadzi do sedna opowiadania – tytułowego „W górę!”.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to styl. Z całą pewnością budzi kontrowersje ze względu na to, w jak nieortodoksyjny sposób autor podchodzi do

składania zdań i przedstawiania wydarzeń. Niestety, pomimo że jestem wielkim entuzjastą tego opowiadania, uważam, że styl bardziej szkodzi mu niż pomaga. Jest po prostu mierzwiący i odwracający uwagę od subtelnej atmosfery, która jest największym atutem tego fanfika. Prawdopodobnie znajdą się entuzjaści takiej graniczącej z dowcipem narracji, jednak ja nieszczęśliwie do nich nie należę.

Bohaterki są zarysowane naprawdę przyjemnie, choć po tak krótkim opowiadaniu nie można spodziewać się nie wiadomo czego. Cieszę się, że autor wykreował własną wizję Derpy, ani nie specjalnie głupkowatą, ani nie skupioną na byciu moralnym drogowskazem, co zdarza się w niektórych fanfikach. Carrot Top też jest bardzo solidna, nic nie zgrzytało, a na tę niecodzienną parę przyjaciółek patrzy się po prostu miło.

Świat i humor nie są szczególnie, jednak spełniają swoją rolę. Equestria jest ciepłym miejscem, a jej przedstawienie zostało skonstruowane w kanoniczny sposób. Podobne sceny mogłyby znaleźć się w serialu, choć w tym przypadku tekst jest dla nich o wiele lepszym medium ze względu na znajdujące się w nim emocje. Choć nie śmiałem się przy nim na głos, uśmiechnąłem się raz czy dwa, na przykład przy dowcipie o wadze Carrot Top. Ujęło mnie też pokazanie innej, nieco bardziej magicznej fizyki, która jednak nie stoi na przeszkodzie, by w tej Equestrii toczyło życie zdumiewająco podobne do naszego. Realia się zmieniają, ale problemy i wrażenia pozostają te same.

Fabuła... nic szczególnego, ludzie nie będący entuzjastami opowiadań o najzwyklejszym życiu mogliby nie bez kozery zarzucić, że to opowiadanie jest trochę o niczym. Nie ma tu tricków fabularnych ani wielkich zwrotów akcji. Tak naprawdę jednak nie to było celem tekstu, nie ma takiej potrzeby, by akcja była prowadzona bardzo szybko. Tutaj też pojawia się problem recenzencki, bowiem jeśli uznajemy fabułę za walor, trudno jest ocenić opowiadanie, które prawie jej nie ma, a w żadnym stopniu na tym nie traci. To pouczające, że nawet takie ewenementy znajdują się w literackim świecie, wystarczy odrobinę pomysłowości i niecodziennego podejścia. W skrócie – fabuła nie ma u aż takiego znaczenia.

Bowiem największą, niekwestionowaną zaletą tego tekstu nie jest styl lub fabuła, a atmosfera i jego specyficzna lekkość. Mnóstwo pozytywnych, prawdziwych emocji wypływa z opowiadania hektolitrami, a skupienie się na prostych odczuciach, jakie każdy z nas mógłby mieć w podobnej sytuacji, przy jednoczesnym pokazaniu, że Equestria rządzi się nieco innymi prawami niż Ziemia, wyszło po prostu bajecznie. Sam chętnie czytałbym tego typu krótkie formy, ot, po to, by polepszyć sobie

humor. Jest to też dobry przykład na to, że przy dobrym przedstawieniu wydarzeń (nie mylić ze stylem, to zbliżone w treści, ale nie tożsame) nie trzeba pokazywać rzeczy wielkich, by stworzyć coś naprawdę dobrego. Mam nadzieję, że w naszym polskim fandomie ktoś podłapie podobną tezę, by wkrótce pojawiło się wiele opowiadań z nieco mniejszą dawką wojen, wypraw i randomów, a większą codzienności. Pod żadnym pozorem nie mam nic do wyżej wymienionych treści, ale każdy potrzebuje czasem odmiany.

Nie każdy będzie entuzjastą takich opowiadań. Jedni wolą mrok, inni wielkie przygody lub romanse, jeszcze inni znajdą literacką pożywkę w prostym fanfiku o magii dnia codziennego Derpy i Carrot Top. Polecam miłośnikom lekkości i prostoty, bo pomimo kilku mankamentów i braku naprawdę dużych... „rzeczy”, opowiadanie spełnia swoją rolę znakomicie.

Oceny punktowej standardowo nie wystawiam, ograniczę się do krótkiego komentarza słownego – polecam, bo opowiadanie jest dobre, choć nie nadzwyczajne. Spełnia oczekiwania, jednak nie jest i nigdy nie miało być arcydziełem.



[One-Shot], [Slice of Life], [Sad]

# Ten świat sprzed lat

Autor: Nika

**S**ą takie opowiadania, obok których nie można przejść obojętnie. Są takie, które wywołują skrajne emocje – albo się je kocha, albo nienawidzi. Są wreszcie dzieła, po przeczytaniu których czytelnik zamiera na moment, wpatruje się tępo w monitor, porusza bezgłośnie ustami i nie ma pojęcia, co powiedzieć, bo to, co przeczytał, było tak... niecodzienne, że nie wyrażą tego żadne słowa. Opowiadanie Niki zalicza się do każdej z tych kategorii.

» *Madeleine*

Bardzo trudno jest napisać recenzję opowiadania, o którym nie można zdradzić właściwie nic, bo najmniejsza wzmianka na temat fabuły zniszczy całe dzieło. Postaram się mimo wszystko odrobinę ją przybliżyć.

Fanfik jest bardzo prosty. Pewna istota (słowo to nie zostało użyte przypadkowo, a dlaczego, wyjaśnię w dalszej części recenzji) zastanawia się nad sensem życia razem z inną istotą i obie te istoty dochodzą do pewnych zaskakujących wniosków. Dzieło, mimo że z pozoru nieskomplikowane, nabiera głębi, gdy dotrze się do końca. A koniec... zaskakuje. Idealnie podsumowuje. Wgniata w fotel.

Szczerze mówiąc, powyższy opis w ogóle nie zachęca do czytania, ale jak mówię – bardzo trudno jest napisać cokolwiek, jeżeli ma się do czynienia z tekstem, który po prostu trzeba przeczytać, żeby wiedzieć, o co chodzi. Nie znajdziemy w nim karko-

łomnych przygód, nie ma mrozącej krew w żyłach akcji – dwanaście stron opowiadania wypełniają przede wszystkim dialogi okraszone wyjątkowo małą ilością didaskaliów. Wszystko owiane jest aurą tajemniczości, zaś autorce udało się zbudować wręcz fenomenalny klimat za pomocą prostych środków. Styl jest niezwykle bogaty, poetycki, wręcz uduchowiony, wciąga i obłapia, nie puszczając aż do ostatniej kropki. Jeżeli ktoś lubi takie nieoczywiste dzieła, fanfik Niki podpasuje mu na pewno.

Na pochwałę zasługuje przede wszystkim pomysł. Napiszę to znowu, ale cóż, taka jest prawda – żeby go w pełni docenić, koniecznie trzeba przeczytać tekst w całości. Kiedy do czytelnika dotrze wreszcie, co się wydarzyło, poczuje się dziwnie, bo to, co wymyśliła Nika pasuje do tych konkretnych bohaterów tak bardzo, jak to tylko możliwe. Autorka posłużyła się rozwiązaniem wręcz oczywistym, na które jednak nikt o zdrowych zmysłach by nie wpadł. Po lekturze każdy palnie się ręką w czoło, myśląc, że tak, ta wizja, mimo swojej dziwaczności, naprawdę ma sens.

Autorka idealnie oddała charakter bohaterów. Zostali oni wprowadzeni do fabuły w sposób może nie oryginalny, ale na pewno pomysłowy – Nika do samego końca nie zdradza ich tożsamości. To właśnie dlatego w jednym z powyższych akapitów użyłam określenia „istota” – autorka nie mówi nawet, jakiego płci są wszyscy konwersujący. To oczywiście mocno utrudnia prowadzenie narracji – jednym z głównym mankamentów opowiada-



nia jest to, że ciężko połapać się w dialogach, bo autorka używa niekoniecznie prawidłowych form w odpowiednich miejscach (o czym przekonujemy się dopiero, gdy skończymy czytać całość). Trzeba przyznać, że Nika nie poradziła sobie z tym zbyt dobrze, ale nie ma się co dziwić, napisanie tekstu, w którym nie ma imion, bo nie może ich być, jest zadaniem ekstremalnie trudnym i jeśli przymknąć oko na niektóre niedoróbki, można by uznać łąskawie, że mogło być gorzej (bo mogło).

Niezwykły styl tworzony przez urwane zdania, poszarpaną narrację, liczne poetyckie wstawki i głębokie przemyślenia bohaterów składają się na niesamowity, oniryczny klimat przywodzący na myśl baśń albo sen. Oba te określenia pasują zresztą idealnie do tekstu – początkowo trudno się połapać, o co chodzi, potem czytelnik powoli, akapit po akapicie poznaje mroczną tajemnicę, a na sam koniec autorka wali go w głowę rozwiązaniem niczym obuchem. W komentarzach do tekstu przewijało się non stop słowo: „chaos”. To prawda – jest on chaotyczny, ale nie w sposób negatywny. Tutaj ten chaos, to zaplątanie jest jak najbardziej na miejscu. Dlaczego? Ze względu na główną postać, na to, kim jest... ale żeby się dowiedzieć więcej, przykro mi, trzeba przeczytać.

Kilka słów o bohaterach... W tekście występują we dwójkę i uzupełniają się idealnie, prowadząc długą rozmowę. Ich poglądy, opinie i wyznawane

wartości różnią się od siebie diametralnie. Jedna istota, ta, która jest główną bohaterką, jest zagubiona, snuje się po świecie jak dziecko we mgle, nie rozumie tego, co się dzieje wokół, nie pojmuje siebie i innych. Boi się i próbuje zrozumieć. Chyba każdy z nas czuł kiedyś, że nie pasuje do świata, w jakim przyszło mu żyć... Postać, o której mowa, również jest w tej sytuacji, choć nie w taki sposób, w jaki się wydaje. Oj, zdecydowanie nie w taki.

Druga postać stanowi rodzaj przewodnika. Jest nauczycielem, mimo że sama jest na etapie nauki i odkrywania. Patrzy na świat inaczej niż jej rozmówca, pokazując mu piękno otaczającej go rzeczywistości.

Jak wspomniałam, opowiadanie to wywołuje skrajne emocje. W opiniach pojawiały się na przemian takie określenia jak „perełka”, „pretensjonalność”, „tajemniczość”, „chaos”, „klimat”, „bełkot”... Nie można dogodzić każdemu, gusta są różne, jednak warto przeczytać tekst Niki choćby wyłącznie po to, by docenić niezwykle pomysł – tak niekanoniczny, jak to tylko możliwe, a jednocześnie kanoniczny do bólu (taki paradoks) – oraz zanurzyć się w przemyśleniach osoby, która z pewnych względów, o których nie mogę powiedzieć, żeby nie zaspoilować, patrzy na świat nieco inaczej niż my.





[Adventure] [Grindmark] [Violence]

# Ray of Hope

Omega

**K**olejny fanfik spod znaku grimdark z nie-lichą szczyptą postapo. Co to oznacza w praktyce? Srogą przemoc, świat ciemniejszy od dna Rowu Mariańskiego, wszechobecny brud, no i oczywiście zbydlęcenie oraz całkowitą degenerację kucykowego gatunku. Swoją drogą, przerażające, jak popularne są takie klimaty. To w końcu bajka dla małych dziewczynek.

» Zodiak

Ale czym dokładnie jest „Ray of Hope”? Jak już wspominałem, to fanfik postapo, którego akcja toczy się w bliżej nieokreślonej przyszłości Equestrii, przez którą po raz kolejny przetoczyła się wojna. No to tak... Zebry? Były. Gyfy? Były. Bizony? Były. Molestia? Była. Ludzie? Byli. Kononowicz? Był. Więc co tym razem? Tak czy inaczej, Equestrię, jaką znamy z serialu szlag trafił, księżniczki zniknęły, a o magii przyjaźni lepiej nie wspominać.

Co można o tym świecie powiedzieć? Jak jest przedstawiony? Czy czytając, czuć ten mrok i upadek krainy kolorowych taboretów? Cóż... Cytując klasyka: „No jak nie, jak tak!”. Akcja opowiadania ma swój początek w jednym z miast, które widzieliśmy w serialu, a które teraz urosło do całkiem sporych rozmiarów, dorobiło się swoich własnych slumsów i w miarę jak się w nie zagłębiamy, widzimy złodziei, pijaków, żebraków i tanie dziwki, czyli całą elitę cholernych slumsów. Ach, jak ja to lubię! Ale nie samym opisem tła człowiek żyje. Postać, której towarzyszymy (spokojnie, zaraz do niej

dojdę) ma kontakt z różnymi indywiduami i szemrany-mi interesami. Oczywiście warto wspomnieć o murze oddzielającym slumsy od reszty miasta i o patrolach milicji uzbrojonych w broń palną z ostrą amunicją.

Nad tym grajdołkiem władzę sprawują tajemnicze Departamenty, które, nie oszukujmy się, są inspirowane Ministerstwami z Fallout: Equestria. W zasadzie, to „Ray of Hope” dużo zawdzięcza legendarnemu crossoverowi.

Żeby omówić fabułę, najpierw wypada powiedzieć co nieco o głównym bohaterze oraz jego sojusznikach i wrogach. Tutaj niestety zaczynają się zgrzyty tego opowiadania...

Protagonista. W każdym opowiadaniu jest inny, jego charakter, postawa, motyw itd. mogą być tak odmienne jak ogień i woda. Dawno minęła epoka bohaterów dobrych, praworządnych i sympatycznych (kwintesencja „Władcy Pierścieni” i „Hobbita”). Teraz raczej dominują odcienie szarości (NIE, nie chodzi mi o Christiana Greya). Bohater nie może być jednoznacznie dobry etc. Tak samo jak ostatnio przejawia się tendencja do robienia tzw. POV (Point Of View), co znaczy, że czytelnik powoli sam zaczyna wątpić, czy aby na pewno kibicuje odpowiedniej osobie...

Omega postanowił wykreować na protagonistę swojego opowiadania antybohatera. To też lubiany motyw ostatnich lat. I tak poznajemy Grindea, kucoperza, który ma mroczną przeszłość, jest twardy, ponury i zły! Nigdy się nie uśmiecha, a jego spojrzenie mrozi krew w żyłach!

A tak na poważnie, Grinder jest kucoperzem...

Na poważnie, mówiłem! Em... Grinder jest kucoperzem, osobnikiem wyjętym spod prawa, o ewidentnie podejrzanej, mrocznej przeszłości. A czym się tak dokładnie zajmuje? Po lekturze można stwierdzić, że robotą najemnika, ale nie będzie to do końca prawdą. Co jest ważne? Nie-ważne. iż jest ponury, nie przejmując się innymi i jest zwyczajnie negatywny (naprawdę, ciężko się w nim doszukiwać dobrych cech). Przecież wszyscy kochają „Tych Złych”. Joker? Darth Vader? Megatron? Można wymieniać w nieskończoność. Co jest więc nie tak z naszym kucoperzem? Ano to, że moim zdaniem, Omega nie przedstawił go tak, jak powinien. Dlaczego? Miał być antybohaterem. Postacią twardą, ponurą i groźną. Jednak... jest to nieco sztuczne. Prawdopodobnie zawiniła tu pierwszoosobowa narracja. Po prostu czytając myśli Grindera, jak to wszyscy boją się mu spojrzeć w oczy, lub zabije rozmówcę... Według mnie nie tak powinno budować się wizerunek postaci.

Nie pomagają też sceny ukazujące, jaki to prota... antybohater jest zajebisty. Chociażby pięciosekundowe obrobienie kieszonkowca albo całkowity brak strachu. Nie jest to Mary Sue, zapewniam. Ale po prostu... czuć pewną sztuczność. Grinder jest, krótko mówiąc, mało przekonujący. Nie widać tego uroku, który ma, dajmy na to, Kratos.

I to chyba największy grzech „Ray of Hope”. Ciężko polubić protagonistę.

No dobrze... sama fabuła toczy się właśnie wokół Grindera i opowiada o jego życiu najemnika tudzież płatnego zabójcy. Ciężko o niej opowiadać, gdyż fanfik jak na razie ma jedynie prolog i cztery rozdziały, ale spróbujemy. W zasadzie dotychczasową historię możemy rozbić na dwa segmenty: historię właściwą i prolog. Prolog ma miejsce 7 lat przed wydarzeniami z części faktycznej fanfika i przedstawia głównego (anty)bohatera oraz opowiada, jak poznał pewną klaczkę, o której zaraz wspomnę.

Dalej, w rozdziale pierwszym, mamy napad na pociąg...

A potem, jak to zwykle bywa, szlag trafia wszelkie plany i tu zaczynamy fabułę, którą w zasadzie mogę pochwalić, bo w powietrzu wyraźnie czuć głębszą intrygę, ale nie jest ona przewidywalna. Jeśli

ktos się wciągnie, to będzie chciał zmusić autora do pisania kolejnych rozdziałów. Tak, prawda, są tu elementy, które każdy dobrze zna. Ale czy naprawdę da się napisać i stworzyć coś, czego absolutnie nigdzie nie było? Ten mały grzeszek można „Ray of Hope” wybaczyć. Chociaż tu MUSZĘ ostrzec czytelników, że ze względu na... osobę antybohatera niektóre sceny czy wydarzenia mogą zrazić część z nich. Tak, jest tu sporo przemocy. Tak, są tortury, porwania i przetrzymywanie wbrew woli, brak moralności czy poszanowania dla życia itd. I tak, taki jest protagonista.

Warto tu też słowem wspomnieć o innych, ważnych dla fabuły postaciach. Najbardziej podobają mi się Glimmer, wychowanka Grindera. Ona Omedze udała się wyśmienić. Chciał przedstawić nastoletnią, roztrzepaną, nie do końca normalną klaczkę i zrobił to. Czuć jej autentyczność i naprawdę da się ją polubić, pomimo jej lekkomyślności oraz zaskakującej żądzy krwi.

Jedyna zebra przedstawiona w fanfiku nie jest, jak to przeważnie bywa, szamanem, mędrcom czy wróżbitą, a fałszerzem i pijakiem. W dodatku całkiem wiarygodnym. Niewiele można tutaj powiedzieć, może oprócz tego, że ma naprawdę mocną głowę!

I zostaje Silverheart... Tutaj nie powiem nic. To musicie przeczytać sami.

Ale tak chwalebę i chwalebę ten fanfik, a trzeba ponarzekać. Na co? Na nie do końca dopracowaną stronę techniczną. Brakujące przecinki i litery oraz literówki są bolesne dla delikatniejszego oka. Widać tu pewną niedokładność i pośpiech przy publikowaniu kolejnych rozdziałów. Na szczęście z czasem następuje poprawa, żal za grzechy i pokuta. Tak trzymać, Omega!

Podsumowując: „Ray of Hope” to kawał porządnego fanfika z mrocznym, ciężkim klimatem postapo i dystopii, któremu jednak nieco przeszkadza trudny do polubienia główny (anty)bohater. Strona techniczna wymaga drobnych poprawek, ale nie traktuje czytelnika niczym Grinder łącznika. Fabuła, a raczej jej początek, jest interesująca, tak samo bohaterowie. Chociaż nie zawsze w ten pozytywny sposób...

Tak czy siak, jeśli ktoś lubi mroczne klimaty, to zdecydowanie mogę polecić „Ray of Hope”.



## Przegląd muzyczny: Blżej nieokreślony czasokres

**W**itamy po przerwie w kolejnej edycji Przeglądu Muzycznego! Dzisiaj niestety niezbyt bogato z powodów różnych, bardzo podobnych do powodu nieobecności PM w poprzednim numerze (ciekawe, czy ktokolwiek to zauważył?). Jeden z nas starał się udawać, że choć trochę zna się na muzyce, choć w praktyce nie nadaje się do tej roboty w ogóle, podczas gdy drugi wykonywał ciężką pracę researchu. Po stylu pisania możecie z łatwością zgadnąć, który był który.

» *Irwin & Kingu*

Co z wydarzeń w świecie fandomowej muzyki? Mumble wydaje halloweenową EPkę, Prince Whateverer również. Dodatkowo Night Breeze zmienia powoli nazwę na Wind Wolf, Mushowi uderza może-nie-do-końca-magiczna liczba 2000 subskrybentów i z tej okazji wydaje opisywany w następnej części przeglądu kawałek... A oprócz tego pojawiło się sporo innych, nowych produkcji – mejnstrimowych lub nie. Na wszystkie zapraszam niżej!

**Aphylliate – Morning in Ponyville (remix)**



*[8-bit-ish] [Electro]*

Remix znanego w fandomie „Morning in Ponyville” z ostatniego odcinka sezonu trzeciego. ... Pięknie. Pierwszy utwór, a mi już brakuje słów do opisów.

## Night Breeze/Wind Wolf – Follow Your Dreams



[Orchestral]

Kolejny świetny kawałek, przepełniony instrumentami smyczkowymi i fortepianem. Przypomina motyw muzyczny, który mógłby się pojawić przy spokojnych/radosnych/ukazujących postęp duchowy bohatera scenach w filmie bądź książce. Miewa spokojniejsze i żywsze momenty, a długość pozwala na przystosowanie do prawie każdej długości tekstu, co czyni czytanie jeszcze lepszym. Czytajcie książki. Polecam. Zwłaszcza do „Follow Your Dreams”.

## Mush – Solar Diarch



[Electro, kind of]

Naprawdę muszę się doedukować w rozróżnianiu gatunków muzyki elektronicznej... inaczej pół przeglądu będzie zaspamione jednym gatunkiem. Kawałek wydany przez Musha z okazji osiągnięcia dwutysięcznego subskrybenta.

## Replacer – White Wine in the Sun (Tim Minchin Cover)



[Acoustic] [Vocal]

Spokojny, przyjemny cover od Replacera. I to tyle. Co jeszcze chcielibyście wiedzieć?

## EileMonty ft. Shadyvox – Strangers



[Acoustic] [Vocal]

Tematyka może i oklepana (miłość, eww!), ale ten kawałek również brzmi całkiem ładnie i chwytliwie. Wystarczy się wsłuchać.

## Jeff Burgess – Magic Show



[Rock]

Energiczny, mocny utwór o Trixie, jej teoretycznej rehabilita-

cji i sukcesach na scenie. Zawsze się zastanawiałem, jak można tak szybko śpiewać i to żeby jeszcze inni zrozumieli (SoaD, anyone?)...

## PsychGoth ft. Cyril the Wolf – Saviour!



[Vocal] [Electrock?]

Właściwie jest to collab większej liczby artystów, m.in. L-Traina, Acepsa, Radixa czy Warbalista. I muszę przyznać, że jest niezły, choć z początku odgłosy industrializacji bardzo mnie bolały (i wciąż bołą). Według słów z opisu miał na celu wyrażenie uczuć każdego, kto chciał pokazać hejterom, kto tu rządzi. Czy się udało? Oceńcie sami.

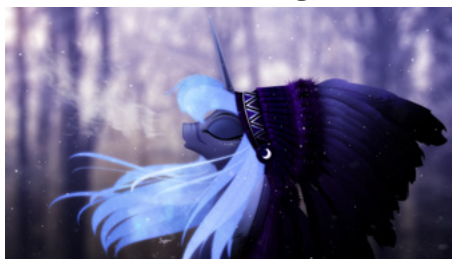
## TheGrassSaysMoo – Watching Paint Grow (Full EP)



[Rap]

... Czekaj, co? Ortodoksyjny rap w fandomie? Rzadko spotykam tego typu kawałki... ale może to dlatego, że w ogóle nie lubię tego gatunku. W każdym razie mamy tutaj pełną epkę. Polecam przesłuchać samodzielnie, bo jakkolwiek komentarz z mojej strony do tych dzieł skończy się falą jadu.

## Nicolas Dominique – Winter Night



[Chill]

Coś wyjątkowo spokojnego od rodzimego „elektronika”. Art ładnie współgra z motywem głównym, który wpada w ucho i którego z chęcią posłucham jeszcze trochę.

## Pony1Kenobi – What If



[Rock]

Zaczyna mi brakować pomysłów, jak opisywać kolejne rockowe kawałki. Nie no, serio. Czy wystarczy, jeśli powiem, że polecam i żebyście przesłuchali?... Nie?

## Michael Pallante – Costume



[Rock?]

Nightmare Night w nieco pozytywniejszym, subiektywnie fajniejszym stylu.

## Synthis ft. Turquoise Splash – Empty Skies



[Electro]

Nigdy bym nie pomyślał, że to powiem, ale ucieszyła mnie obecność utworu elektronicznego wśród natłoku rytmicznego rocka. Poza tym kolejna szampowa tematyka (znowu miłość? Damn it!), pegazy na arcie i syntezy w głośnikach. Życ nie umierać.

## Prince Whateverer ft. Dreamchan – Frailty



[Rock... znowu!]

Whateverer jak zawsze cieszy nasze uszy swoim specyficznym stylem muzyki i dynamicznymi napisami na ekranie. Tym razem piosenka poświęcona Twilight.

## Wasteland Wailers ft. Hay- maker – Whole Lotta Magic



[Country rock]

I kolejny kawałek poświęcony naszej lawendowej księżniczce, w dodatku stworzony przez grupę zajmującą się soundtrackiem do powstającego Fallout Equestria: The Game. I to jest coś, czego z wielką chęcią posłuchałbym w growym radiu. Aprobuję.

## Romstar – Cold Heroes



[Chill] [Vocal] [Lekkie Electro]

Wolny i utrzymany w klimacie zimowym utwór. Wyjątkowo nie mówi o miłości, a o roztrzaskanej przyjaźni. Muszę przyznać, że „fabuła” jest dość przyjemna. Aprobuję.

## Mandopony ft. Mega- byte Brony – Spitfire (Give It All You Got)



[Rock? ROCK!]

TEN. DUET. \*Omdlewa\*

Naprawdę, czasem się zastanawiam, jakim prawem sławę zdobywają takie, za przeproszeniem, gówienka pokroju Miley Cyrus, Lady Gagi czy Nicki Minaj, a fandomowe perełki z góry są skazane na porażkę z powodu tematyki, którą obrali... Jakie to jest smutne. Ale kończąc z dygresjami, mamy tu kawał dobrego rocka prosto od Mandopony oraz MbBrony'ego. Słucha się tego świetnie, aż sobie ściągnę na playlistę (a niewiele kawałków zasługuje na ten przywilej). Tak trzymać!

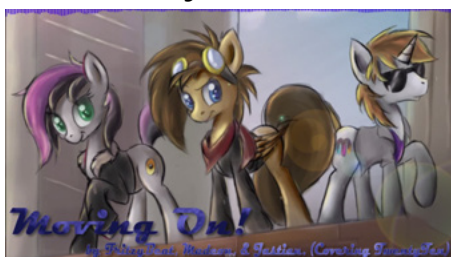
### Turquoise Splash – When You're Offline



[Acoustic?] [Vocal]

Przez parę minut siedziałem dokładnie tak jak pegaz na obrazku, z takim samym wyrazem twarzy, spojrzeniem... a przynajmniej tak mi się wydawało. Opowieść o internetowych znajomościach i przyjaciółach, którzy mieszkają zdecydowanie za daleko, żeby z nimi wyjść na kawę czy do baru.

### FritzyBeat, Madeon, Jastrian – Moving On! (Twenty Ten Cover)



[Rap] [Electro]

Znowu rap? Rany Julek, co za

zestaw. Ale to przynajmniej nie jest ortodoksyjny rap. Przewagę mają jednak syntezatory i inne elektroniczne zabawki. Mógłbym tutaj rzucić powiedzeniem, że to jak z deszczu pod rynnę, ale... no cóż... przynajmniej obrazek ładny.

### Luna Jax ft. Wood- lore – The Heart Carol



[Vocal]

Po prawdzie jest to zwyczajnie rozwinięcie „Heart Carol” z odcinka traktującego o Heartswarming Eve – wolniejsze, spokojniejsze, z głębokimi, męskimi wokalami i nikłym wspomaganiami gitary. Wybija się tu przede wszystkim wokal, jak to w kolędach być powinno. Jeżeli jest coś, co uwielbiam, to właśnie basy i barytony w powolnych utworach. Aprobuję.

### Radiarc – Gilded in Blood



[Orchestral]

Nie mogło zabraknąć żywego orkiestra od Radiarca. Jak zwykle raczy nas świetnym, energicznym motywem, tym razem poświęconym Gildzie i jej zapalczywości. Brak wokali tylko polepsza sprawę. Aprobuję i polecam.

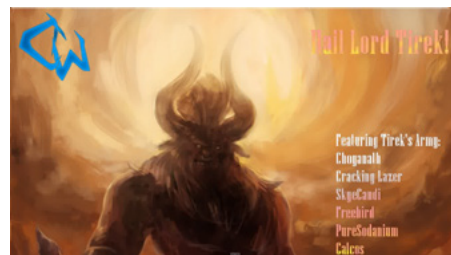
### sc.Dave! – F!ik face



[...co?] [hardcore house]

Jako że zdecydowałem się na gościnny występ w przeglądzie, to szczerze powiem, iż nie mam pojęcia, co kierowało Irwinem i Kingiem, gdy to wrzucali na listę. Dopiero po drugim przesłuchaniu pozorna kakofonia trących o siebie pił łańcuchowych w stylu Electro ujawniła nieco ukrytej pod nią harmonii, której słucha się zaskakująco przyjemnie. Dolar aprobuję.

### Cyril the Wolf ft. Tirek's Army a.k.a kilku arty- stów – Hail Lord Tirek!



[Metal \w/]

Standardowo dla Cyrila growl, ciężkie brzmienia i... falset? Nietypowe połączenie, ale niech się wykopyrtne, jeśli nie brzmi to nieźle.

### Tarby ft. Avia- tors – Little Sister



[Progressive Rock]

Muszę przyznać, że ten styl

bardzo przypadł mi do gustu. Progressive Rock całkiem ładnie wpada w ucho, a wszystko polepsza czysty głos Tarby'ego. Nic, tylko się wsłuchać. Aprobuję.

### The L-Train – Sound Barrier (Cover)



[Metal!]

Irwin twierdzi, że ten cover to (ładna) herezja, ale mi się bardzo spodobał od samego początku. L-Train zdecydowanie wie, jak zmetalizować rzeczy. Może i trochę fałszuje, ale niedoróbki znikają przy epickości tego covera. Aprobuję w stu dwudziestu procentach!

*(I jest gorszy od oryginału, zdecydowanie gorszy od oryginału! ~Irwin)*

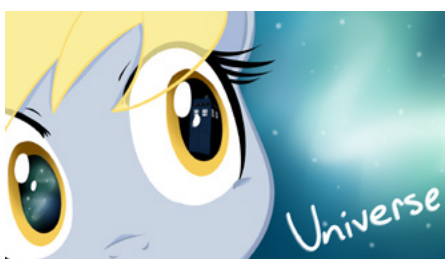
### And The Rainfall ft. Derpidety – Tulips



[Electro pop rock]

Mam wielką ochotę napisać tutaj „Piosenka dedykowana Dolarowi”. Chwytny, przyjemny i rytmiczny utwór zainspirowany fanfikiem „Background Pony”.

### Metajoker ft. Fluttershyay – Universe

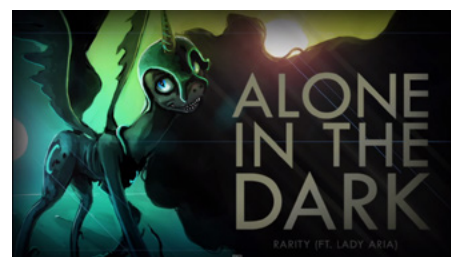


[Piano] [Vocal]

Derpy x Doctor Whooves, czyli najlepszy shipping dla fanów

pewnego serialu Sci-Fi, ukazany w ładnej, melodyjnej otoczce. Polecam przesłuchać samemu.

### Jeff Burgess ft. Lady Aria – Alone in the Dark



[Electro rock]

Na zakończenie pieśń o Nightmare Moon/Lunie, tym razem z dziwnym obrazkiem głównym (gdzie NMM bardziej przypomina Chrysalis), ładnym wokalem Lady Aarii i dziwnym stylem przeładowanym crescendo (przejeżdżaniem po całej gamie) i staccato (osobne wystukiwanie każdej nuty, nie łącząc ich).







# World of Equestria

## Przeglądarkowa Gra Roleplay w Uniwersum My Little Pony!

### System Roleplay

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



### System Mechaniczny

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

### Pomocna i miła ekipa

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



<http://worldofequestria.pl>

 worldofequestria



## Genetyka znaczków

**K**westia odszukiwania powiązań rodzinnych i ich wpływu na aparycję kucyków jest dość niejednoznaczna. Ktoś może zanegować sam fakt dopatrywania się powiązań pomiędzy członkami kucykowych rodzin. Uzna, że jest to z góry skazane na porażkę, gdyż twórcy nie przejmowali się podkreślaniami podobieństwa.

» SPIDIVONMARDER

Otóż sądzę, że mimo wszystko jest kilka sugestii, wedle których twórcy jednak pamiętali o tym.

Wbrew pozorom nie chodzi o wygląd zewnętrzny i cechy fenotypowe, takie jak umaszczenie, kolor oczu i tak dalej. Kucyki w ramach jednej rodziny nie zawsze są do siebie podobne. Oczywiście występują przykłady potwierdzające tę regułę, ale jest równie dużo kontrargumentów. Nie jest to jednak temat mojego artykułu, więc przejdę od razu do sedna.

Zadziwiające powiązania rodzinne wykazują znaczki kucyków. To nie żart, wiele osób nie zauważa owego faktu, więc w niejednej dyskusji na temat analizy serialu owa sprawa uchodzi za paranormalną.

Znaczki pojawiają się u kucyków, kiedy te odkrywają swój talent. To oczywiście teoria, która w rzeczywistości serialowej rozrasta się do poważniejszych rozmiarów. Znaczki są powiązane z czterema rzeczami, czasami z kilkoma naraz:

1. Z talentem kucyka (Pinkie Pie, Nurse Readheart). Kucyk ma na znaczkach pewną graficzną projekcję tego, co w życiu robi lub w czym jest dobry.

2. Z imieniem (Lily Valley, Daisy, Roseluck).
3. Z jego charakterem (Spitfire, względnie Pinkie Pie).
4. Z przeznaczeniem (Twilight Sparkle, Księżniczka Cadance). Wliczam tutaj też pewne wyjątkowe wydarzenia, których ten kucyk doświadczył w chwili zdobycia znaczka lub znacznie później. Tak, w przypadku dwóch powyższych księżniczek mamy sytuację, że znaczki przewidziały w pewnym sensie przyszłość i rolę postaci.

Wbrew pozorom, udaje się pogodzić te cztery okoliczności z powiazaniami rodzinnymi. Zanim jednak do tego przejdziemy, to warto powiedzieć kilka słów o samych rodzinach.

Tych widzimy stosunkowo niewiele. Z Mane 6 poznajemy rodziców zaledwie trójki (Rarity, Twilight, Pinkie Pie), mamy ogiera podejrzanego o ojcostwo Rainbow Dash, komunikat twórców, że Applejack jest sierotą i wielką niewiadomą w kwestii Fluttershy. Z czego tylko jednorożce mogą pochwalić się spotkaniem z rodzicami więcej niż raz.

Widzimy też kilka siostrzanych i braterskich par oraz dosłownie kilkoro rodziców z dziećmi. Niestety, ale te ostatnie przeważnie nie mają znaczków, więc nie mogą być wzięte pod uwagę przy badaniu tematu.

Jedyne cztery rodziny, których członków poznajemy w większej ilości, to rodzina Twilight, Apple, Pinkie Pie i Rarity, z czego w tej drugiej widzimy tylko dwa nie związane jakkolwiek ze sobą znaczki, więc też nie za

bardzo jest o czym rozmawiać.

Jednak pierwsze, co rzuca się w oczy, to rodzina Apple. Poznajemy dziesiątki członków, z czego wszyscy mają coś związanego z jabłkami na znaczkach. Co więcej, nawet Apple Bloom w odcinku Call of Cutie/ Znaczkowa Liga wspomina, że wszyscy mają coś z jabłkami, więc ona też pewnie będzie miała. To cenna wskazówka, która jako pierwsza daje znać, że z tymi znaczkami i genetyką coś jest.

Można sądzić, że Apple Bloom i Babs będą miały coś jabłkowego.

Daleka rodzina, czyli państwo Orange, również mają owoce na bokach. Owszem, są to pomarańcze, co wedle anglosaskiego powiedzonka „pasować jak jabłko do pomarańczy” (nasz odpowiednik „jak pięść do nosa”) teoretycznie świadczy, że ci eleganccy mieszczanie zupełnie się odcinają od agrarnej rodziny Apple, ale wciąż są spokrewnieni. Mają też owoce, co jest subtelnym zaznaczeniem pokrewieństwa.

Rodzina Twilight ma zawsze coś wspólnego z nocą. Trzy gwiazdki u Twilight Velvet, dwa księżycy u Night Lighta, niemalże identyczne gwiazdki u rodzeństwa. To przyczynek do ciekawej teorii spiskowej, którą mogę tutaj przytoczyć w ramach dygresji. Otóż co powiecie, jeśli Twilight miałyby być pierwotnie uczennicą Luny? Zauważcie, że to „Iskierka Zmierzchu”, a nie „Brzasku”. Z jakiegoś powodu to Celestia objęła swoją opieką młodą czarodziejkę, a nie Luna. Może to nie Luna miała zostać wygnana?

Warto też pamiętać, że na pierwotnym concept artcie Lauren Faust Twilight miała na znaczku flagę Turcji, czyli półksiężyc i gwiazdę.

Dobrze, wracamy na ziemię. Gwiazda Twilight jest znakiem heraldycznym, który widzimy na sztandarach. Niektórzy w dyskusjach twierdzą, że Shining Armor „zgapił” od siostry znaczek. Pomijając absurdalność takiego stwierdzenia, przypomnijmy, że Shining jest starszy i to on jako pierwszy zdobył ten niezwykle symbol! Tak! To on jako pierwszy ujrzał coś, co pochodziło z Drzewa Harmonii. Być może Twilight wtedy jeszcze nawet się nie narodziła. Czyżby Shining Armor też miał mieć coś wspólnego z Drzewem? Zostawiam temat na inny artykuł.

Rodzeństwa, a szczególnie bliźnięta, mają bardzo często niemalże identyczne znaczki, jakby jeszcze bardziej pokreślić tak bliską więź. Flim i Flam mają kawałki wzajemnie uzupełniającego się jabłka. Lotus i Aloe różnią się jedynie kolorami.

No i nie zapomnijmy o Lunie i Celestii.

Wyraźne powiązania widać też w rodzinie Pinkie Pie. Siostry są nie tylko do siebie podobne, ale także Maud ma znaczek z tej samej stajni, co rodzice. Jedyne sama Pinkie Pie od początku do końca zdaje się być adoptowana, choć pierwotnie też posiadała proste uczesanie.

Są też oczywiście różnice, o których warto wspomnieć. Snips i Snails. Rarity i ojciec, nazwany przez fandom Magnum. Dinky Doo i Amethyst Star też są trudnym przypadkiem, gdyż Dinky miała w serialu już 4 różne znaczki i nie wszystkie były związane z diamentami starszej siostry.

Co można powiedzieć na temat identycznych znaczków? W serialu takich jest bardzo mało i nawet jak są bardzo podobne, to chociaż różnią się kolorem. Zapewne identyczne znaczki są błędem animacji, tak jak w przypadku Photo Finish i Twilight. Znaczek Twilight jest obciążony całkiem sporym bagażem fabularnym i byłoby dość dziwne, jakby fotograf również miał mieć z nim związek.

Czy znaczki mogą się zmieniać w ciągu życia? Jedyńm kucykiem, u którego to widzimy, to Luna i Nightmare Moon. Nie można niestety jednoznacznie uznać, czy taka sytuacja jest powszechna, gdyż przypadek Pani Nocy to rzecz niezwykle specyficzna i nie sposób tego odnieść do pospolitych kucyków. Inne sytuacje to raczej błędy w animacji (Blueblood, Soarin).

Nie wiemy do końca, skąd biorą się znaczki. To znaczy, wyjaśnienia Cheerilee i Twilight jedynie ogólnie ujmują problem, nie wyjaśniając samego procesu. Trochę szkoda, bo to mogłoby ostatecznie potwierdzić naturę tych powiązań.

Jak widać, to wszystko występuje przy równoczesnym zachowaniu czterech warunków, o których wspominałem wcześniej. Kucyki w ramach jednej rodziny mają nierzadko nie tylko zbliżone imiona, aparycje, ale także znaczki. O ile nie chcę tutaj wnikać w teorie dotyczące sposobu i okoliczności nadania imion, to fascynujące jest, że znaczki, będące efektem jakiegoś małego zbadanego przez kucyki „dotyku przeznaczenia”, sprawiają wrażenie, jakby nadawała je jakaś siła świadoma. Twórcy wykazują się pewną daleko idącą konsekwencją, która daje wiele do myślenia. Jest to też przy okazji ciekawa koncepcja, dodająca profesjonalizmu wykreowanemu przez nich uniwersum. Wszak gdyby kucyki istniały, to na pewno spotykałyby się z pewnymi mechanizmami magicznymi, które musiałyby być sprzężone z biologią. O ile magia by była jeszcze jedną siłą natury.



## Wywiad z Ruhisu

**R**uhisu jest jednym z paru polskich grafików rozpoznawalnych na Zachodzie i cieszącym się zamówieniami od takich osób, jak lektorzy oryginalnej wersji językowej. Został też zaproszony jako gość specjalny na najbliższego Everfree Northwest. Choć pochodzi z Pinkoszczy, to utożsamia się z Tribrony. Znany jest z kreski podobnej do serialowej, ale subtelnie zmodyfikowanej o własne wynalazki. Jednym z istotniejszych faktów jest jego pasja do motywów lotniczych, które często przemycza w swoich pracach. No i miłość do Applejack.

» SPIDIVONMARDER

**SPIDIVONMARDER:** Zacznę brutalnie: jesteś podręcznikowym przykładem „od zera do bohatera”, lub bardziej rockefellerowsko: od pucybuta do milionera. Pierwszy kucykowy rysunek opublikowałeś pierwszego kwietnia zeszłego roku, lecz nie był to żart primaaprilisowy. Jak patrzyłeś na swoje prace na samym początku? Byłeś z nich raczej dumny, czy krytyczny wobec nich? Czy w ogóle szczerze wierzyłeś, że w sumie już całkiem niedługo te koniki zyskają nie tylko sławę, ale i naprawdę dobrą formę?

**Ruhisu:** Jakbym miał być szczerzy, to wtedy jeszcze w ogóle nie zakładałem, że będę w takim fandomie. To był żart, efekt spamu Groma. Non toper wrzucał mi ciągle PMVki i piosenki fandomowe, więc dla żartu zrobiłem sobie kuca. Tak powstał ten pierwszy rysunek. Serio, wtedy nie

zakładałem, że będę częścią podobnej grupy. Ówczesnie, jakby mi ktoś powiedział, że dołączę do fascynatów kucyków, że będę się z tego cieszył i że tym bardziej coś dzięki temu osiągnę, to bym go wyśmiał.

Nie ukrywam, że w tamtych czasach należałem do osób, które bardziej hejciły poniacze. Myślałem: „O Boże, dorośli faceci oglądają kuce, o Boże, ale to różowe i przesycone niewinnością. Jak faceci mogą w tym coś wynajdować interesującego?”. Dlatego ten rysunek to był po prostu żart. To dopiero drugi z rzędu miał sprawdzić, czy jestem w stanie narysować coś kucykowego. Wtedy myślałem, że to poniacz, ale teraz widzę tam mieszankę jamnika z żyrafą i paroma innymi rzeczami.

**SvM:** Pytanie miało przede wszystkim dać do myślenia osobom, które dopiero zaczynają kucykowo-artystyczną przygodę i zastanawiają się, czy kiedykolwiek osiągną coś więcej niż dwa lajki na fejsie. Jak wyglądała Twoja praca na samym początku? Wtedy z reguły bardzo brakuje motywacji, aby się w ogóle starać.

**R:** Przede wszystkim wydawało mi się, że coś umiem, ale potem, kiedy patrzyłem na postacie zawarte w serialu i arty innych, dotarło do mnie, jak bardzo okaleczałem te postacie. Nie miałem żadnej wiedzy na temat serialowej, kucykowej anatomii i wszystko robiłem na czuja. Nie spodziewałem się żadnej sławy i nadal jej nie oczekuję, bo wychodzę z założenia, że przychodzi sama i trzeba

na nią zasłużyć, nie jej żądać, więc robiłem arty dla siebie. Zauważałem błędy i powoli starałem się oglądać tutoriale i sugerować pracami innych, aby moje prace stawały się coraz lepsze. No i nie siedziałem tak mocno w fandomie, że wiązałem z tym jakkolwiek marzenia.

**SvM:** Początkowo przede wszystkim robiłeś requesty i tanie commissiony. To dobry trening?

**R:** Każda forma pracy jest dobrym treningiem, a tym bardziej one. Wiadomo, że jeśli coś się robi na własną modłę, to łatwo wtedy osiągnąć taki niepożądany efekt zastoju, gdyż możesz sobie upatrzeć jeden schemat, którego wciąż będziesz się trzymać i będziesz się doskonalić tylko w tym jednym kierunku. Kiedy przyjmujesz commissiony, to jesteś zmuszony dostosować się do wizji osoby, która tę postać zamówiła. Widzi ją w jakiejś pozie, ubraniu, pokazaną z różnych perspektyw, oddającą na rysunku różnorakie emocje. Dzięki temu wychodzisz dalej poza rysowanie swojego OC wpatrzonego w nicość.

**SvM:** Ok, to teraz może przejdźmy z ogółu rysowania do kariery. Jedno, dwa pytania. Pierwsze, który moment określiłbyś jako początek robienia tych kucyków na poważnie?

**R:** Jeśli miałbym wybrać ten jeden, to z pewnością jest to narysowanie na początku znajomości dla SPIDIvonMARDERa, kiedy narysowałem postać z jego fanfika „Żelazny Księżyc”. Wtedy postanowiliśmy rozpocząć współpracę. Chciałem dla niego wykonywać coraz to bardziej różnorodne ilustracje związane z opowiadaniem. A jeśli miałbym wybrać ten punkt zwrotny w samych commissionach, to byłaby to praca dla Eternala. Była to zebra w specyficznym stroju i zaczepionym na boku karabinem. Ale zaczęło się od Dorniera.

**SvM:** A kolejny punkt, kiedy zaczęłeś tworzyć już zamówienia dużego formatu?

**R:** Duże zamówienia zacząłem przyjmować w momencie zareklamowania swoich usług na stronie MLP Forums (największe broniaczowe forum ogólnoświatowe) i tam w sumie nie spodziewałem się dużego zainteresowania. Jednakże szybko okazało się, że ludzie zaczęli korzystać z moich usług i dzisiaj co chwilę dostaję na skrzynkę mailową wiadomości, że jakiś produkt został zakupiony i szykuje się kolejne zlecenie, kiedy jeszcze nie wy-

konałem miliona poprzednich. Bogu dzięki, ludzie tam są bardzo wyrozumiali i wiedzą, że wykonanie commisa zajmuje dużo czasu. Ale to tam zaczęło się przyjmowanie tych dużych zleceń.

**SvM:** I tak dochodzimy do tych ostatnich, czyli prac dla lektorek angielskiej wersji językowej, wpisów na Twitterze od Larsona...

**R:** Moim największym commissionowym klientem okazał się być mieszkaniec Vancouver, który sygnuje się ksywą Topsy albo White Blue. W sumie zamawiał on u mnie te największe prace, czyli idące po 45\$, i zaczął zamawiać coraz więcej i w tej chwili jest moim największym klientem. Z klienta zmienił się w menadżera. W Vancouver i w całej Kanadzie szuka dla mnie klientów i sposobów, aby zrobić mnie sławnym, cytując: „On jeszcze zrobi ze mnie naprawdę sławną osobę”.

W ten sposób zasugerował, abym założył Twittera, bo to będzie duży skok, jeśli chodzi o sławę. I faktycznie, jak to robiłem, to zaczęły mnie obserwować takie osoby jak Andrea Libman, Michelle Creber, Tabitha St. Germain... Już nie liczę takich ludzi jak MA Larson oraz kilku pracowników firmy DHX, którzy zaczęli publikować moje prace na swoich Twitterach.

Przed wszystkim największym krokiem naprzód było wykonanie świątecznej pracy z okazji tournée muzycznego Michale Creber i Andrei Libman. Dowiedziałem się o tym od Tipsiego, od „mojego menadżera”, że one osobiście skomentowały tę ilustrację i zażyczyły sobie własnej kopii. Praca została wydrukowana w trzech egzemplarzach, z czego jeden osobiście podpisały głosy Apple Bloom i Pinkie Pie/Fluttershy i przysłano mi ją do Polski. To piękny prezent na święta. Sam fakt, że byłem w stanie zainteresować sobą nie tylko voice aktorów, ale i pracowników DHX, to spełnienie marzeń. Chyba lepsze mogłoby tylko być podjęcie pracy w Vancouver.

**SvM:** Teraz nieco medyczne pytanie, dotyczące bólu czterech liter. Dużo działasz na zachodnich stronach, narzekając, że w Polsce, np. na MLPPolska czy na Radosnej Twórczości, nie da się normalnie publikować z powodu hejterstwa. Naprawdę na zachodzie jest lepiej?

**R:** Jedno, co mogę stwierdzić, to że udało mi się poznać zachód z tej lepszej strony. Jakbym miał

porównywać, to zachodni bronies faktycznie wydają się być miłsi i bardziej uprzejmi... o wiele bardziej otwarci na nowych artystów. Bardzo rzadko spotykałem się z oznaką hejtu, wręcz nigdy, ze strony zachodniego broniego.

Ale to może być spowodowane tym, że ludzie naturalnie są trochę miłsi dla obcokrajowców, chociaż fandom to fandom i według mnie takich podziałów jako tako nie ma. Wiadomo, jak się jest Polakiem i spotyka Polaka, to jakby ta granica między dobrym zachowaniem a złym też się zmienia. Swoją swoją inaczej traktuje. Trudno mi to specjalnie skomentować, gdyż jeden hejt polega na trollowaniu, a inny na zazdrości.

**SvM:** Nie sądzisz, że czynnikiem decydującym jest tutaj bariera językowa? Aby kogoś obrazić po angielsku, trzeba znać nienajgorzej obcą mowę.

**R:** Polemizowałbym, gdyż mówiąc o hejcie, nie mam na myśli wyzywania kogokolwiek, ale o argumentowaniu pozbawionym konstruktywnej krytyki. Hejt w Polsce częściej polega na tym, że wymienia się wyłącznie wady i mówieniu, że się coś komuś nie podoba bez uzasadnienia. Bez wskazania konkretnych aspektów, bez naprowadzenia konkretnego artysty, jak ten błąd naprawić.

Hejt to choroba, która obecnie toczy Radosną Twórczość, gdyż większość sytuacji, które się tam zdarzają, to pociski po różnych artystach. Byłem świadkiem, kiedy jakaś dziewczynka zaprezentowała swoje OC, a wiadomo, nie każdy umie od razu dobrze projektować OC, i spotkała się z takim hejtem, że ja, jako dziecko, bym się popłakał. Nie to rozumiem poprzez słowa „Przyjaźń” i „Tolerancja”.

**SvM:** Dużo rolę w twoim procesie twórczym odgrywa muzyka. Opisz to, proszę.

**R:** Tutaj według mnie nie ma czego opisywać, gdyż każdy artysta pracuje inaczej. Dla mnie muzyka jest stymulantem. Nie potrafię pisać w totalnej ciszy. Muszę znaleźć coś, co będzie mnie napędzać motywująco oraz inspirować. Niektórzy potrafią wyobrazić sobie od razu to, co chcą narysować, a inni potrzebują do tego dochodzić powoli, potrzebują bodźca. Jak mówiłem, dla mnie to muzyka. Rock i metal do scen dynamicznych. Do scen słodkich – ballady rockowe. A do rysunków świątecznych muzykę z filmów świątecznych. Wszystko, co kojarzy się z dzieciństwem

i pozwala wykreować jakiś świąteczny rysunek.

**SvM:** Ok, teraz czas na kucyki! Twoim ulubionym kucem jest Applejack. Dlaczego?

**R:** Przede wszystkim ze względu na jej ciepłą, spokojną i co najważniejsze prorodzinną naturę. Wiadomo, MLP jest serialem o magii, ale ja bardziej lubię te elementy slice of life i AJ jest właśnie tą najnormalniejszą postacią z całej rodziny. Jest to kobieta pracująca (bez podtekstów!), która nie posiada żadnych specjalnych mocy (no, może poza siłą, ale to jest domena wielu kuców ziemskich), ale tutaj mamy do czynienia z dziewczyną, która wychowuje się na farmie, czyli ciężko pracuje. Niemniej jest osobą, na której można polegać, można jej się zwierzyć, mieć w niej oparcie. To jest, jak zawsze mówiłem, poza swoimi wadami, które czynią ją postacią zbalansowaną, ideałem wymarzonej kobiety, gdybym miał ją wyobrazić jako człowieka. Ma też swoje wady! Potrafi np. być nadopiekuńcza. Dlatego jest zbalansowana. Z ręką na sercu mogę powiedzieć, że skoro jest świetną siostrą, to byłaby świetną matką.

**SvM:** Zgadzam się w całej rozciągłości. Zresztą, nie bez powodu ma w mojej powieści tytuł „matki kompanii”.

Jesteś zatem potwierdzeniem pewnej tezy, która zaskakująco często się sprawdza, że ulubiony kucyk niejako w pewnym zakresie świadczy o człowieku?

To trochę jak z powiedzeniem:

„J e s t e ś  
tym, co  
jesz”.



**R:** No właśnie. Muszę się z Tobą zgodzić, gdyż ja sam mam bardzo prorodziną naturę. Wynika to też z faktu, że zaczynam trochę tęsknić za wspólnymi zabawami z moją młodszą siostrą. W związku z tym, że każdy dorasta, to te czasy dawno przeminęły. Zawsze chciałem założyć rodzinę, lubię przebywać z dziećmi i to właśnie widzę w AJ. Ma świetny kontakt ze źrebakami. Zauważ, że często w wielu sytuacjach, oprócz tego, że zwraca się w serdeczny sposób, to daje też poczucie ciepła. Zawsze, kiedy ktoś popełnia błąd, ona stara się tę osobę wyprowadzić na prostą. Patrz przykład Rarity z odcinka "Sistershooves Social/Siostrzany Sojusz", kiedy ta jednak sobie uświadomiła, że kocha Sweetie Belle, a AJ odpowiedziała, jak to naprawić.

**SvM:** Innym kucykiem, któremu poświęcasz dużo czasu i który nawet zajmuje pewne nobliwe miejsce w fandomowym kanonie, jest Brave Wing. Aktor występujący w kilku fanfikach, mający pełno wcieleń i ponoć całkiem sporą liczbę fanów. Odnoszę wrażenie, że Brave to pewne Twoje marzenie... To, jaki ty byś chciał być.

**R:** Brave Wing jest dla mnie jak Ruhisu, czyli postać, którą stworzyłem dawno temu do swojego pierwszego projektu Galactic Angel (mangowy) i właśnie tam występował Ruhisu Masaki. Bardzo długo go rozwijałem i się z nim utożsamiałem. A co do tego marzenia, to tak. W związku z tym, że ze względów zdrowotnych i innych okoliczności nie mogę być pilotem, to Brave Wing jest zrealizowaniem takich skrytych pragnień o lataniu. Mimo

wszystko nie uważam go za swoją ponysonę, bo szczerze, to wtedy musiałby być otyły.

**SvM:** No tak, ponysona to byłaby stricte TY.

**R:** Chociaż... w jednej trzeciej to jest ponysoną, bo również ma prorodzinny charakter, jak ja. Chciałby założyć rodzinę, przebywanie na farmie go odpręża pomimo tego, że marzył o lataniu. Nie będę teraz opisywać całej historii, bo to nie o tym mowa.

**SvM:** Oprócz Brave Winga stworzyłeś wiele innych oceków, lecz chyba żaden z nich nie doczekał się nawet promila takiej uwagi, co BW. Trochę szkoda, gdyż chętnie ujrzelibyśmy Wild Tempest w akcji, albo Windy Dash.

**R:** O Windy Dash na razie wiele nie mogę powiedzieć, aby nie spoilować. Aby z kolei przedstawić Wild Tempest, wymaga to ukończenia mojego fanfika, gdyż ta postać jest elementem naturalnej ciągłości fabularnej. A że nie lubię za dużo spoilować poza drobnymi zapowiedziami, to jedyne, co zdradzę to to, że jest córką Brave Winga i stanowi element ciekawego motywu. Będzie ona występować w fanfiku, który jest kontynuacją pewnego projektu, przy którym pomaga mi SPIDIVonMARDER i którego pomoc sobie bardzo chwalebę. Fanfik ma być swego rodzaju hołdem dla filmu, który zapoczątkował całą moją pasję do lotnictwa wojskowego. To nie będzie super głębokie, planuję kucykowy przekład „Top Guna”. Dlatego nie spodziewajcie się górnołotnej, ambitnej fabuły.

Co do samego ocka, sam jestem zdumiony popularnością. Wynika to pewnie z faktu, że występuje w wielu fikach niczym aktor, na przykład w „Kryształowym Oblężeniu”, na co wyraziłem zgodę. Ponadto shipuję go z różnymi postaciami kanonicznymi, co nie wszystkim się podoba. Grunt to umieć z tego shippingu wyciągnąć coś dobrego, wykorzystać do pielęgnacji tej postaci i umieć uformować z niej dobrą sławę, a nie negatywną.

**SvM:** A propos lotnictwa. Uwielbiasz crossovery kucykowe z różnymi wątkami awiacyjnymi, których – co za paradoks! – w serialu jest minimalna ilość. Owszem, teoretycznie pegazy wyczerpują temat i latania na ekranie nie brakuje, ale nie ma niemalże w ogóle pojazdów latających! Kilka balonów, sterowców i dwa helikoptery to bardzo mało. Żadnego samolotu!

Mimo to bardzo zreczenie łączysz właśnie samoloty z kucykami.

**R:** Nie widzę nic złego w używaniu jakiegokolwiek tzw. ludzkiego sprzętu w kucach, musimy pamiętać, że dyskutujemy o fikcyjnym świecie, fikcyjnych postaciach i o uniwersum kolorowych kucyków. Nigdzie nie jest zastrzeżone, no chyba że Hasbro sobie dało zastrzeżenie, że nie wolno używać ludzkiego sprzętu w kucach, nawet w twórczości fanowskiej. W takim razie musimy się pozbyć wszystkich pociągów, odtwarzaczy muzycznych itd. Chodzi mi o to, że i tak już mamy w kanonie dość wynalazków.

Twórczość fanowska zezwala na pewną elastyczność, dzięki której możemy robić tam cokolwiek. Na tym to polega. Bierzymy dowolny motyw i łączymy.

Moim zdaniem nie ma w tych samolotach nic złego. Dwa, dodaje to pegazom epickości. Bo każdy przyzna, że F-14 robiący sonic rainboom może być genialnym motywem. No i tym dodajemy trochę realizmu do świata kuców. Wiadomo, magia magią, ale ludzie mogą różnie to odbierać. Kto wie, czy Rainbow Dash przy wykonywaniu sonic rainboom nie doznaje jakiegoś uszkodzenia komórek mózgowych przez przekroczenie bariery dźwięku, samolot by to zminimalizował. Twórczość

fanowska może robić, co chce. Pomijając cipy, których nie popieram.

**SvM:** Nie jestem pewien, czy jakby wydano taki dekret, to byśmy się do niego dostosowali.

Ostatnie pytanie, łączące kwestię kucyków i twórczości. Wiele osób szuka w konkretnych postaciach swoich muz, dla przykładu wpatrują się w księżyc, myślą o Lunie i piszą wiersze. Czy też tak masz, że jakaś konkretna postać cię fascynuje do tego stopnia, że tworzysz z myślą o niej, z pewną dedykacją? Czy to któraś z księżniczek albo Applejack?

**R:** Z pewnością właśnie Applejack, jednak wciąż pamiętam, że niezależnie od tego, jak tę postać uwielbiam lub wręcz Kocham, to nie mogę mówić o niej jako o osobie, która mnie kręci, pociąga. Jak mówiłem wcześniej, to uosobienie kobiety o bardzo prorodzinnym charakterze. Też taki mam, więc jej natura mnie też inspiruje. Rysując prace związane z AJ, staram się zachować jakąś dozę normalności. Jak ktoś shipuje, to najlepiej byłoby rysować wciąż scenki miłosne z BW i AJ, jak się całują, ale zachowajmy rozsądek. Wolę scenki Slice of Life. Obecnie pracuję nad scenkami Slice of Life, gdzie Brave Wing wykonuje jakieś czynności razem z AJ, np. praca w polu albo robienie zakupów.







# Recenzja My Little Pony CCG

**Ilość markowych gier planszowych i karcianych (jednym zdaniem, „gier bez prądu”) z logiem „My Little Pony: Friendship is Magic” jest na świecie znikoma. Jak podaje Board Game Geek, a więc największy serwis o takich rozrywkach, podobnych rzeczy jest mniej niż pięć i to wliczając jeszcze jeden klon klasycznego Monopoly.**

» SPID IvonMARDER

Nie dziwi zatem ogromne poruszenie, jakie wywołała wydana w 2013 roku karcianka kolekcjonerska (tzw. w skrócie CCG – Collectible Card Game). Broniacze dostali w swoje kopyta coś naprawdę dużego, na co mogli wydawać własne pieniądze lub pieniądze swoich rodziców i w dodatku nie była to kolejna seria bezużytecznych figurek lub przypinek, a całkiem rozsądna sprawa: wszak gry bez prądu to przeżywająca coraz ambitniejszy renesans rozrywka intelektualna. Nie tylko w Polsce.

Licencję uzyskało wydawnictwo Enterplay i ona sama stanowi ciekawostkę, gdyż daleko wykracza poza wiele innych produktów adresowanych raczej do starszych fanów serialu, nawet jeśli nie uznamy ich za broniaczy. Po prostu z reguły tak daleko idące licencje zawierające w sobie pozwolenia na użycie grafik i imion się nie zdarzały.

Założenie karcianek kolekcjonerskich jest następujące: gracz kupuje startery, które fizycznie umożliwiają mu skompletowanie przynajmniej

jednej talii. Taką talią teoretycznie powinno dać się grać z innymi graczami. Startery są różne i można je ze sobą mieszać, aby uzyskać lepszą, silniejszą talię. Wychodzą też boostery, a więc małe (z reguły 10-20 sztuk) paczki kart, których nie ma w starterach lub pojawiają się tam dość rzadko. Najbardziej znaną grą tego typu jest „Magic: the Gathering” wydawane przez Wizards of the Coast, warto też przytoczyć „The Spoils” lub pokrewne MLP inne karcianki bazujące na licencji jakiegoś znanego filmu lub książki.

W praktyce gra samymi starterami, a więc opcja wydania minimalnej ilości pieniędzy, jest trudna lub nawet niemożliwa. W boosterach znajdują się rzadsze i często dużo potężniejsze karty od tych startowych i konfrontując się z graczem, który wydał więcej środków na boostery, istnieje większe ryzyko naszej porażki. To trochę jak w grach MMO z systemem P2P, czyli Pay to Play. Gracze „premium” w wielu z nich, np. „World of Tanks”, mają zwyczajnie lepiej.

Dlatego podchodząc do tematyki gier CCG, czyli na przykład recenzowanego przeze mnie MLP, należy zdawać sobie sprawę, że o ile gra opiera się na starterach, to zwycięstwo nierzadko na boosterach. To wydaje się wredne i niesprawiedliwe, ale na tym polega cała zabawa. Co więcej, wchodzimy w odrobinę hazardu, gdyż karty w boosterach, niczym figurki w Blind Bagach, są niejawnie i nie wiemy, co kupimy. Nierzadko trzeba wydać okrągłą sumkę, nim znajdziemy coś naprawdę pożytecznego.

Jak ta sprawa wygląda konkretnie w przypadku MLP? Do tego przejdę potem, a teraz czas na opis samej gry i jej mechaniki.

W grze wybieramy sobie postać, którą poprowadzimy do zwycięstwa, czyli nasz Mane Character. Posiada on jeden z sześciu kolorów many, którego symbol i barwa odpowiadają Mane 6. Jednak oprócz reprezentantek Klejnotów Harmonii możemy wcielać się też w wiele innych kucyków i istot, jak księżniczka Luna, Spike, Cutie Mark Crusaders czy Maud Pie.

Naszym celem jest rozwiązywanie problemów. W każdej chwili na stole są dwa aktywne problemy, jeden nasz, drugi przeciwnika. W naszym musimy zagrać karty o określonej ilości danych kolorów many lub też siły, na przykład 2 punkty fioletowej i 2 innej niż fioletowa. Przeciwnik w tym samym problemie potrzebuje iluś punktów dowolnej many. Odwrotnie jest w jego queście, gdzie to my mamy dowolność koloru, a on musi się podpasować.

Za rozwiązanie problemu dostajemy jeden punkt. Jeśli jako pierwsi to zrobiliśmy, to zgarniamy także przewidziany na karcie bonus punktowy.

Są cztery inne typy kart: to nasi przyjaciele (Friends), którzy są kimś w rodzaju kreatur z Magica. To podstawowe jednostki posiadające swoją moc, potrzebną do rozwiązywania problemów. Można je wzmacniać na stałe Resource'ami, a więc elementami ekwipunku itd., albo czasowo Eventami (takie jakby czary). Ostatnim typem kart są Troublemakerzy, karty blokujące dostęp do problemu i wymuszające na graczu jakieś straty lub inne represje. Za ich pokonanie przewidziano dodatkowe punkty, więc nie warto rzucać słabego Troublemakera przeciwko silnej drużynie.

By użyć karty, musimy za nią zapłacić odpowiednią ilość otrzymywanych co turę Action Tokenów, a także spełniać wymogi dotyczące many. Przykładowo, aby wyłożyć przyjaciela „Princess Luna: Night Mare”, musimy mieć już gdzieś w grze 4 jednostki fioletowej many. No i trzeba zapłacić.

Ostatnim elementem gry są Faceoffy. Jeśli dwaj gracze równocześnie wypełniają problem, to do-



chodzi do Faceoffu. Obaj podliczają siłę swoich postaci przy problemie, potem ciągną z talii jedną kartę i dodają jej moc do wcześniejszej puli. Kto ma więcej, ten wygrywa i dostaje ponownie bonus z problemu. Tylko za pomocą podobnego starcia można zmienić kartę problemu na nową. Faceoff służy też do walki z Troublemakerem.

Zasady są zatem zdecydowanie proste i łatwe do wytłumaczenia nawet na ponymeecie. Jednak jest z nimi pewien problem...

Tym kłopotem jest bardzo zła instrukcja. Widziałem w swojej karierze różne gry, nawet takie bez instrukcji, ale tutaj po raz pierwszy doświadczyłem aż takich kłopotów, aby pojąć, o co tu chodzi. Co więcej, nie jestem w tym odosobniony. Ile razy bym nie spotykał się z kimś przy grze, to albo mój partner posiada własną wizję zasad, nawet o tym nie wiedząc, albo sam wielu rzeczy nie ogarnia. Co gorsze, mnóstwo razy zdarzało się, że spotykając się z innym graczem, witamy się stwierdzeniem „źle graliśmy, mam nową zasadę!”. Miewałem też inne sytuacje. Podchodzi do nas osoba trzecia, chwilę przypatruje się grze i mówi: źle robicie to i to. Patrzymy do instrukcji i faktycznie, jedną rzecz robiliśmy dobrze, a drugą tamta trzecia osoba kojarzyła źle.

Tak ogromne niejasności i rozbieżne wizje prostego gry świadczą o fatalnej redakcji instrukcji. Brakuje w niej ilustracji, jasnego wypunktowania zasad, schematów i odpowiedniej ilości lapidarnych przykładów. Jej forma, czyli mała i biedna książeczka zupełnie nie zadowala. Co gorsza, kolejne edycje gry różnią się kosmetycznie zasadami i nigdzie nie zaznaczono pogrubionym drukiem: „Uwaga!



Zmiana reguły!". To rozwiązanie mocno ułatwia życie w innych grach, tutaj z tego zrezygnowano. A szkoda.

Karty zdają się być pisane przez kilka osób, gdyż zmienia się ich język i niejedną da się interpretować na kilka sposobów, co jest niedopuszczalne.

To wielka szkoda, gdyż sama gra jest lekka i przyjemna. Jak każda karcianka pozwala tworzyć różne kombosy za pomocą kilku kart i,

co za tym idzie, każda partia zmusza do myślenia. Oczywiście to nadal mocno losowa produkcja, więc przy odpowiednim pechu nawet najlepsza talia (i najdroższa) na niewiele się sprawdzi.

Niestety, ale MLP CCG nie jest grą dla osób o mało zasobnych portfelach. Znalezienie w boosterze naprawdę dobrej i wartościowej karty jest trudne. Natomiast różnice między kartami starterowymi a boosterowymi są szalone. Te drugie nierzadko strasznie psują balans i śmierdzą cheatami, pozwalając graczom na otrzymywanie potężnych bonusów. Taki klimat.

Teoretycznie każda karcianka kolekcjonerska kusi graczy do kupowania boosterów lepszymi kartami. Ale w przypadku MLP różnica jest dość drastyczna. Co więcej, nie jest tutaj spełniona jedna z istotnych zasad tworzenia talii w grach CCG: koszt karty powinien rosnąć wraz z jej mocą lub specjalnymi zdolnościami. MLP ma karty potężne i tanie, a także drogie i bezużyteczne, co oczywiście zdarza się w każdej grze, ale tutaj jest to norma.

Każdy kolor ma i występujące tam postacie są zróżnicowane w sposób logiczny. Talia Twilight lub Rarity jest droga, ale ma wiele potężnych kart, a Rainbow szybkich. Fluttershy opiera się na wsparciu zwierząt, a Pinkie na gromadzeniu wokół siebie przyjaciół. Rarity zbiera elementy ubioru i ekwipunku, a Applejack wsparcie raczej zaopatrzeniowe.

Niestety, ale nie każda talia jest równocześnie równa innej. Niebieska okazuje się bardzo tania, ale brakuje tam kart przełamania. Fioletowa może

sobie łatwo poradzić z szybkością, zabunkrować się i niszczyć przeciwnika swoimi „ciężkimi czołgami”. To nie jest sprawiedliwe.

Pewien problem z balansem wynika też z powodu zyskiwania punktów w Faceoffach. Poprzez wygranie Faceoffa można zgarnąć nawet 3 pkt, a więc 1/5 puli potrzebnej do zwycięstwa. Jeśli połączy się to z równoczesnym zdobyciem drugiego problemu, mamy 5 pkt. (ponieważ robimy po problemie, a więc dostajemy za każdy po punkcie). Jeśli Faceoffa wywołał nasz przeciwnik, przegrał go i teraz jest nasza kolej, to w późniejszym etapie gry niczym trudnym jest rozwiązanie dwóch nowych problemów, jeśli te wyszły proste. To daje nam nawet 4 punkty za same problemy i kolejny 1 za Faceoffa, do którego przeciwnik nawet nie zdążył wyłożyć jednej karty. W ten sposób za pomocą odrobiny szczęścia można wygrać grę bez możliwości odpowiedzi przeciwnika. Nieraz widziałem coś podobnego i to sytuacja zdecydowanie irytująca.

No dobrze, a jaka jest oprawa kart?

Bardzo dobra! Wszystko wygląda czytelnie, elegancko i ma perfekcyjnie zachowany serialowy klimat. Wektory są albo serialowe, albo pochodzą z katalogów Hasbro, więc mamy rzeczy albo kanoniczne, albo bardzo podobne. Co więcej, na każdej karcie jest jakaś ciekawostka dotycząca karty lub postaci. Nie jest to oczywiście żaden kanon (wbrew temu, co twierdzi polska kucykowa wikipedia), ale czasem można się pośmiać.

Nieco rozczarowują żetony. Są zbyt płaskie i przez to niewygodne, więc gracze często zastępują je np. monetami.

Przyznam szczerze, że gdyby nie kucykowa tematyka, to nawet bym na to nie spojrział. Gra wychodzi dość drogo, jeśli chce się uzyskać jakieś lepsze wyniki, ma problem z balansem kart i postaci, jest też za krótka i istnieją w niej luki pozwalające wygrać w sposób mało sportowy, choć całkowicie legalny. Największą bolączką jest jednak beznadziejna instrukcja, która zmusza do szukania rozwiązań na forach i w internecie, a to źle świadczy o grze. Jednak wciąż pozostaje przyjemna i dla fanów kucyków to nawet pewne źródło informacji, o ile ktoś celnie odseparuje kanon serialowy od kanonu fandomowego.



# Cahan Uczy i Bawi

## Część 6 – Tworzenie opisów i ich rola w kreacji świata przedstawionego

**W**itam Was ponownie! W dzisiejszej części mojego poradnika zajmiemy się tematem trudnym i złożonym, a przy tym jednym z ważniejszych, jeśli chodzi o przydatność dla twórcy fanfików oraz innej prozy. Niestety, mało kto je docenia.

» *Cahan*

### Czym jest opis i do czego służy

Zdecydowanie jest to najważniejsze narzędzie każdego pisarza. Dobry opis jest podstawą do wykreowania porywających bohaterów i wciągającego świata. Nawet częściowo wyratuje nas tam, gdzie zawalimy z fabułą.

Opisy spełniają dwie funkcje. Jedną z nich jest informowanie czytelnika o świecie przedstawionym, a drugą budowa klimatu. Jeśli myślicie, że same dialogi i akcja pędząca jak Solaris do statuy Lenina wystarczą, by stworzyć „epicką powieść”, to się bardzo mylicie. Bez chociażby szcątkowego klimatu teksty wyglądają jak streszczenie. A poza formami takimi jak listy i pamiętniki, opis jest naszym podstawowym narzędziem.

Jeśli nie wiemy, jak świat wygląda, to nie jesteśmy w stanie sobie nic wyobrazić i w efekcie nasi bohaterowie panoszą się po pustce. Nie idą przez las, tylko wzdłuż białej ściany. Nie biegają po malowniczych uliczkach Canterlot, zwiedzają tekturene miasto. Zawadiacki pegaz-łowca nagród

staje się kolejną szarą masą.

### Jaki jest dobry opis

Wystarczający. Tak, to krótkie słowo najlepiej opisuje cechy tego, co chciałabym znaleźć w waszych opowiadaniach. Nie chodzi o to, by tworzyć drugie „Nad Niemnem”, bo przesada w którąkolwiek ze stron nie jest zbyt dobra. Zbyt lakoniczny pozostawia niedosyt, zbyt obfity powoduje znużenie. No i postawmy sprawę jasno: to, jaki opis jest idealny, to przede wszystkim kwestia gustu.

Przed wszystkim należy unikać opisywania każdego szczegółu. Naprawdę mnie nie obchodzi, jakie konkretnie naczynia walają się w zlewie Rainbow Dash, ani czym konkretnie są ubrudzone.

„Rainbow weszła do kuchni i przelotnie omiotła spojrzeniem stertę brudnych naczyń, piętrzących się w zlewie. Powinna je umyć po wczorajszej imprezie, ale ból głowy zbyt mocno dawał jej się we znaki.”

Powyżej przedstawiłam przykład wystarczającego opisu. Niesie wystarczająco dużo informacji o danej sytuacji, ale nie przynudza. Oczywiście w dalszej części kuchnia powinna zostać bardziej opisana, ale jeśli chodzi o zlew, to wystarczy. Brudne naczynia to brudne naczynia i nie ma co się nad tym szczególnie rozwodzić. Takie zdanie brzmi o wiele lepiej niż:

„Rainbow weszła do kuchni i przelotnie omiotła

spojrzeniem stertę brudnych garnków, przypalonych patelni, talerzy ociekających sosem śmietanowym i sztucców klejących się od kisielu bananowego, piętrzących się w jej ukochanym zlewie wykonanym z maretońskiej ceramiki. Powinna je umyć po wczorajszej potańcówko-popijawie, ale miała wrażenie, że jej biedna głowa zaraz eksploduje z powodu tępego bólu."

Tak, to, co przed chwilą przeczytaliście, to przykład tzw. przesadyzmu. Czasami widuję takie potworki, parę zdarzyło mi się popełnić. Po prostu starajcie się tego unikać. Bogate opisy nie są złe, ale nie w każdym wypadku wyglądają dobrze, dlatego chcę was jedynie uczulić na to, by na to też uważać. Ale czy takie zdania-tasiemce mają w ogóle rację bytu? Mają. W niektórych komediach. Przykłady takie jak ten, który zaprezentuję poniżej nie mogą być stosowane zbyt często, gdyż w nadmiarze czynią tekst nużącym.

„Rainbow weszła do swojej zdemolowanej kuchni i przelotnie omiotła spojrzeniem stertę garnków brudnych od bitej śmietany, przypalonych podczas gotowania zupy patelni, talerzy ociekających krwawą mazią o smaku truskawkowym i sztucców klejących się od kisielu bananowego, piętrzących się w jej ukochanym zlewie wykonanym z najdoskonalszej maretońskiej ceramiki kopytami małych źrebaków, pracujących za osiemdziesiąt trzy dolary rocznie. Powinna je umyć po wczorajszej potańcówko-popijawie, połączonej z namiętą nocą z pilotem od telewizora, ale miała wrażenie, że jej biedna głowa zaraz eksploduje z powodu tępego bólu, będącego pamiątką po zapiciu litra wódki dwoma butelkami denaturatu."

Przykład zbyt skąpych opisów ciężko przytoczyć. W końcu jak pokazać coś, czego najwyczejniej w świecie nie ma, a wychodzi dopiero przy dłuższych partiach tekstów, zaś ten artykuł ma ograniczoną objętość i dorzucenie dodatkowych paru tysięcy słów przykładów nie wchodzi w rachubę. W każdym razie, z moich obserwacji wynika, że więcej osób robi za mało opisów niż za dużo.

## Metody wplatania opisów

Jest ich parę. Najbardziej znaną określiłabym mianem malowania krajobrazu. Polega to po prostu na wolnym od fabuły fragmencie skupionym tylko i wyłącznie na opisywaniu przyrody/miasta/domu/etc. Ukochany sposób znienawidzonego

przez uczniów Sienkiewicza. Niestety, łatwo jest to zepsuć i nadużywać. Wiele osób zaczyna od tego opowiadanie, kiedy nie ma pomysłu na lepszy pomysł. Osobiście raczej odradzam stosowanie tego sposobu.

„Księżyc stał już wysoko na granatowoczarным niebie, mieniącym się tysiącami gwiazd. Otoczony przez góry Canterlot, miasto jednoroźców, stanowił jaśniejący punkt w ciemnościach. Rozświetlały go ogniska, lampiony i pochodnie. Był dzień Beltaine, czas zabawy i festynu. Na tę okazję miasto określone „drugą stolicą Equestrii” zostało przyozdobione barwnymi girlandami kwiatów, a na rynku, tuż obok pomnika Księżniczki Celestii, rozpalono wielkie ognisko. Wokół niego kupcy poustawiali swoje stragany i oferowali najróżniejsze towary, głównie jednak jedzenie i błyskotki. Trubadurzy zabawiali gawieź swą muzyką i opowieściami, a tłum tańczył i radował się. Na tę okazję kucyki wystroiły się odświętnie, panny przyozdobiły grzywy wiankami z górskich kwiatów, matrony włożyły haftowane złotą i srebrną nicią chusty, ogiery zaś przywdziały dublety z aksamitu i atlasu."

Kolejna metoda polega na krótkim, bezpośrednim opisie rzeczy mających już wpływ na fabułę, ale raczej statycznymi. Idealnie się sprawdza do opisu bohaterów oraz różnych obiektów.

„Rarity spojrzała na swoje najnowsze dzieło i załamała się na jego widok. Suknia z szarego jedwabiu, która jeszcze wczoraj była idealna, miała krzywe szwy, a w atlasowej halce ktoś wyciął dziury. Bufiaste rękawy obcięto, zaś kamienie szlachetne ozdabiające kołnierz zniknęły w tajemniczych okolicznościach."

A teraz będzie coś, co stosował każdy. Tak, w dialogach też mamy opisy! Niby nic nieznaczące, ale pozwalające wyjaśnić kto coś powiedział i nie nadużywać imienia postaci. Dodatkowo w ten sposób przypomnimy czytelnikowi, jak dany bohater wygląda. Jednocześnie przykład prezentuje też opis, co kto robi. Zwykłam nazywać to wstawką narracyjną. W tym wypadku fragment nad wypowiedzią klaczy jest króciutki, ale może być on o wiele dłuższy.

„Biała klacz podniosła lewą brew. Najchętniej nie odpowiedziałaby w ogóle, ale cóż... To nie byłoby rozsądne.

– Ależ nic, po prostu się zamyśliłyśmy. – Złoto-grzywa przekrzywiła łeb. – Zamyśliłyśmy się nad okropną pracą służby w ostatnim czasie.”

I ostatnia metoda, będąca tak naprawdę hybrydą poprzedniczek, dlatego zostawiłam ją sobie na koniec. Opis dynamicznie połączony z akcją. Najbardziej odpowiedni zamiennik przydługich opisów przyrody, który jednocześnie nie pozbawi tekstu tego aspektu. Od razu wprowadza w akcję, a jednocześnie buduje klimat.

„Umarli powrócili do świata. W ten jeden dzień roku krążyli wśród żywych, choć ci, za wyjątkiem wybranych, nie mogli ich zobaczyć. Niczym srebrzyste cienie przemykali wśród drzew w poszukiwaniu ciepła i tych, którzy jeszcze nie odeszli do Krainy Wiecznego Lata. Nie weszli pośród chaty, nie tym razem. Od lat mało kto chętnie by ich ugościł. Teraz ci, którzy pamiętali, przyszedli do nich. Dwie klacze jednorożca – młoda i stara – wędrowały przez las. W mroku, pomiędzy wiekowymi bukami, krążyły w poszukiwaniu odpowiedzi. Spod szarych derek wystawały długie, zwiewne, białe szaty. Lewitowały płonące pochodnie, których blask rozświetlał ostatnią noc października.”

## O stylu co nieco

Wiele osób myśli, że opis musi być kwiecisty, patetyczny i przydługi, by dobrze oddać stan rzeczy. Błąd. Często czytelnik nic z tego nie zapamięta, dlatego lepiej zaserwować mu mniej szczegółowy tekst, za to lepiej oddziałujący na wyobraźnię. Mistrzem takiego postępowania jest Sapkowski. To właśnie dlatego jego bohaterowie są tacy wspaniali, a klimat książek taki specyficzny. Poniżej przykład tego:

„Najemnik był szarym pegazem. Klacz nie wiedziała, czym matka go karmiła, ale na pewno nie czystym sianem. Miał parszywą mordę, jakiej nie powstydziliby się niejeden bandzior z Zakonu Świętego Plota, a brązowa grzywa przypominała kupę nie tylko kolorem, ale i zapachem.”

I teraz porównanie z klasycznym stylem opisu:

„Najemnik był szarym pegazem. Jego potężna budowa i mięśnie jak ze stali budziły respekt. Miał mało urodziwą twarz, pokrytą śladami po licznych bójkach. Brązowa grzywa zwisała w strąkach i wydzielala nieprzyjemny zapach, najwyraźniej ogier

nigdy jej nie mył ani nie cesał.”

Najlepiej jest ze sobą łączyć obie metody. Każda pasuje gdzie indziej i każdą można wykorzystać dobrze.

## Bohaterowie szli przez las...

Czyli coś o łażeniu po miastach, lasach, kanałach, epickich podróżach i nabijaniu expa na szczurach. Wiele osób całkowicie zawała sprawę, robiąc początkowy opis „lasu” albo i nie, a potem już zupełnie pomija aspekt otoczenia dzielnych bohaterów. Nic tak nie rujnuje klimatu jak to. Nic, poza moimi troll-wstawkami.

Tymczasem istnieje dość prosty sposób, by temu zaradzić. Stosują go chociażby wspomniany wcześniej Sapkowski, George Martin i wielu innych pisarzy, których teksty kocha się za klimat. Chodzi oczywiście o wplatanie opisu w akcję. Niech bohater ogląda przyrodę, opiszmy, jak pokonuje nierówności terenu, co czuje, widzi i słyszy. Nie kondensujemy tego, ale dawkujemy po trochu.

„Zaczęła iść za smugami, była pewna, że zaprowadzą ją do trupa. Zrobiła zwrot na przodzie i zesła z boczem jaru. Strumień meandrował i wyżłobił ziemię w wielu miejscach. Kopyta ślizgały się na mokrych, rozkładających się liściach. Ostatni odcinek pokonała, zjeżdżając na zadzie. Wyjątkowo nie wylądowała na pysku. Wstała. Na dnie nie było wody, która niegdyś tędy płynęła. Wyschnięte koryto wyścielały liście i patyki, podczas deszczów zapewne napełniało się wodą, która spływała wartko w stronę bagien. Szła stępa, a ślady stawały się coraz bardziej wyraźne, wiedziała, że się zbliża.”

Oczywiście nie możemy całego opowiadania zapchać czymś takim, jednak takie fragmenty też są potrzebne. Bez nich nasz świat zawsze będzie nudny. Pamiętajmy o tle, niech zawsze coś się w nich dzieje. Choć opisywanie każdego drzewka też mija się z celem. A co zbuduje nam klimat? Małe, charakterystyczne rzeczy. Przekupka zachwalająca cebulę i masę na czyraki. Obrzydliwy robal na kamieniu. Opis wyplatania koszyków z wikliny... Takie drobnostki, a tak wiele zmieniają.

## Odczucia i emocje

O ten temat bardziej zahaczę w kolejnej części poradnika, jednakże pozwolę sobie już teraz nieco

napomknąć o kreacji postaci. Opis uczuć i emocji jest czymś bardzo ważnym. Bez tego nasi bohaterowie w najlepszym razie będą plastikowi. Mowa o typowym opowiadaniu i postaciach, którym tworzymy Point of View, bo rzeczywiście, istnieją formy, w których skąpy opis odczuć i emocji ma swój cel. Taką zimną, z pozoru wybrakowaną postać przedstawię poniżej:

„Biegnij, mknij na skrzydłach nocy. Uciekaj. Świat jest okrutny, wiesz? Przemyszkasz pomiędzy drzewami. Olchy szarpia cię za ubranie, a ty zdajesz się tego nie zauważać. Strach sprawia, że przyspieszasz i nie zważasz na palący ból jaki ogarnia twoje, domagające się więcej tlenu, mięśnie. Rozszerzasz chrapy, źrenice ogarniają całe tęczęwki. Wiesz, co stanie się, jeśli nie dasz rady? Umrzesz.”

Takie coś stosujemy, kiedy chcemy, by czytelnik spoglądał na sytuację bardziej z boku. Dobrze sprawdza się w scenach akcji, pomaga budować oniryczny klimat, nastrój grozy etc. Na dłuższą metę jest jednak męczące, jednak odpowiednio użyte w krótkich formach bądź fragmentach wielorozdziałowców jest ciekawą i użyteczną metodą.

Z kolei opis myśli i uczuć bohatera możemy zapisać na parę sposobów: bezpośredni zapis myśli, pośredni zapis myśli, odpowiedni opis zachowania. Pierwszą metodę poza narracją pierwszoosobową odradzam stosować samodzielnie. Jednak stosowane z wyczuciem dobrze pozwala wykreować postaci. Powoduje wrażenie przelewania się tekstu przez palce. Ale zaprezentuję:

„Jaki jest cel życia? Co jest po śmierci? Czy celem jest samo życie? Poszukiwanie prawdy? Bycie szczęśliwym, a może uszczęśliwianie innych? – myślała gorączkowo.”

Pośredni zapis myśli polega na wpleceniu go w akcję. Nie stanowi do końca oddzielnej całości, choć jak w przykładzie, który za chwilę przedstawię, może istnieć samodzielnie. Używa się mowy zależnej. Można łączyć bezpośrednio z akcją.

“Zastanawiała się, czy nie spytać o to duchów, ale one pewnie też tego nie wiedziały. Być może wiedzy nie było albo dostęp do niej mieli jedynie Bogowie. Jaki był prawdziwy cel zstępowania zmarłych na ziemię ostatniego dnia października?”

A opis zachowania? Chyba nie trzeba tego szczególnie tłumaczyć. Ale mimika twarzy może odzwierciedlić uczucia i emocje targające bohaterem. Byleby nie były to samotne, kryształowe łzy. Nie bądźmy pretensjonalni. Jednak pamiętajmy, by wspomnieć o jakimś grymasie pyska, geście czy zmianie głosu.

## Gwoli zakończenia

Poradnik staram się pisać tak, by był jak najbardziej uniwersalny. Jednak doskonale zdaję sobie sprawę, że opisy to kwestia osobista dla każdego autora. Opowiadania są różne. To, co sprawdzi się w dark fantasy, pewnie nie będzie się nadawało do komedii. Dlatego zawsze należy wziąć poprawkę na styl. Jednak zapominać w ogóle nie wypada.





# Elektrohydrodynamika a lot pegaza przy prędkościach okołoświątkowych

**E**lektrohydrodynamika – to trudne do wymówienia słowo jest nazwą nauki zajmującej się ruchem naładowanych elektrycznie płynów w polu elektrycznym. Czytelnik pewnie teraz zada pytanie: „Jaki związek ma lot pegaza z płynami, tym bardziej naładowanymi?”. Otóż pod pojęciem „płyn” w mechanice płynów rozumie się nie tylko ciecz (czyli substancję, która trudno zmienia objętość, natomiast łatwo zmienia kształt, na przykład woda, olej, benzyna, alkohol itp.), lecz także gaz, także ten, w którym poruszają się pegazy. Ogólnie płyn oznacza każdą substancję, która może płynąć. Co do naładowania, to wrócimy do tego tematu w dalszej części.

» Zena92

W tym artykule pragnę podjąć się zadania praktycznie niewykonalnego – logicznie wyjaśnić zjawiska, które możemy zaobserwować podczas oglądania serialu „My Little Pony – Przyjaźń to Magia” w ramach znanych człowiekowi (a raczej autorowi) praw fizyki. Jednocześnie proszę zauważyć, iż nie znamy empirycznych (czyli czegoś, co samemu możemy zbadać) praw rządzących equestriańską fizyką, a ewentualne teorie opracowane przez fanów są niesprawdzalne z uwagi na to, że rozpatrujemy czysto hipotetyczny świat kolorowych kucyków stworzony w studiu filmowym. Każdy z czytelników może wyjaśnić różne sytuacje w dowolnie wybrany przez siebie sposób. Jednak głównym założeniem tego artykułu jest zainteresowanie was poruszonymi

tutaj kwestiami i ogólnie pojętą nauką.

## Wprowadzenie

Praktycznie każdy czytelnik tego internetowego pisma oglądał wyżej wspomniany serial. Na pewno więc zna jedną z głównych bohaterek – Rainbow Dash. Tęczowa grzywa i ogon to jej cechy rozpoznawcze. Jednak to nie dzięki nim zdobyła tak wielu fanów wśród innych, szczególnie młodszych, kucyków. Stała się sławna, bo jako jedyna w historii wykonała Sonic Rainboom. Jest to zjawisko zachodzące przy okołoświątkowych prędkościach lotu. Podczas niego następuje gwałtowny wzrost prędkości Rainbow Dash, błysk, huk oraz rozchodzenie się tęczowej „fali uderzeniowej”. Teoria głosi, że w tym celu pegaz musi najpierw wzbić się wysoko, a następnie wykorzystać swoją energię potencjalną grawitacji w celu osiągnięcia wymaganej prędkości.

W tym momencie napotykamy na pierwszy problem – swobodny spadek. Jest to ruch odbywający się wyłącznie pod wpływem grawitacji, np. upadek ciężkiego ciała o kształtach aerodynamicznych z niedużej wysokości, lub ruch po orbicie (jak Księżyc wokół Ziemi). Jak wiadomo, upuszczone ciało (bez nadania mu żadnej początkowej prędkości w jakimkolwiek kierunku) w polu grawitacyjnym zaczyna spadać. Przyspieszanie jednak nie trwa w nieskończoność. Zakładając, że equestriańskie powietrze nie jest gazem doskonałym, musimy uwzględnić jego lepkość (tak, powietrze jest lep-

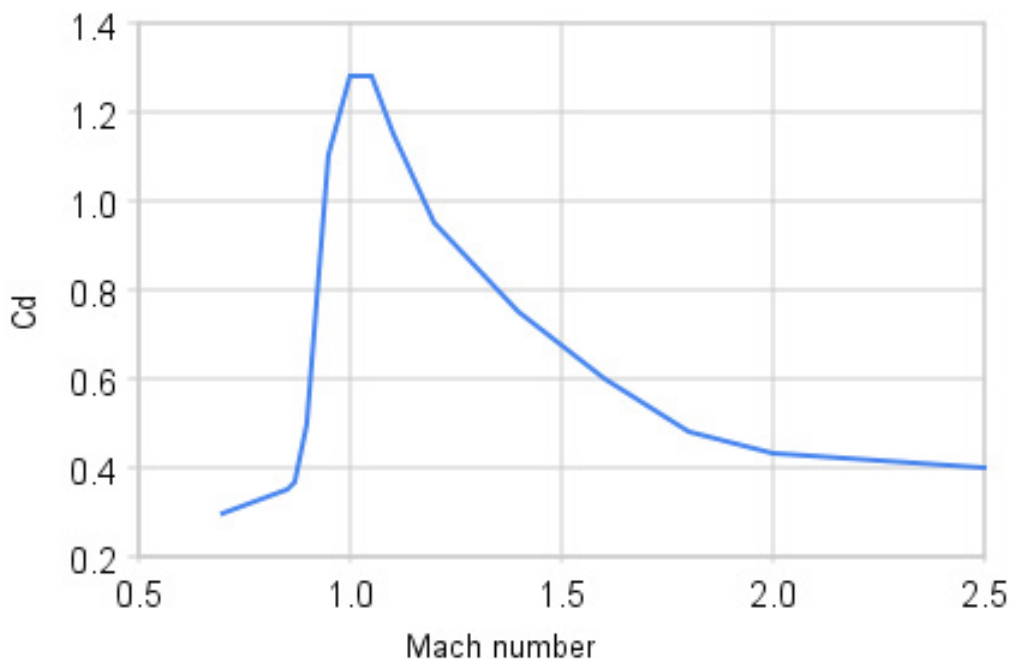


kie!), która powoduje powstawanie siły tarcia w ośrodku, przeciwnie skierowanej do kierunku i zwrotu siły przyspieszającej (w tym przypadku grawitacji). Im ciało szybciej się w nim porusza, tym powstaje większe tarcie. Powoduje to coraz wolniejsze przyspieszanie, a w końcu osiągnięcie stałej prędkości granicznej z powodu zrównania się wartości sił (dla spadającego człowieka wynosi ona około 200km/h). W tym momencie uważny czytelnik mógłby stwierdzić, że ciało pegaza pozwala powietrzu gładko prześlizgnąć się po jego powierzchni, gwałtownie zmniejszając tarcie, co pozwoliłoby na osiągnięcie przez Rainbow Dash prędkości dźwięku za pomocą samej siły grawitacji.

Spójrzmy zatem na rysunek nr. 1. Wyraźnie z niego wynika, że współczynnik oporu aerodynamicznego jest najwyższy dokładnie przy prędkości dźwięku (liczba Macha równa jeden), co powoduje gwałtowny wzrost siły tarcia. Wynika to z charakteru przepływu powietrza i powstawaniu lokalnych fal uderzeniowych w zakresie prędkości okołodźwiękowych gwałtownie zwiększających opór. Gdyby więc Rainbow Dash wykorzystywała wyłącznie grawitację, nigdy nie osiągnęłaby potrzebnej do wykonania Sonic Rainboom prędkości. Na dowód tego pragnę przedstawić scenę spadku Spike'a i Rarity. Ich przyspieszenie spowodowane wyłącznie siłą grawitacji jest zdecydowanie mniejsze niż przyspieszenie Rainbow Dash.

Proszę także zauważyć, że liczba Macha jest wielkością bezwymiarową jako wynik dzielenia dwóch wartości wyrażonych w tej samej jednostce (w tym przypadku jednostki prędkości km/h, definicja  $M=v/a$ ,  $M$  – liczba Macha,  $v$  – prędkość ciała względem płynu,  $a$  – prędkość dźwięku w danym płynie), więc nie należy mówić „jeden Mach”, traktując liczby Macha jako jednostkę. Poprawne określenie to: „liczba Macha równa jeden”. Dodat-

Qualitive variation of Cd with Mach number



Rys.1 Zależność współczynnika oporu aerodynamicznego (Cd) liczby Macha w danym ośrodku (Mach number)

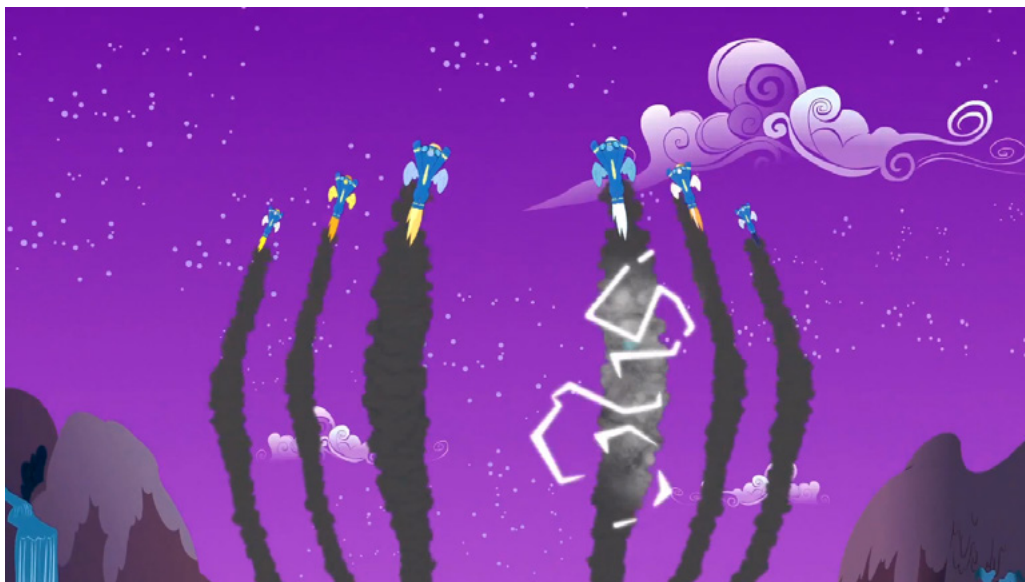
kowo liczba Macha nie pochodzi od nicku znanego bronego z Poznania, dawnego twórcy parodii czeskiego serialu animowanego „Sąsiedzi”, tylko od nazwiska austriackiego fizyka Ernsta Macha.

Można także założyć, że masa Rainbow Dash jest duża. Największe bomby drugiej wojny światowej „Grand Slam” konstrukcji brytyjskiej ważące około 10 ton podczas swobodnego spadku były w stanie rozpędzić się do 1150 km/h, co jest już prędkością okołodźwiękową.

Jest to spowodowane tym, że na większą masę działa większa siła grawitacji i musi ją zrównoważyć większa siła tarcia, która jest proporcjonalna do prędkości. Zatem ciało cięższe rozpędzi się do większej prędkości granicznej niż ciało o mniejszej masie. W próżni jednak ciała o różnych masach zawsze spadają z tym samym przyspieszeniem, na Ziemi równym 9,81 m/s<sup>2</sup>, gdyż w próżni nie występuje tarcie aerodynamiczne.

Jednak tej teorii zaprzecza scena, kiedy Applejack za pomocą swojej masy wyrzuca Rainbow Dash na drugi koniec miasteczka, co oznacza, że musi być bardzo lekka. Poza tym oczywistym jest, że wszelkie istoty latające powinny mieć jak najmniejszą masę, aby zminimalizować zużycie energii w czasie lotu.

W serialu także widzimy wyraźnie, że podczas



Rys.2 Wyładowania elektryczne za członkiem Wonderbolts

rozpędzania skrzydła Rainbow są nieruchome, więc nie mogła ich użyć jako źródła dodatkowej, przyspieszającej siły, pozwalającej przewyciężyć tarcie powietrza. Nie obserwujemy także żadnego innego źródła napędu pozwalającego na przyspieszenie w atmosferze (śmigła, silniki rakietowe i odrzutowe). Zatem skąd się bierze brakująca siła? Najszybszą i najbardziej intuicyjną odpowiedzią jest magia. Jak wiemy z ostatniego odcinka czwartego sezonu, sama umiejętność lotu jest uwarunkowana przez jakiś rodzaj tej nadprzyrodzonej dla nas siły, bez której nawet kucyki ziemskie nie są w stanie chodzić. Lecz nas, jako dociekliwych (pseudo) naukowców, takie wytłumaczenie nie zadowala.

## Jonizacja

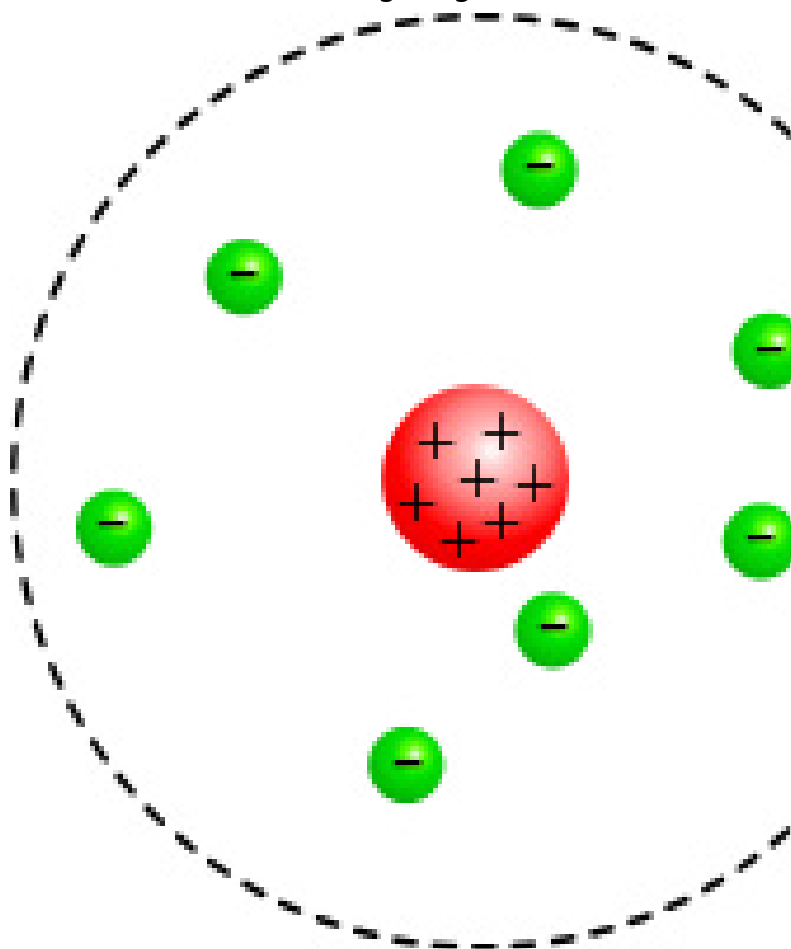
Podczas letnich wieczorów przychodzących po upalnych dniach chyba każdy z nas obserwował nadejście burzy. Najbardziej widowiskowym (i niebezpiecznym) jej elementem są uderzające dookoła pioruny. Są to wyładowania elektryczne umożliwiające wyrównanie potencjałów elektrycznych między chmurą a ziemią, lub między różnymi częściami chmury burzowej. Powstają one na skutek nierównomiernego rozmieszczenia ładunku elektrycznego między chmurą a ziemią (np. chmura może mieć nadmiar ładunku ujemnego lub dodatniego względem ziemi). Towarzyszą im efekty świetlne (błyskawice) oraz dźwiękowe (grzmoty). Łatwo zauważyć podobieństwo do omawianego Sonic Rainboom.

Na rysunku nr. 2 widzimy członków Wonderbolts dokonujących akrobacji przy wysokiej prędkości. Za jednym z nich są widoczne wyładowania elektrycz-

ne. Jak już wspomniałem, zachodzą one wtedy, kiedy powstaje różnica potencjałów elektrycznych.

W powietrzu zawsze istnieją wolne ładunki elektryczne (jony i elektrony). Powstają przez usunięcie części elektronów z cząsteczek (czyli grup atomów połączonych ze sobą wiązaniami chemicznymi) powietrza (patrz rys.3) na skutek ciepła, tarcia cząsteczek powietrza o siebie oraz promieniowania jonizującego (które

de facto jest obecne wszędzie wokół nas i jest pochodzenia naturalnego, na które człowiek nie ma wpływu, przywykliśmy do życia w jego obecności i nie stanowi dla nas żadnego zagrożenia). Jednak



Rys.3 Model atomu wg. Rutherforda. Wokół dodatnio naładowanego jądra poruszają się ujemnie naładowane elektrony. Jonizacja zachodzi, kiedy procesy zewnętrzne powodują oderwanie co najmniej jednego elektronu elektrycznie obojętnego atomu, ewentualnie przez połączenie do obojętnego atomu dodatkowego elek-

powietrze jest także izolatorem, czyli substancją, która utrudnia przepływ prądu elektrycznego, dlatego ładunki mają utrudnioną zdolność do migracji i neutralizowania się. Aby umożliwić przepływ prądu, należy zmienić właściwości powietrza, aby stało się przewodnikiem. Takie zjawisko nosi nazwę jonizacji.

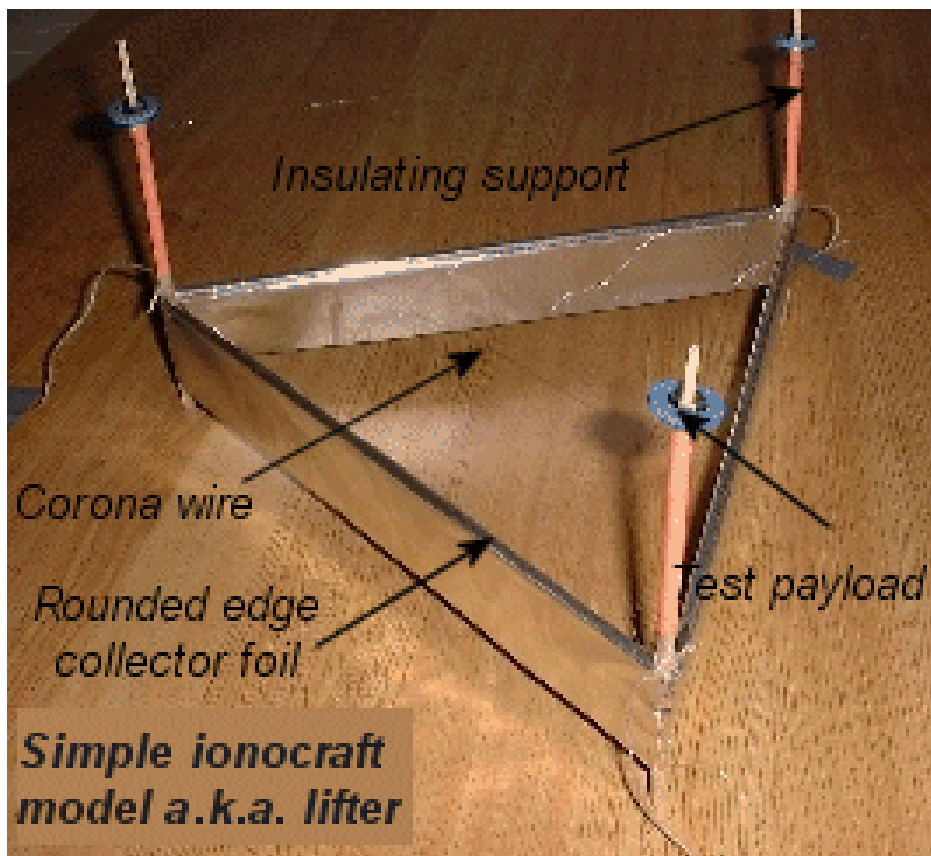
Jonizacja jest to proces powstawania jonów w dotychczas obojętnym elektrycznie ośrodku. Jony natomiast są naładowanymi cząsteczkami, o których już wspominałem wcześniej. I teraz robi się małe zamieszanie. Dlaczego jony już istniejące w powietrzu potrzebują kolejnych jonów, aby móc przepłynąć? Ponieważ te pierwsze jony powstałe w wyniku naturalnej jonizacji są rozproszone w atmosferze i trudno jest się im odnaleźć.

Dodatkowo utrudnia to gęsta atmosfera. Średnia swobodna droga cząsteczki pod ciśnieniem atmosferycznym wynosi 68 nm, czyli 0,000000068 metra! Podczas burzy powietrze jest samoistnie jonizowane przez silne pole elektryczne. Tutaj jednak jest ono niewystarczające, dlatego dodatkowa jonizacja jest im potrzebna, aby stworzyć elektryczny „most” między nimi. Coś podobnego do kabla między komputerem a gniazdkiem w ścianie. Takie połączenie umożliwia swobodny przepływ ładunków elektrycznych i ich neutralizację. Zatem co mogło spowodować jonizację na rysunku nr. 2?

## Jonolot

Uważam, że logicznym rozwiązaniem problemu brakującej siły ciągu oraz jonizacji powietrza za mknącym z dużą prędkością pegazem jest koncepcja jonolotu (jakkolwiek dziwnie to brzmi, nie jest to jednak nazwa futurystycznego pojazdu z fantastyki naukowej).

Jest to pojazd wykorzystujący jako napęd powstawanie wiatru jonowego na jego powierzchni. Na rysunku nr. 4 widać prostą konstrukcję. Składa się z trzech podpolek



Rys.4 Prosty jonolot. Opis w tekście.

(insulating support), szerokiej paski folii aluminiowej o zaokrąglonych krawędziach na dole (rounded edge collector foil) oraz cienkiego „nagiego” drucika na samej górze (corone wire). Drucik podłącza się do dodatniego bieguna źródła prądu, a folię do ujemnego. Po przyłożeniu wysokiego stałego napięcia powyżej 30000V urządzenie zaczyna się unosić.

## Asymetryczny kondensator

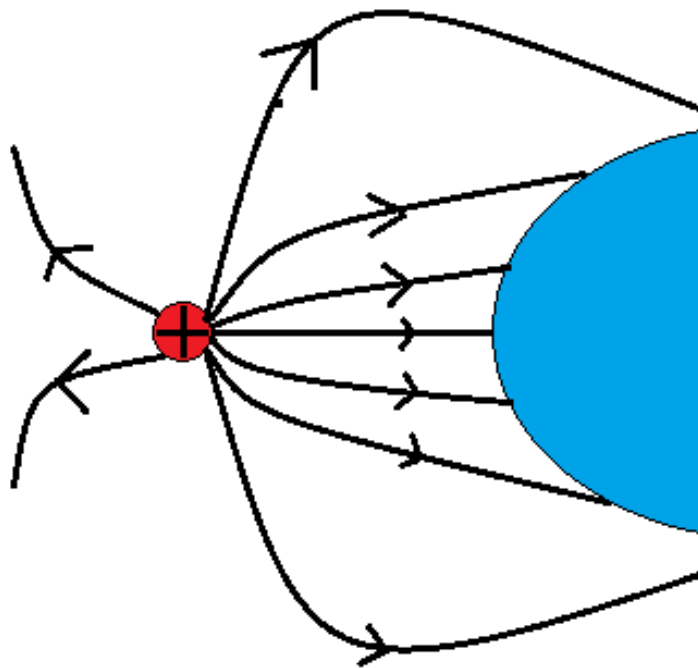
Zasada działania jonolotu polega na wykorzystaniu zjawiska asymetrycznego kondensatora. Kondensator jest to element elektryczny szeroko stosowany w obwodach elektronicznych. Jego celem jest magazynowanie energii uwięzionej w polu elektrycznym wewnątrz niego. Zbudowany jest z dwóch warstw przewodnika (okładek) rozdzielonych warstwą izolatora.

Czym jest zatem asymetryczny kondensator i jak on się ma do jonolotu? Z asymetrią w kondensatorze mamy do czynienia wtedy, gdy warstwy przewodnika mają inną powierzchnię lub kształt. Spójrzmy jeszcze raz na rysunek nr 4. Tak jak w kondensatorze mamy dwie warstwy przewodnika (drucik i folię aluminiową) oraz rozdzielający je izolator (powietrze).

tnio na-  
owane  
ętrzne  
onu od  
z przy-  
ktronu.

Po podłączeniu napięcia zaczynają gromadzić się ładunki elektryczne w okładkach kondensatora (w rozpatrywanym przypadku można mówić także elektrody): w druciku ładunki dodatnie, a w folii ujemne. Należy zauważyć, że ładunek w obu okładkach jest jednakowy pod względem wartości, ale przeciwnego znaku. Na dodatniej okładce ładunek musi zgromadzić się na mniejszej powierzchni (cienki drucik), niż ten na ujemnej (szeroka, zaokrąglona folia). Powoduje to znaczną różnicę wartości pola elektrycznego na każdej z okładek (rys.6).

Przykładając wysokie napięcie do takiej konstrukcji w pobliżu dodatniej elektrody powstanie silniejsze pole elektryczne aniżeli przy ujemnej elektrodzie. Wracając do rysunku 5, widzimy, że wewnątrz atomu znajdują się cząstki subatomowe obdarzone ładunkiem elektrycznym. W elektrycznie obojętnym atomie liczba ładunków dodatnich (protony wewnątrz jądra atomowego) oraz ładunków ujemnych (elektrony poruszające się dookoła jądra) jest taka sama. Jako że powietrze jest izolatorem, liczba jonów powstałych w naturalnych procesach opisanych przeze mnie w rozdziale „Jonizacja” stanowi niewielki ułamek całkowitej

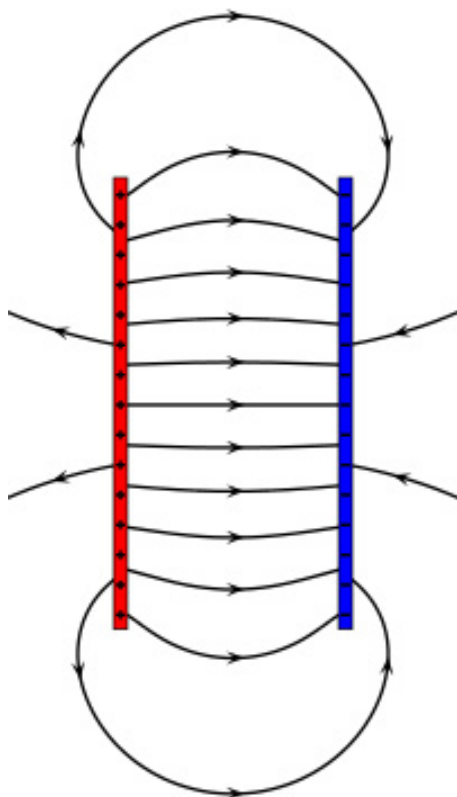


Rys.6 Pole elektryczne wewnątrz jonów (a) po podłączeniu napięcia. W pobliżu dodatniej elektrody nie linii sił pola świadczące o silnym

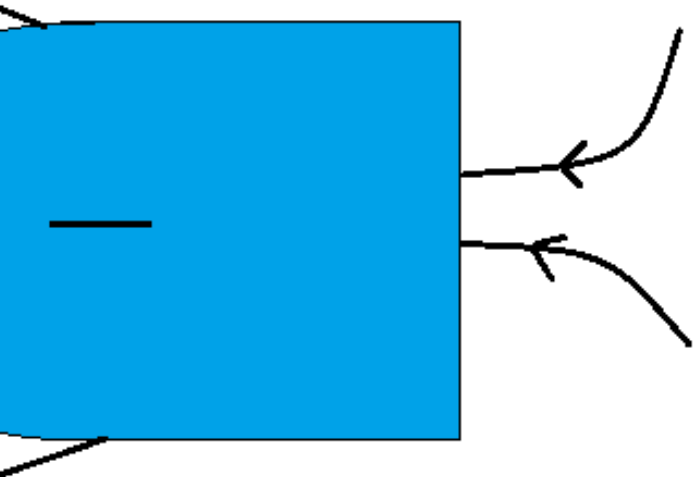
ilości cząsteczek w rozpatrywanej objętości gazu (aczkolwiek w pewnych warunkach ta ilość przestaje być zaniedbywalna).

Na obojętną cząsteczkę powietrza w polu elektrycznym działają siły przyciągania i odpychania elektrycznego. Te same siły, które powodują „przyklejanie się” papierowych ścinków do naładowanych plastikowych linijek. Wysokie napięcie powoduje odkształcenie cząsteczek, a w ostateczności ich dodatnią jonizację przez oderwanie części ujemnych elektronów. W pobliżu dodatniej elektrody te siły są jednak zdecydowanie silniejsze, co powoduje częstszą jonizację w pobliżu drucika niż ujemnej, szerokiej folii aluminiowej.

Powstałe jony ulegają gwałtownemu przyspieszeniu między elektrodami. Po drodze zderzają się z innymi, obojętnymi cząsteczkami powietrza, wytwarzając wiatr jonowy. Mimo że rozpedzone jony zostaną uwięzione w polu elektrycznym ujemnej elektrody i rozładowane w niej, popchnięte wcześniej cząsteczki dalej będą poruszać się w tym samym kierunku z powodu braku ładunku. Wobec nierównomiernej jonizacji cząsteczek na obu elektrodach i zgodnie z trzecią zasadą dynamiki Newtona na cały obiekt znacznie działać nie zrównoważona siła, która będzie próbowała unieść urządzenie. Używając terminologii aeronautycznej, powstanie siła ciągu. Zwiększając przyłożone na-



Rys.5 Pole elektryczne naładowanego, symetrycznego kondensatora płaskiego o skończonych wymiarach. Widać taką samą gęstość linii sił pola elektrycznego przy każdej z okładek.



lotu (niesymetrycznego kondensato-  
dodatniej okładki znaczne nagromadze-  
n polu elektrycznym. (praca własna)

pięcie, zwiększamy siłę ciągu. Jednak przy pewnej krytycznej wartości napięcia następuje przebicie łukowe i zwarcie.

### Teoria „biologicznego jonolotu”

Jest całkiem prawdopodobne, że pegazy, świadomie bądź nieświadomie, także wykorzystują to zjawisko jako źródło dodatkowego napędu. Poza dowodami przytoczonymi we „Wprowadzeniu”, pragnę także nawiązać do sceny z odcinka trzeciego. W bliżej nieznanym nam sposób, gdyż nie wiadać samej Rainbow Dash, podczas jej lotu powstają wyładowania elektryczne emitujące jasne światło nazwane przez nią „oniemiającym błyskiem”, co może świadczyć o elektrohydrodynamicznej naturze lotu pegaza, a w tym przypadku nawet świadomym wykorzystaniu tego efektu.

Jeśli przyjmujemy teorię biologicznego jonolotu za prawdziwą, w takim razie pojawia się pytanie o to,

jak ten proces zachodzi w ciałach pegazów. Problemem, który widać na pierwszy rzut oka, jest konieczność uzyskania bardzo wysokich napięć. Jednakże nasza ziemna przyroda znalazła na to rozwiązanie.

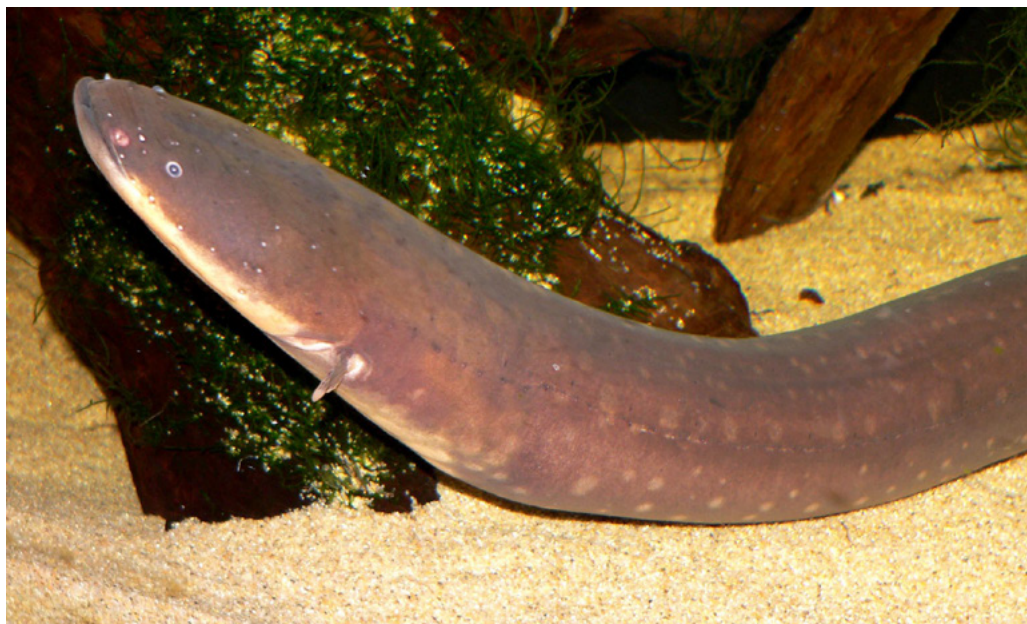
Kilka gatunków ryb wytworzyło specjalne narządy, które generują wysokie napięcie. Wykorzystują je do komunikacji i obrony przed drapieżnikami. Niektóre takie ryby mogą być nawet niebezpieczne dla człowieka (około 600V).

Przekształcone narządy (mięśnie, lub gruczoły) składają się z komórek zwanych elektrocytami. Jeden elektrocyt na skutek zachodzących reakcji chemicznych wytwarza napięcie rzędu ułamka wolta, lecz szeregowe połączenie kilku tysięcy takich komórek powoduje powstawanie wysokiego napięcia.

Możliwe jest, że takie narządy posiadają także pegazy, bądź ich rolę pełnią inne organy, które w spoczynku lub przy powolnym locie nie wykazują takiego działania.

Prześledźmy teraz mechanizm rządzący efektem elektrohydrodynamicznym podczas lotu pegaza (biologiczny jonolot).

1. Pegaz rozpoczyna lot nurkowy. Prostuje kończyny i przyciska skrzydła do ciała.
2. Napięte mięśnie zaczynają wytwarzać na-



Rys.7 Strętwą, zwana także węgorzem elektrycznym. Ryba posiadająca narządy elektryczne, mogące wytworzyć napięcie 600V.

pięcie elektryczne za pomocą reakcji chemicznych. Tysiące komórek mięśniowych połączonych szeregowo wytwarza coraz wyższe napięcie.

3. Napięcie jest dostarczane biologicznymi przewodami do różnych miejsc na skórze o różnej powierzchni (skrzydła, nogi, brzuch, a nawet włosy). Jako że w komórkach powstaje prąd stały, skóra polaryzuje się.
4. Przy wąskich dodatnich elektrodach następuje jonizacja cząsteczek powietrza. Jony ulegają przyspieszeniu w powstałym polu elektrycznym, powodując powstanie siły ciągu.
5. Napięcie rośnie, jednocześnie zwiększając natężenie wiatru jonowego i siły ciągu. Widać nieduże wyładowania elektryczne dookoła pegaza.
6. Przy prędkościach okołodźwiękowych wytworzone napięcie jest tak duże, że następuje przebicie łukowe. Rozgrzany łuk elektryczny rozgrzewa powietrze do kilku tysięcy stopni. Powstaje grzmot i oślepiające światło.
7. Rozgrzane powietrze gwałtownie rozpręża się. Fala uderzeniowa jeszcze bardziej przyspiesza pegaza, pozwalając mu osiągnąć Sonic Rainboom.

## Zakończenie

Niestety, jak już wspominałem na samym początku, zaproponowana powyżej koncepcja jest jedynie bardziej zabawą, niż realnym rozważaniem. Nasza ludzka nauka z pewnością nie jest w stanie wytłumaczyć wszystkich zjawisk występujących w serialu. Dochodzą jeszcze do tego kreskówkowe niedorzeczności i błędy animacji, których rozważanie nie należy do zainteresowań jakiegokolwiek dziedziny nauki. Tym samym świadomie zdaję sobie sprawę, że moja teoria jest dziurawa i jestem gotowy na falę krytyki pod moim adresem.

Jednak mam szczerą nadzieję, że lektura tego artykułu rozgrzała waszą wyobraźnię i zachęciła do dalszego poznawania praw fizyki na własną rękę. Zarazem pragnę przestrzec was przed niebezpieczeństwami wynikłymi podczas eksperymentowania. Na przykład do pracy omówionego tutaj jonolotu potrzeba wysokiego napięcia, jednak jest ono bardzo niebezpieczne i może być przyczyną śmierci lub kalectwa. Tak samo istnieje wiele substancji chemicznych, które same z siebie są żrące lub toksyczne, a inne mogą powstać w wyniku zmieszania dwóch pozornie niegroźnych substancji. Przed każdym eksperymentem należy zapoznać się z jego teoretycznym opisem i ewentualnymi zagrożeniami. W jego trakcie przestrzegać zasad BHP i odpowiednio przygotować swoje miejsce pracy. Jednak piękno nauki jest wystarczającym argumentem, aby podjąć ryzyko.

Na sam koniec pragnę powiedzieć, że cieszę się, że razem mogliśmy odkrywać tajemnice nauki. Życzę wszystkim sukcesów w waszych naukowych karierach.

---

## O Autorze

Wieczny student Technologii Chemicznej na Wydziale Energetyki i Paliw Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie, umysł ściśle-ściśły, zapatrzony w naukę, z drugiej strony idealista, marzyciel i romantyk, autor kilkunastu grafomańskich fanfików, głównie science-fiction, na przykład: „Osobliwość”, „Canterlot – Complain Stone”, „Polityka”



# SPIDIMARKET

Przypinki

Koszulki

Portfele

Figurki

Plakaty

Kubki



i właściwie

wszystkie

inne

gadżety

kucykowe

Wzory na życzenie!

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



# Sekrety Wieży Zegarowej

Cześć 7

**T**ak oto „Sekrety...” dotarły do siódemki, przez niektórych zwanej liczbą magiczną lub szczęśliwą. Oto nadszedł też czas, by zamknąć serię, choćby po to, by w przyszłości móc spróbować sił w czymś nowym. Tak czy inaczej, nie macie się czym przejmować – nie zamierzam całkiem zrywać współpracy z *Equestria Times*, tylko przerwę się na coś innego.

» Alberich

Obiecałem jednak kilka tematów do poruszenia. Na początek coś o kończeniu opowiadań, dobry moment na ostatni raz. A by podtrzymać cmentarną atmosferę, rozwinę jeszcze temat przeszłości, w kilku kontekstach i kilku różnych skalach. Do dzieła!

## Miejsce mocy – koniec

Jak wspominałem ostatnio, początek jest w opowiadaniu jednym z najważniejszych miejsc. Każdy kij ma dwa końce, więc i zakończenie opowiadania będzie bardzo istotne, choć spełnia zupełnie inne funkcje niż omawiany w poprzednim numerze punkt. Tak czy inaczej nie można zlekceważyć jego mocy, jeśli postaramy się wykorzystać potęgę zakończenia w pełni, zyskamy na jakości naszego opowiadania.

Warto zauważyć, że finiszowanie tekstów literackich jest znacznie trudniejsze niż ich zaczynanie, nie tylko dlatego, że oczekuje się tam od autora zupełnie innych umiejętności. Tu o wiele łatwiej

popęlić jakiś błąd, który pozostawi czytelnikowi niedosyt. Często mówi się coś w rodzaju „zakończenie tej książki nie było satysfakcjonujące”. Tylko o co właściwie chodzi z tym „satysfakcjonującym” zakończeniem?

Przede wszystkim nie zostawiamy na końcu opowiadań beczelnych cliffhangerów. Rzecz jasna nie musimy wyjaśniać wszystkiego, jednak literacka przyzwoitość wymaga od nas, byśmy dopięli najważniejsze wątki i pokazali najistotniejsze wydarzenia. Istnieje zasadnicza różnica między nutką niedopowiedzenia a przykrym nierozwiązaniem sprawy.

Z pomocą przychodzi nam bardzo użyteczne rozróżnienie. Zakończenia możemy podzielić na zamknięte i otwarte. Podczas gdy te pierwsze kompletnie zamykają historię i czynią ją w pełni ukończonym epizodem, drugie zostawiają, w zależności od ich „rozmiaru”, otwartą furtkę do następnej części lub nawet jawną zapowiedź kontynuacji. Nie zawsze takowa musi się pojawić, często celowo czyni się zakończenie otwartym, by pewne kwestie czytelnik wyjaśnił sobie sam, korzystając z własnej wyobraźni. Co ciekawe, pojęcia te czasem wyjątkowo się rozmywają, przez co ciężko jednoznacznie stwierdzić, z którym typem zakończenia mamy do czynienia.

Pewna technika, polegająca na zaczynaniu planowania opowiadania właśnie od jego zakończenia, ma wielu entuzjastów. Choć każdy indywidualnie



podejście do tego pomysłu, nie sposób nie zauważyć, jak ważne jest posiadanie pomysłu na zakończenie. Właśnie tak, pomysłu. Podsumowania, wisienki na torcie, perły naszego opowiadania. Jako że, jak sama nazwa wskazuje, zakończenie znajduje się na końcu, czytelnik zapamięta powiew dobrej jakości. Zostawienie tego na „jakoś, kiedyś” zdecydowanie nie przyniesie nikomu niczego dobrego.

Ważne jest też, by zakończenie pasowało klimatem do naszego opowiadania. Wyobraźmy sobie, że piszemy budzący żal dramat, ponurą tragedię i zbierającej śmiertelne żniwo w Equestrii zarazie. Tekst broni się sam, emocje są autentyczne i ciężkie, zbliża się koniec... a tu ciach, wstawiamy wesoły, cukierkowy wręcz happy end, wszyscy wyzdrowieli, problem zażegnany, ptaszki śpiewają, słońce świeci. Do pełni sielanki brakuje tylko Celestii pytającej „Kto chce napić się herbatki” i przyjaznym gestem zapraszającej do pałacu na bankiet. Będzie to ewidentny błąd, ponieważ taki styl zakończenia pod żadnym pozorem nie pasował do treści, jaką serwowaliśmy czytelnikowi. Nie wszystko musi kończyć się źle, nie wszystko musi kończyć się dobrze, miejmy jednak na uwadze to, by zakończenie pasowało do reszty dzieła.

Na nieszczęście dla nas, czytelników, wielu autorów, nie tylko fandomowych, zapomina o jednej z najistotniejszych w literaturze rzeczy – zakończenie jest integralną częścią dzieła. Czynienie z opowiadania „neverending story” i przedłużanie go w nieskończoność nie służy mu, celem rozwinięcia jest nie tylko rozbudowywać świat i pokazywać losy bohaterów, ale też prowadzić do finału. Wiele poważnych książek zepsuło się dlatego, że ich twórcy nie wiedzieli, kiedy je skończyć lub, co gorsza, w ogóle nie chcieli tego robić. Ponura prawda jest taka, że nawet najlepsza historia prędzej czy później będzie się dłużyć, a nawet nudzić, dlatego trzeba „wiedzieć, kiedy ze sceny zejść”. A dobre zakończenie wyniesie nasze dzieło na zasłużony piedestał.

## Trzy stopnie świata, trzy stopnie przeszłości

Kamień węgielny tej metody nie jest moim pomysłem, choć niestety nie pamiętam, gdzie się z tym spotkałem. Postanowiłem rozwinąć twórczo tę metodę, ponieważ znacznie ułatwia ona spojrzenie na przeszłość, która sama w sobie ma potężny wpływ nie tylko na fabułę, ale i całą kreację świata.

Dość kadzenia, czym jest metoda, o której mówię? Otóż polega ona na podzieleniu wszystkiego, co dzieje się w literackim świecie przedstawionym, od przygód aż po tło, na trzy zasadnicze kategorie, choć trafniejszym określeniem byłoby „skale”.

Kategoria osobista – tutaj mowa o wszystkim, co dotyczy bezpośrednio danego bohatera, jego przeżycia, wrażenia, wspomnienia, przygody. Wszystko, co jest z nim bezpośrednio związane wkładamy właśnie tutaj

Kategoria lokalna – w niej znajduje się cała otoczką, historia i atmosfera poszczególnych miejsc i mniejszych społeczności. Nie mowa tu jednak o całych państwach, światach czy rasach, lecz o pewnych, ograniczonych jego częściach. W tej skali mieszczą się małe wioski, grupy wędrownych handlarzy, kraina dookoła prastarej puszczy, czy na przykład stowarzyszenie magów.

Kategoria globalna – cały, wielki świat, łącznie z jego tradycją, mitologią, zwyczajami, nauką i innymi tego typu zagadnieniami. Wychodzimy poza małe społeczności, mówiąc o całych państwach, kontynentach lub cywilizacjach.

Weźmy jako przykład Twilight Sparkle i jej umiejscowienie w tym podziale. Część osobista będzie dotyczyć jej samej, wspomnień, historii, rodziny, najbliższych przyjaciół, wszystkiego, co dotąd przeżyła. W kategorii lokalnej znajdzie się Ponyville, w którym ta na co dzień przebywa, podczas gdy w skali globalnej naszym obiektem będzie Equestria i ewentualnie krainy obrzeżne.

Istotne jest to, że im niższa kategoria, tym łatwiej na nią wpłynąć. I tak Twilight praktycznie kontroluje tę osobistą, w końcu to jej przyjaciele, jej rodzina, jej wspomnienia. Większość rzeczy, które dotąd się wydarzyły, zależą przede wszystkim od niej samej. Na część lokalną ma dość spory wpływ, przypomnijmy tylko sobie, jak pomogła posprzątać Ponyville po zimie. Oprócz tego powoli odnajduje swoje miejsce na wsi, poznając coraz więcej kucyków i tocząc tam swoje mniej lub bardziej spokojne życie. Jednak w skali globalnej jej działania też zostały odnotowane, przecież razem z przyjaciółmi więcej niż raz ocaliła Equestrię, jest uczennicą samej księżniczki Celestii, często bywa w stolicy, używa magii o potęgze ponad możliwościami większości kucyków. Oprócz tego jest spadkobierczynią swojej rasy i swojego kraju, wszystkich tradycji i zwyczajów.

jów, jest wręcz zacementowana w swoim świecie.

Podjęcie tymi kategoriami może być bardzo pomocne przy splataniu fabuły lub kreacji świata. Wystarczy zadać podstawowe pytanie – jaki wpływ ma który stopień skali na naszych bohaterów, a co oni sami w danej kategorii zmieniają? Jako pewnego rodzaju przykład dobrego i złego podejścia podam Wam pewien pomysł z ogromnym potencjałem, zdecydowanie zbyt często zaprzepaszczanym – amnezję. Gdy dawno temu siedziałem w środowisku twórców gier w RPG Makerze, chodził tam dowcip: „Prawie każdy bohater gry jest wybrańcem, a niemal każdy z nich ma jeszcze amnezję”. Było to rozwiązanie niedoświadczonych projektantów fabuły, którzy chcieli w ten sposób uniknąć wymyślenia przeszłości postaci i uczynić ją tabula rasa, bez absolutnie żadnego osadzenia ją w przeszłości tego świata. Często wychodziły z tego potwarki, których wartość fabularna była bliska zeru. Przez jakiś czas sądziłem nawet, że amnezja nie może przynieść fabule nic dobrego... a potem zagrałem w „Wiedźmina”, już znając uniwersum Sapkowskiego. Tam utrata pamięci nie była pretekstem do wymazania tła i ułatwienia sobie, ale stanowiła istotny element fabuły, miała ułatwić nowym w tym świecie oswoić się z postaciami i przeszłością, a do starych wyjadaczy subtelnie puszczała oko. Wyszło to naprawdę dobrze.

Teraz jednak przejdę do właściwej części tematu – trzystopniowej skali i używania jej jako narzędzia kreacji przeszłości. W końcu każda, absolutnie każda rzecz miała swoją przeszłość, a deterministyczny łańcuch przyczynowo-skutkowy ma ogromny wpływ na poszczególne ogniwa fabuły. Cytując Orwella, „Kto rządzi przeszłością, w tego rękach jest przyszłość” Więc by i w naszych rękach owa „przyszłość” się znajdowała, powinniśmy przeszłość kontrolować. Oto co możemy rozpisać sobie na poszczególnych stopniach:

Wyjątkowo pójdźmy z tym od tego najwyższego, podejźmy globalnie. Mamy Equestrię, jednak nie tę z serialu, lecz taką kilkaset lat młodszą, choć już w czasach po wygnaniu Nightmare Moon. Panuje obecnie kucykowa wersja specyficznego, magicznego średniowiecza, pełnego rycerstwa, magów, zamków i niezbadanych terenów. Ten świat ma rzecz jasną swoją przeszłość. Choć od czasów wygnania Pani Nocy minęło już ponad dwieście lat, ten fakt ciągle zostawia swoje piętno w tradycji i historii, a fanatycy wiecznego mroku

ciągle spiskują z ukrycia. Tamtejszą przeszłość budują jednak bliższe wydarzenia, a to wielka wojna z odmieńcami, szczęśliwie wygrana, która jednak wprowadziła sporo chaosu, a to Spór o Wieczność z miłośnikami zakazanej magii, który doprowadził do wygnania wielu jednoroźców. Jednak najbardziej brzemienny w skutkach okazał się wydany prawie dwadzieścia lat temu Edykt Wolnego Rycerstwa, który umożliwił zdobycie tytułów kucykom ziemnym – wcześniej stan szlachecki ograniczony był tylko dla jednoroźców i niektórych pegazów. Cała ta historia bezpośrednio oddziałuje na mentalność zamieszkujących Equestrię kucyków.

Skąd wywodzi się nasz jeszcze nieprzedstawiony bohater? Ze Skrajlasu, niewielkiej miejscowości w pobliżu Prapuszczy. Ta nieprzebyta leśna głusza oficjalnie znajduje się pod władzą Celestii, jednak w praktyce nikt nie jest w stanie jej kontrolować. Mieszkańcy Skrajlasu utworzyli swoje własne zwyczaje, miejscowość ma też swoją historię i tradycję, mniej lub bardziej wpisana w całą Equestrię. Obecny starosta przejął miasto w dość niejasnych okolicznościach po czarodzieju, który został wygnany po Sporze o Wieczność, ciągle budzi on sporo kontrowersji. Jako że jest to miejsce daleko od stolicy, ciągle żywe są tam kultury księżycy, a fanatycy Nightmare Moon prawdopodobnie chowają się po lasach, dobrze pamiętając, że była to dawniej jedna z ich enklaw, której nie udało się całkiem pokonać kucykom miłującym słońce. Oprócz tego w pamięci kucyków swój istotny ślad zostawiło objawienie duchów lasu, które dokonało się ponad pięćdziesiąt lat temu. Od tego momentu kucyki nie naruszają spokoju puszczy, w zamian za to od czasu do czasu zostają obdarowywane jej darami.

Sam bohater nazywa się Nether i jest młodym, ambitnym kucykiem ziemnym, rycerzem, któremu awans społeczny umożliwił Edykt Wolnego Rycerstwa. Jego przeszłość też skrywa wiele wydarzeń, kilka lat temu wrócił do domu z wielkiej wyprawy do Królestwa Gryfów, o której niespecjalnie chce opowiadać, być może dlatego, że dostał się tam do niewoli. Oprócz tego udało mu się spotkać jednego z duchów lasu, a wydarzenie to kompletnie zmieniło jego pogląd na wiele spraw. Brał też udział w strzeżeniu granic przed osłabionymi odmieńcami, czym akurat dumnie chwali się, by udowodnić niedowiarkom, że kucyki ziemne nie są w niczym gorsze od jednoroźców. Teraz dostał propozycję wzięcia udziału w misji. Znowu przyjdzie mu odwiedzić ziemie gryfów...

W ten sposób zarysowaliśmy ogrom historii świata, stworzyliśmy własny, wielostopniowy kanon, daliśmy sobie narzędzia do ręki. Nic tylko brać i pisać opowiadanie. Mamy możliwości, by spleść dobrą fabułę (na podstawie dawnych przeżyć z Królestwa Gryfów i leśnego objawienia, na przykład), zbudować wyrazistą kreację Equestrii (choćby na podstawie zmian w rycerstwie i niedawnych wojen), pokazać naszą wizję. Wszystko dzięki odrobinie przeszłości i skali wydarzeń.

Tak oto kończy się ostatnia część Sekretów Wieży Zegarowej. Życzę powodzenia wszystkim pisarzom, zarówno nowym, jak i bardziej doświadczonym. Mam nadzieję, że ta seria podsunęła Wam trochę pomysłów. Twórcie, doskonalcie się, wymyślajcie własne opowiadania, pokażcie, jak świetnymi autorami jesteście. I do zobaczenia w przyszłych artykułach, już nie oznaczonych znakiem zegarowej wieży!





# Co Mnie Wk\*\*wia w Fandomie

Epizod 1: FimFiction.net

**W**itam Was wszystkich, moi drodzy miłośnicy pastelowych kucyków. Przedstawiam wam pierwszy z (mam nadzieję) serii artykułów dotyczących tematu krótko, acz treściwie przedstawionego w tytule. **Nosiłem się z zamiarem napisania czegoś takiego od dawna i w końcu znalazłem czas oraz siłę, aby przelać moje myśli na papier (czyli klawiaturę). Zanim przejdziemy do meritum, pozwolę sobie wyjaśnić pewną kwestię, a mianowicie wspomniany już tytuł. Jest wulgarny i taki ma być. Szczerze mówiąc, to wolałbym, żeby nie było w nim żadnej cenzury, uznałem jednak, że „pełnej” wersji Dolar i spółka raczej by nie wpuścili do EqT. Zapytacie: skoro tak, to dlaczego więc nie zastąpię słowa na „w” czymś o mniejszej sile rażenia? Ano dlatego, że w naszym fandomie, zarówno tym ogólnoswiatowym, jak i krajowym, są rzeczy, które mnie najzwyczajniej w świecie wk\*\*wiają. Nie denerwują, irytują, czy też frustrują. Wk\*\*wiają, aż prawie boli.**

» Poulsen

Zawarte w owym artykule (artykułach) tezy i spostrzeżenia są absolutnie subiektywne i możecie się z nimi nie zgadzać, to wasze święte i niezbywalne prawo. Ale, co oczywiste, i tak to ja mam rację.

Nie przedłużając, przejdźmy do rzeczy. Na pierwszy ogień wezmę na tapetę największą fan-

domową stroną z fanfikami. Większość z was, jeśli nie wszyscy, zna ją i korzysta z niej w mniejszym lub większym stopniu, w zależności od zdolności językowych. Jest kolorowa, ma przyjemny interfejs i ogólnie jest miła w użytkowaniu. A co najważniejsze, zawiera nieprzebraną wręcz ilość opowiadań stworzonych przez fanów MLP z całego świata, w tym z Polski (\*khe khe\* Verlax \*khe khe\*). O ile mnie Google nie myli, to znajduje się tam około 900000000 słów opowiadań o kucykach. Szkoda tylko, że większość z tego to absolutny chłam i grafomaństwo.

Ktoś powie: „Eee tam, przecież wiadomo, że twórczość fanowska to w 99% absolutne dno i żenada”. Jest to oczywiście prawda. Jednakże, niejako przecząc owej zasadzie, FimFiction.net swego czasu było świetnym źródłem porządnej twórczości, tak jednostrzałowców, jak i dłuższych opowiadań. Niestety, ostatnimi czasy jakość znajdowanej tam twórczości znacząco spadła. W każdym razie takiej, która mogłaby mnie zainteresować.

Wystarczy spojrzeć na zawartość sekcji Featured, zawierającej, przynajmniej teoretycznie, historie zasługujące na szczególną uwagę, czy to ze względu na fabułę, czy też pomysł lub warsztat autora. Rok czy dwa temu nie było tygodnia, żebym nie znalazł w niej czegoś godnego uwagi. Można było tam trafić na zabawne i więcej niż lekko kosmate opowiadania [Slice of Life] („Awkward, But Worth It”), długie historie przygodowe („Earth & Sky”), opowiadania w ciekawy sposób

eksplorujące zagadnienia historii Equestrii oraz Królewskich Sióstr („Book of Days”), poważne, ciężkie [Slice of Life] z elementami dramatu („Choices”), a nawet dobre teksty z gatunku [Human] („Arrow 18 Mission Logs: Lone Ranger”). Czasem trafił się też ciekawy crossover lub shipping niebędący totalną gimnazjalną żenadą. Mówiąc ogólnie, było co czytać bez potrzeby zagłębiania się w opcje wyszukiwania, grupy i tym podobne. Wystarczała sama sekcja Featured.

Obecnie zaś trafiają się tam głównie najprzeróżniejsze stworzone przez fandom koszmaki. Krótkie, mające od jednego do trzech tysięcy słów, „dzieła”, będące bazującymi na mniejszej lub większej dwuznaczności, pozbawionymi sensu quasi-shippingami. Idiotyczne romanse z parami typu Celestia/Discord, Twilight/Nightmare Moon czy też Sweetie Belle/Button Mash (niechaj zdechnie w męczarniach). Wszelakie randomy o Pinkie i/lub Sonacie, sprowadzające się w gruncie rzeczy do „patrzajta napisałam coś bez sensu jesteś taki fajny XDxDxdXdX”). Często-gęsto dwie trzecie opowiadań w sekcji „Featured” opatrzone jest tagiem [Sex] i zazwyczaj to właśnie on jest powodem, dla którego zyskały popularność – pomimo tego, że nie są ani dobrze napisane, ani nie mają ciekawej fabuły. Jest seks, jest ficzerd. Nie zrozumcie mnie źle, dwuznaczne opowiadania mają swój urok i nieraz rozbawiły mnie do łez („Naked Singularity”). Muszą być jednak napisane z pomysłem. Same sprośności nie wystarczą.

Dlaczego aż tak przejmuję się tym, co znajduje się w ficzerach? Otóż dlatego, że jest to najbardziej widoczna i kliknięciogenna część portalu. Ludzie czytają zawarte tam opowiadania. Im więcej w sekcji Featured dobrych historii, tym lepiej – broniaki obcuja, mniej lub bardziej świadomie, z porządną literaturą. Podobnie,

im więcej chłamu, tym bardziej degenerują się gusta fandomu jako ogółu.

Gdzie te czasy, kiedy FimFiction stanowiło źródło porządnej twórczości? Czyżby minęły bezpowrotnie? Czy już zawsze wejście na ową stronę i rzut oka na ficzerowane fanfiki wywoła u mnie pełne zawodu westchnienie i wiązanek przekleństw? Mam nadzieję, że nie. Patrząc jednak na to, co się dzieje, nie mam wielkiej nadziei. W ciągu ostatnich dwunastu miesięcy znalazłem w sekcji Featured jedno opowiadanie, które spodobało mi się na tyle, że bym śledził je, nie mogąc się doczekać kolejnego rozdziału. To stanowczo, stanowczo za mało.

Że marudzę? Oczywiście. Przejmuję się „problemami pierwszego świata”? Być może. Tak czy tak, strasznie mnie to wk\*\*wia.





# Relacja z I Rocznicowego Twilightmeeta

**W**chłodny, styczniowy poranek rozpoczął się meet na nie tak odległej północy. Część członków redakcji, kontynuując tradycję, udała się i na niego. A to, co zobaczyli, spisali na wirtualnych kartach dla reszty, co przybyć nie mogła.

» *Redakcja Equestria Times*

## SPIDI von MARDER

Tribrony nie zwalnia i miało zaszczyt zaprezentować polskiemu fandomowi kolejnego dużego meeta zorganizowanego.

Tym razem postanowiono zrobić go nie bezpośrednio z ramienia stowarzyszenia, ale facebookowej grupy Bronies Twilight, którą prowadzi Mkxd. Równocześnie Mkxd objął funkcję szefa spotkania. Resztę komitetu organizacyjnego dopełniali Michaś i naruciakk. Większość kadry helperskiej stanowili inni młodzi członkowie Tribrony, z reguły kojarzeni z grupą Bronies Twilight. Starsi organizatorzy, jak Spidi lub Skradacz, pomagali w organizacji, służyli radą itd., a także pełnili funkcje w ochronie (Korsarz, Korn, Sajkros, Fullsound).

Przyjechało 110 osób z całej Polski, aby zobaczyć ten nieco inny, ale wciąż zdecydowanie trójmiejski ponymeet. Odbył się w Zespole Szkół Katolickich, tak samo jak Ambermeet w lipcu. Tym razem do dyspozycji było 9 sal i sleeproom, a więc ponad dwukrotnie większa przestrzeń. W ramach atrakcji

przygotowano wiele prelekcji, od całkiem ogólnych, jak Barrfindowy zachwyty nad postacią Rarity, przez rzeczy niekućcowe (Nintendo by Pancerny) aż po hiperanalizy Spidiego (Genetyka Znaczków). Oprócz tego oczywiście nie zabrakło karaoke Skradacza, atrakcji fanfikowo-literackich (Irwin i Spidi) i grania.

Na gości czekało wiele okazji wydania pieniędzy (Angel99Percent, Spidimarket, bufet i wielu drobniejszych sprzedawców). Nie zabrakło warsztatów graficznych Ruhisa i Sonica.

Atrakcją specjalną była prezentacja projektu animatorskiego „Rainbow Factory Project”, a więc kolejnej fandomowej próby pełnego zanimowania znanego fanfika.

Ocenę poszczególnych paneli pozostawię reszcie redaktorów, szczególnie tym niezaangażowanych w organizację meeta. Na swój subiektywny sposób uważam imprezę za bardzo udaną i jestem dumny, że taka młoda kadra z marszu niemalże podołała organizacji ponymeeta na ponad 100 osób. To wspaniałe. Życzę im dalszych sukcesów i podwójnie się cieszę, że meet odbył się w Tribrony.

Muszę jednak wspomnieć o pewnym incydencie, który wydarzył się na meetcie. Trzeba o tym powiedzieć uczciwie i otwarcie, gdyż jestem przeciwnikiem zamiatania

spraw pod dywan.

Pomimo surowego zakazu tabaczenia, palenia i picia, grupa broniaczy łamała te zakazy nie tylko z premedytacją, ale nawet na oczach ochrony. Nie słuchali jej ostrzeżeń. Co więcej, w trakcie meeta wydarzył się prawdziwy wypadek. Podawano zakamuflowany alkohol (tzw. napój z prądem) nieświadomej tego osobie, która jest na alkohol silnie uczulona. Ta osoba mogła wylądować w szpitalu lub nawet umrzeć. W tej kwestii nie złapano nikogo na gorącym uczynku, ale znaleźliśmy poszkodowanego w tragicznym stanie upojenia.

W chwili zamykania tego wydania „Equestria Times” sprawa z większością z nich została wyjaśniona, skrucha wyrażona. Co więcej, sądzę, że nagłośnienie problemu i nicków w przestrzeni internetowej skutecznie da im do myślenia, więc nie widzę powodów, aby przeklejać te nicki jeszcze raz tutaj. Wyjątkiem jest Torro, który pomimo znalezienia go w stanie totalnego upojenia wciąż utrzymuje, że wypił łyk piwa. O przeprosinach nie było mowy.

Mimo to sądzę, że meet należał do jednych z najlepszych w naszym fandomie. Nie tylko incydent nie rzutował na całość (wbrew pozorom mało który uczestnik go zauważył dzięki akcji ochrony), a także atrakcje i rozmach meeta

były zachwycające. Gratulacje dla młodego (niecałe 18 lat!) organizatora!

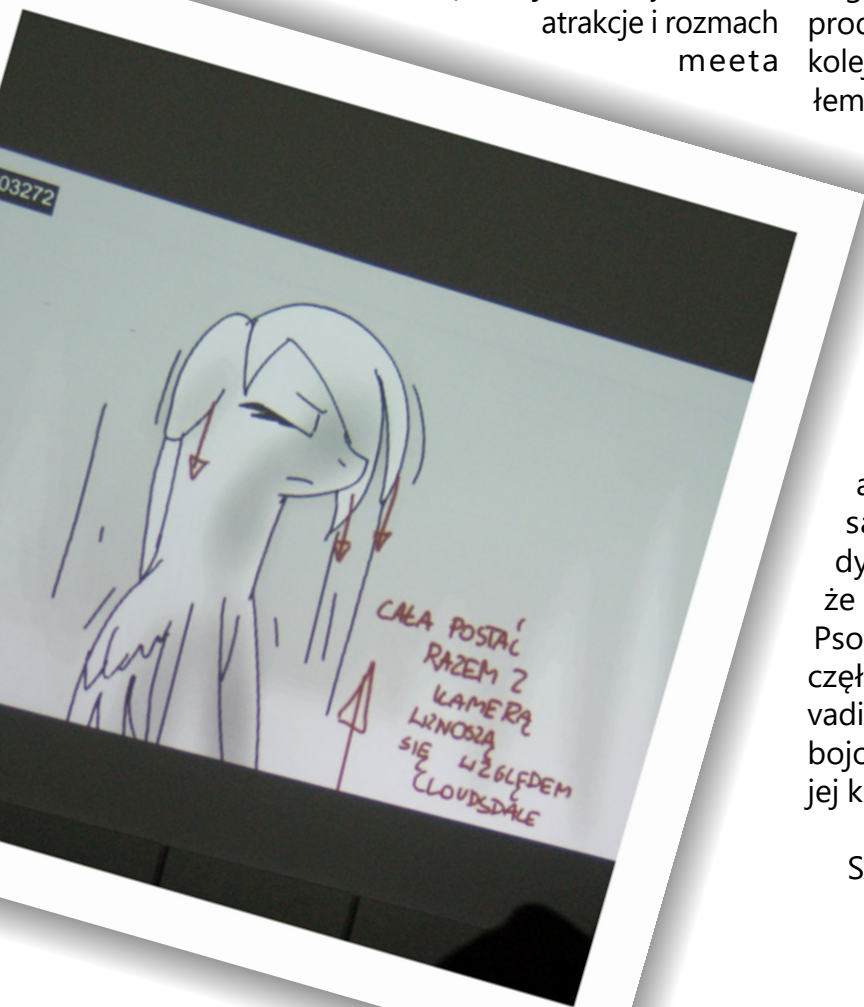
## Macter4

W przeciwieństwie do Spidiego, zacznę od bury. Ja rozumiem, organizator młody, to jego pierwszy raz itd. Ale aby akredytację dla tych, co przyjechali dzień wcześniej, przeprowadzić gorzej niż na MLK, to już wyzwanie. Pierwsza informacja brzmiała, że my będziemy mieli ją o 10, na godzinę przed wszystkimi. O 10:30 poproszono nas przed budynek i wszyscy, wychodząc, spodziewali się, że wszystko jest gotowe, dlatego też część osób nie wzięła kurtek. O tym, jak bardzo się myliliśmy, uświadomił mróz, który nas równo wychłodził przez tę godzinę, gdy czekaliśmy na dworze.

Dalej na szczęście było już tylko lepiej. Po krótkiej ceremonii otwarcia nastąpił typowy meetowy rajd przez panele, stoiska wystawców i pogaduchy ze znajomymi, zarówno tymi starymi, jak i nowo poznanymi. Z paneli na pierwszy ogień poszła prelekcja członków Rainbow Factory Project, gdzie opowiedzieli, jak wszystko się zaczęło, czym teraz się zajmują oraz kogo poszukują, bo jeszcze wiele pracy przed nimi. A na potwierdzenie słów, że nie próżnują, zaprezentowali animatik (już ze wstępnie podłożonymi wypowiedziami aktorów) oraz fragment soundtracka skomponowanego do ich produkcji. „O technice w Equestrii” LittlePip’a była kolejną pozycją w harmonogramie, którą odwiedziłem. Parę detali, na które zwrócił uwagę, wcześniej mi umknęło, zaś samo jego wystąpienie było połączone z dyskusją, która wysnuła dalsze ciekawe interpretacje niektórych serialowych wydarzeń.

Po południowych rozmowach i wymuszonej przerwie w harmonogramie nastąpiła część nocna. Nie wypytywałem Mxkd o szczegóły, jak narodził się na nią pomysł, ale uważam ją za strzał w dziesiątkę. W dwóch salach oddalonych od sleeproomów trwały dyskusje, panele i karaoke. I aby nikt nie myślał, że dla mnie noc to 21, to powiem, że prelekcja Psorasa „O środkach transportu w Equestrii” zaczęła się o północy, a na dyskusję Irwina „Quo vadis, fandomie” (gdzie na tematykę fandomu, po bojowym początku, udało się wrócić dopiero pod jej koniec) był przewidziany czas do 4 nad ranem.

Szkoda tylko, że samo zakończenie było dość



chaotyczne i na pamiątkowe zdjęcie nie wszyscy się załapali. Sam meet zaś oceniam bardzo pozytywnie. Ludzie dopisali, nawet z dość odległych zakątków Polski, a organizacja zadbała, aby prawie wszystko przebiegło sprawnie.

## IRWIN

Jak każdy wie, broniki żyją w stadach, łącząc się w grupy wsparcia czystości odbytu tudzież mózgu lub innych części ciała, zwanymi zazwyczaj jako „bronies XYZ”. Wśród różnorodnych grup facebookowych „bronies dłubanie w nosie”, „bronies wsadzanie rzeczy do nosa”, „bronies utknęło mi coś w nosie i nie wiem jak to wyjąć”, a także „bronies <nazwakraju>” znalazła się grupa „Bronies Twilight”, która jest poświęcona – NIESPODZIANKA – LAWENDOWO-AMETYSTOWEJ KSIĘŻNICZCE TWAJLAJT SPARKYL. Grupa ta zrzesza stosunkowo sporo aktywnych osób, będąc całkiem prężnie działającą społecznością. I jak pewnie co bystrzejszy czytelnik się tego domyślił – pierwszy rocznicowy Twilightmeet był zorganizowany na cześć urodzin tej grupy. I zorganizowany z rozmachem – duży meet, który zapewniał masę atrakcji, także i w nocy.

Tyle słowem wstępu.

Głównym motorem napędowym zlotu fanów kucyków była moc atrakcji – pierwszą z nich było zorganizowanie ogólnopolskiego Kolejkonu i let's play gry „Papers, Please” z prawdziwymi aktorami! Sama skala tego happeningu była za prawdę imponująca – wzięło w nim udział prawie sto dwadzieścia osób!

Inne atrakcje, mimo znacznie mniejszego rozmachu, również zapewniły naprawdę sporo rozrywki. Moc świetnych prelekcji, chociaż mocno zawiodłem się na Barrfindowym „Rarity – kucyk czy anioł?”. Spodziewaliśmy się źródła beki na następne piętnaście lat, niestety skończyło się na prelekcji tak słabej, że aż... słabej. Nie licząc tego lekkiego zgrzytu, produkujący się mówcy zapewnili naprawdę wysoki poziom prezentowanej treści i formy. No i stoiska – poza standardowym zestawem przypinek\poduszek\kostów można było spotkać PRAWDZIWYCH ARTYZTÓW rysujących PRAWDZIWE OBRAZKI (skromnie i subiektywnie dodam, że obrazki te spełniały wszystkie wymogi estetyczne, jakie mógłbym przed nimi postawić). Na pochwałę zasługują też bardzo solidne warsztaty literackie Spidiego, który udzielał początkującym (bądź nie)

pisarzom (bądź nie) rad (bądź nie [w sensie, nie złych rad, a przeciwskazań]).

Nie licząc lekkiego zgrzytu przy akredytacji, cała reszta organizacji spisała się na medal – przez cały czas aktywny był co najmniej jeden żywy (a zazwyczaj było ich więcej) ochroniarz i organizator główny, nie wspominając o dobrej bazie helperów.

Po części dziennej przenieśliśmy się do sal konferencyjnych leżących na dole, gdzie koczowaliśmy do samego rana. Jako główny pomysłodawca atrakcji nocnych przyznam, że wyszło koszmarnie chaotycznie i radośnie – karaoke w sali obok trwało dłużej niż zalecano, lektorat fanfików został zarzucony na rzecz dalszego rysowania komiksów (zamieszczone są one zresztą w ET), a dyskusja zoczyła z drogi jak dwa szczeniaki ze ścieżki. Słowem – ideolo i bueno!

Po skończeniu się rozkładu przeszliśmy naturalnie do luźnego gadania i oglądania odcinków Pedalskich Salcesonów na projektorze.

Pozdrawiam też wszystkich spontanicznych beatboxerów, którzy pojawili się znikąd i zaczęli nadawać. Wasz\nasz popis wokalny był naprawdę świetny.

Jeśli mam być szczery, to był chyba jeden z najlepszych mitałów, w których brałem udział od dłuższego czasu. Wimcyj takich panie, wimcyj!

I to by było na tyle. Chociaż...

W sumie powinienem się wypowiedzieć o NAGINANIU REGULAMINU, nie? No to wypowiem się – jeśli jest się na terenie szkoły, to stosuje się do jej reguł już z samego szacunku (dziwnie to brzmi) dla poświęcających swój czas, nerwy i zdrowie psychiczne organizatorów. Jako prelegent i człowiek, który ma wpojone wysokie standardy co do pewnych norm, muszę potępić ludzi publicznie zażywających wyroby tytoniowe oraz alkoholowe, jednak nieoficjalnie WALILIŚMY TAKIE KRESKI PRZED SZKOŁĄ, ŻE JA PIE\*\*\*LĘ. Dlatego jeśli ktoś chce wyjść na piwo bądź fajkę w trakcie meeta, nikt mu tego nie zabrania, o ile jest pełnoletni – ino powinien to zrobić gdzieś na uboczu bądź w wyznaczonym miejscu (były dwie palarnie).

I to by było na tyle.



Jesteśmy zespołem Bronies Animation Studio (BAS) i przedstawiamy:



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

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

Jeśli tak,

**Jesteś mile widziany!**

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

Zrobiliśmy już wiele, ale przed nami jeszcze więcej!

**Serdecznie zapraszamy!**

**Zespół Bronies Animation Studio**





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

## Fandom Nostra?

### *Pamiętnik Oficera Maremachtu 11*

Fandom jest jak mafia. Jak się raz w to wdepnie, to ciężko się go pozbyć z butów, a jeśli się zanurzymy choćby po pas, to jedna z nóg już na zawsze utknie w sprawie. Tak, to bardzo przypomina powiązania mafijne, których nie da się w żaden sposób wykreślić lub wygumkować z życiorysu. Problem w tym, że o ile zabawa w gangstera jest realnie niebezpieczna, krzywdząca, a także daje korzyści tylko specyficznej, wąskiej grupie cwaniaków, to oczywiście fandom nie pociąga za sobą takiego ryzyka.

Dobra, do rzeczy.

Każde lokalne ugrupowanie przeżywa co jakiś czas spektakularne odejście kogoś znanego. Z reguły im głośniej się ten ktoś żegna z kolegami, tym szybciej wróci. Nieraz widać dramatyczne oskarżenia, pełne lamentu wyznania „mam dość, odchodzę, nie płaczcie!”, a nawet groźby. Nie chcę rzucać ksywami, ale nawet w Tribrony mieliśmy takich wątpliwej jakości melodramatów z pół tuzina.

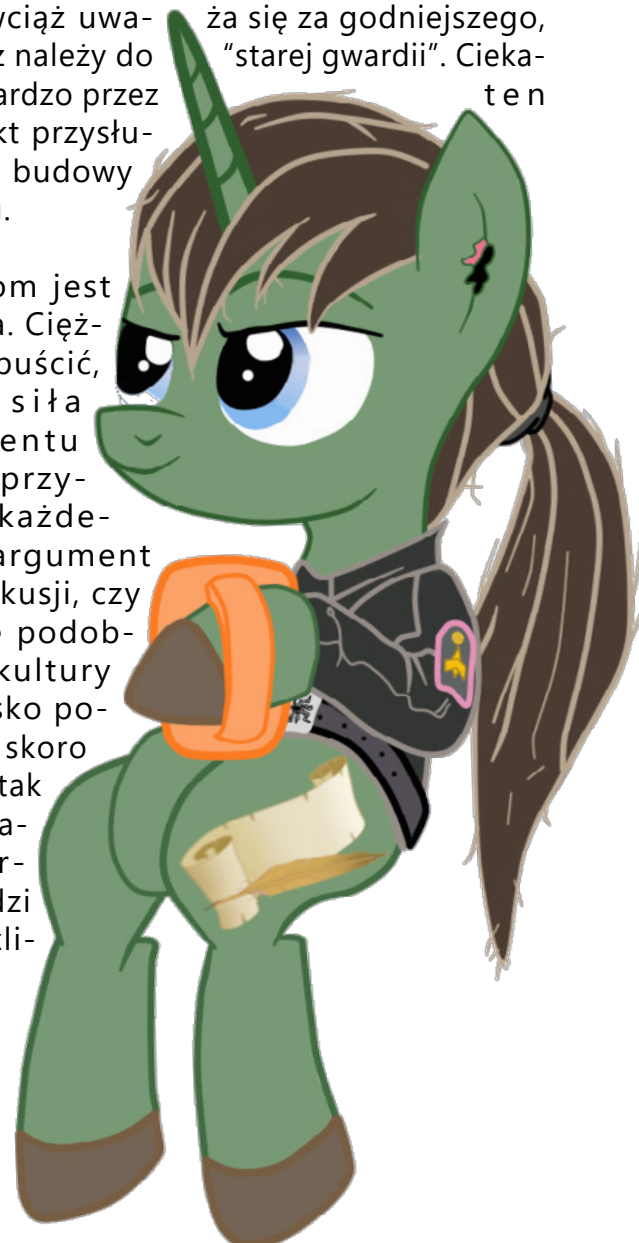
Pomimo że ci ludzie z reguły życzyli reszcie tego samego, co Spike życzył Pinkie Pie w „Party.mov”, to jakoś chyba się po pewnym czasie stęsknili i ni stąd, ni zowąd pojawiali się znowu. Rzucają dowcipem, mniej lub bardziej brutalnym, i oczekują, że pomimo niedawnego wypięcia się na kolegów spotkają się z miłym przyjęciem. Cóż, fandomy z reguły wiele wybaczą i witają synów marnotrawnych jak braci, ale niesmak pozostał.

Można też zauważyć inny styl powrotów. Niektórzy rzucają oskarżenia, że fandom zszmacił się w czasie ich nieobecności, więc przybywają niczym skrzyżowanie Beowulfa

i Wałęsy, aby uzdrawiać i ratować. Cóż, obawiam się, że jest to dość śmieszne.

Innym kuriozalnym zachowaniem jest wymądrzanie się i negowanie „newfagom” prawa do... bycia broniaczem? Przynależenia do fandomu? Ciężko to w sumie nawet zdefiniować. Grunt, że wraca taki delikwent po latach, zauważa, że ma przed sobą wiele nowych, anonimowych dla siebie twarzy, to jednak wciąż uważa się za godniejszego, ponieważ należy do „starej gwardii”. Ciekawe, jak bardzo przez jeden fakt przysługują się do budowy fandomu.

Fandom jest jak mafia. Ciężko go opuścić, gdyż siła sentymentu potrafi przywiązać każdego. To argument za w dyskusji, czy istnienie podobnej subkultury to zjawisko pozytywne, skoro nawet w tak zgorzkniałych sercach budzi coś wrażliwego.



**Cahan** – Matka Rosiczek, Postrach Fanfikowców, silna i niezależna kobieta, która sama otwiera słoiki i ma dwa koty. W fandomie znana jako kiepski rysownik, średni pisarz i krytyk literacki. Słynna jako anatomynazi. Za „parzystokopytne kuce” morduje bez wahania przy pomocy puszek orzeszków, wrednych kobył i miecza z karimaty. Prywatnie lubi expić na kompie i w realu.



## Przyzwoity Fanficzek

Ostatnio w fandomie zawrzało, że fanfiki to bród, smród i ubóstwo, nie ma po co ich pisać ani czytać, a my niechybnie książek nie czytamy, skoro potrafimy czerpać przyjemność z wypocin amatorów. Sprawa jest skomplikowana nie tylko dlatego, że wiele opowiadań, które powstały w naszym ukochanym fandomie, jest lepszej jakości od drukowanych książek. Ale po kolei...

Kiedy dopiero zaczynałam moją przygodę z fandomem, przeczytałam parę fanfików. Wszystkie łączyła jedna rzecz, a była nią popularność. Jakoś tak się złożyło, że w tamtym czasie nabrałam ochoty, by napisać coś własnego. A że akurat rysowałam jedno OC, to na podstawie tego i historii, którą wymyśliłam w dzieciństwie, narodziło się moje pierwsze opowiadanie. Pisząc je, doskonale wiedziałam, że nie tworzę drugiej „Iliady” ani nawet „Wiedźmina”, bo to na razie nie moja liga. Chciałam jedynie napisać przyzwoity fanficzek, który będzie średniakiem i zdobędzie paru czytelników. Traktowałam to i dalej traktuję zarówno jako ćwiczenie, jak i przyjemność.

Swój cel osiągnęłam. Mój pierwszy wielorozdziałowiec nie jest może najbardziej uznanym i popularnym opowiadaniem fandomu, ale ma swoje stałe grono czytelników, jest raczej lubiany, a nawet całkiem przyzwoity. Cel osiągnęłam, napisałam bowiem przyzwoity fanficzek, który spokojnie dorównuje tym, o których poziomie wówczas marzyłam. Jestem z siebie dumna, choć wiem, że nie jest to twór literatury światowej. Jestem z siebie dumna, ponieważ piszę coraz lepiej i może kiedyś będzie mi dane wykreować porywającą powieść.

Pewnie się zastanawiacie, dlaczego nawijam nie na temat o jakimś przeciętnym fan-

fiku? Bo nikt nie rodzi się drugim Tolkienem, Martinem czy <tu wstaw imię swojego pisarskiego idola>. Rozwijamy się, ćwicząc. Nie ma talentu, jest tylko ciężka praca, a głównym surowcem pisarza jest jego wyobraźnia, którą to można rozwijać na wiele sposobów. Ale jest też surowiec-narzędzie. To warsztat. Nie da się go wyrobić inaczej niż pisząc oraz analizując dzieła swoje i cudze. Ale byśmy nie osiedli na laurach, że napisaliśmy zwykły przyzwoity fanficzek, potrzebujemy krytyki. A kto ma nam ją dać, jeśli będziemy mówić, że fanfikcja to syf i strata czasu? Już pomijam to, że wśród fanfików kryją się perełki, które osiągnęły poziom całkiem przyzwoitych książek.

Autorzy wyśmientych fanfików mogą potem pisać wybitne książki. Opisywanie przygód pastelowych taboretów to doskonałe ćwiczenie. A że mało kto debiutuje tak jak Alberich? Życie. Z każdym popełnionym tekstem stajemy się bogatsi o nowe doświadczenia. Każdy przeczytany tekst coś nam daje. Nawet jeśli pomyślimy „Hej, to jest beznadziejnie słabe”. Bo jeśli wiemy, dlaczego coś jest słabe, to może unikniemy tych samych błędów u siebie.





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

## Patroszenie

Dedycacje są całkiem zabawne. Zwykle autor pisze je albo na początku, albo na końcu książki. Czasem można odnieść wrażenie, że jest to raczej forma podlizywania się (szczególnie gdy w wielkich superlatywach autor zaczyna pisać o swojej żonie/mężu). Ja jednak traktuję te adnotacje całkiem serio – dzieła literackie mają do siebie to, że ciężko uznać, że nad dziełem literackim pracuje tylko jedna osoba. Nie mam oczywiście na myśli absurdu w postaci Lema, będącego w rzeczywistości kilkoma pisarzami Sci-Fi, jak by wynikało z donosu do FBI z 1974 roku, ale raczej formę pewnej pomocy, jaką pisarz otrzymuje.



Tak się składa, że gdy przychodzi do publikacji książek wszelakich, zwykle te imiona zostają zapomniane. Mowa tu oczywiście o pewnych paniach i panach, co zajmują się wyjątkowo niewdzięczną robotą w postaci tzw. korekty. Można w pewnym stopniu powiedzieć, że żadne dzieło literackie nie ma jednego autora. W końcu pisarze nie są istotami idealnymi. Literówka, dziwny szyk,

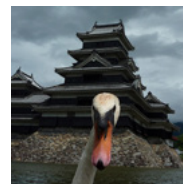
złe użycie słowa – to wszystko się zdarza.

Korektor to nie tylko człowiek od brudnej roboty przebijania się przez każde zdanie – to również czytelnik i dobry doradca. Choć oczywiście moje dzieła angielskie nabrały znacznie większej poprawności po pomocy drogiego Spike the Scribe, najbardziej miłe były jednak dyskusje literackie oraz proponowanie własnych rozwiązań na prowadzenie fabuły.

Czasem jednak po prostu musi dojść do „patroszenia”. Jestem, o dziwo, fatalnie kiepskim pisarzem polskim w tym sensie, że znacznie więcej pisałem i pewnie będę pisał po angielsku. Dlatego byłem dosyć zdziwiony, gdy Gandzia – świetny korektor i konsument frytek – odkrył ze zdumieniem, że nawijam szykiem angielskim w polskich tekstach i strzelam straszliwymi anglicyzmami jak „translator” zamiast „tłumacz”. Ponieważ cały tekst był tym usłany od góry do dołu, poleciało wiele pań lekkich obyczajów. W sumie słusznie.

Korekta jest niezmiernie ważna, a korektorzy są niezbędnymi, jeśli dzieło ma naprawdę lśnić. Nic mnie bardziej nie denerwowało w cyklu „Herezja Horusa” (wydanym przez Fabrykę Słów) niż kupa literówek, które zupełnie rozpraszały od warkotu łańcuchowych mieczy i ognia ciągłego z bolterów. Dlatego szanuj korektora swego jak siebie samego; w końcu dopiero oszlifowane diamenty mają wielką wartość.

**Cygnus** – Pierzasta istota, smakosz buł i chleba, kreator złych rzeczy i tego, co nie trzeba. Zazwyczaj gęga, syczy i kąsa, do muzyki ABBY ochoczo płąsa.



## Je suis non Charlie

O, ileż mąk, ileż cierpienia. Barbarzyńscy mużułmanie wtargnęli siłą do redakcji kaganka cywilizowanej, galijskiej satyry, bestialsko mordując czterech Oświeconych. O, jakże to bezprawne i skandaliczne. A wszystko dlatego, że redakcja Charlie Hebdo śmiała zażartować z proroka islamu, jednej z najświętszych osób dla około miliarda ludzi na świecie, a także dla sporej części obywateli francuskich. Jakie to barbarzyńskie nie pozwalać, żeby rzeczy święte zostały sprofanowane i narażone na bluźnierstwo.

Proszę zauważyć – w pewnym sensie strona radykalnie islamska i strona redaktorska wyrównały rachunki – jedni przeprowadzili zamach na świętą wolność słowa, drudzy zaś na świętą osobę. Fakt, w redakcji Charlie Hebdo wydarzyła się tragedia ludzka i tego nikt nie zmieni, ale czy nie była ona sprowokowana? Dziecko, jeśli włoży rękę do pyska kucyka, zostanie najprawdopodobniej ugryzione i popamięta, żeby już tego nie robić. To samo jest i tutaj – drażnienie kogokolwiek zazwyczaj kończy się wybuchem złości drażnionego i zemstą, tym bardziej potęgowaną, im dłużej i częściej była ona dręczona. Proszę zrozumieć – nie mam na celu jakoś usprawiedliwiać incydentu w redakcji Charlie Hebdo, tylko zwrócić uwagę na pewne rzeczy. Redakcja nie była do końca bez winy, zwłaszcza że wiadomo, jak postępują niektóre fundamentalistyczne grupy wyznaniowe. Przecież to nie był napad wielkiego złego wilka na bezbronne owieczki, tylko całkiem nieźle sprowokowany odwet niedźwiedzia, którego zajęć raz po raz kopał w tyłek, „bo ma takie prawo”. Fakt, było to bestialskie i nigdy nie powinno mieć miejsca, ale na litość boską, niech nikt mi nie mówi, że redaktorzy (którzy swoją drogą potrafią stworzyć całkiem bluźniercze rysunki godzące w chrześcijan „dla humoru”) są niewinni! Jeśli ktoś ma jakies zastrzeżenia co do tej kwestii,

jestem gotów polemizować i dyskutować oraz wytłumaczyć wątpliwości.

Żeby nie było tak jednostronnie i żebym nie wyszedł na drugiego gościa z Boston Meseciusers (swoją drogą – nie, nie zerznąłem od niego tytułu jednego z najświeższych filmików), to zapytam – a kto dał prawo zabijać innych ludzi? Fakt, redakcja miała dużo grzeszków na swoim koncie, ale to nie daje nikomu prawa, żeby znieścacka sięc terror. Nie mam pojęcia, na co liczyli tamci goście z karabinami, ale wiem, co zrobili i co wywołali. Nie sądzę także, by im o to chodziło. Chociaż kto ich tam wie... Może mieli rzeczywiście na myśli, żeby zjednoczyć Francuzów, spowodować falę solidarności w Europie i na świecie oraz dostarczyć przysłowiowego klina do zabicia dla zwolenników i popierających islam... Welp, trochę krecia robota.

Szkoda mi tylko tych Allahowi ducha winnych mużułmanów, którzy chcą stać się normalnymi obywatelami niewyróżniającymi się z tłumu. Dzięki ostatnim wydarzeniom najprawdopodobniej po raz kolejny będą mieli podwyższoną poprzeczkę, zaś piętno ekstremizmu jeszcze przez długi czas będzie znaczyć zupełnie normalnych mahometan...



© Mikołaj Lorek  
FromKawaiiTribune  
OriginalSource.com



# Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przeгляд Gier Przedpotopowych

Część 7

**R**az jeszcze zapraszam Was do wyprawy w świat rozbuchanej pikselozoy, połączonej z fenomenalną grywalnością z lekką domieszką niesamowitej miodności. Niech ekrany spłyną wrażą krwią!

» *Dolar84*

## Doom



Ostatni numer (z wyjątkiem Street Fightera) był zasadniczo pokojowy, tak więc w tym sięgniemy do tytułów, w których trup ściele się gęsto, a wrogowie giną w ilościach hurtowych. A skoro mowa o tego typu tytułach, to naturalnie należy zacząć od absolutnego klasyka, jakim jest Doom. Wydana w 1993 roku, z miejsca podbiła serca graczy, którzy za pomocą szerokiego wachlarza narzędzi siali śmierć, zniszczenie i pożogę. Legiony potworów padały zarówno od futurystycznych karabinów plazmowych,

jak i od prostej piły mechanicznej, której używanie dawało niesamowitą wprost satysfakcję. Oczywiście nie będę tu wymieniał całego arsenału, a skupię się raczej na tym, czym gra ta biła na głowę Wolfenstein 3D. Prawdopodobnie najważniejszą innowacją była możliwość poruszania się w górę i w dół. Tak, tak, dostaliśmy w końcu możliwość skakania – szok, prawda? Wiem, że teraz może wydawać się to śmieszne, ale w tamtych czasach był to niesamowity hit. Dodanie do tego scenarii, która wyglądała niemal realistycznie i wspaniałych efektów dźwiękowych sprawiało, iż wielu graczy spędziło niejedną noc na ganiu po korytarzach, zabijaniu przeciwników i panicznym poszukiwaniu dodatkowej amunicji lub pancerza. Niby taka prosta strzelanina, ale do dzisiaj przyjemnie odpalić klasycznego Doom i pograć się po raz kolejny w gąszczu mrocznych korytarzy.

## Syndicate



Po zmasakrowaniu przeciwników piłą mechaniczną pora na nieco subtelniejszą odmianę masakry. Oczywiście

ście trupów nadal będzie dostatek, jednak w wypadku wydanego w 1993 roku przez Bullfrog Productions tytułu „Syndicate”, masowa rozwałka nie zda się na nic bez choćby krzty strategicznego planowania i taktycznego myślenia. Fabuła jest prosta – nasz syndykat „EuroCorp” chce uzyskać władzę nad światem za pomocą zmodyfikowanych cybernetycznymi wszczepami tajnych agentów. Rozgrywka podzielona jest na dwa etapy. W strategicznym mamy wgląd w mapę świata, gdzie możemy wybierać kolejne misje, modyfikować wysokość podatków (naturalnie zbyt duże prowadziły do rebelii i konieczności powtórzenia misji), badać nowe uzbrojenie i implanty, i kupować informacje o kolejnych misjach. Jako że wyposażenie do najtańszych nie należało, to warto było szybko zająć dosyć rozległe terytorium, ale nie przesadzić. W końcu co mogą Uzi w konfrontacji z działkami obrotowymi przeciwnika? Kluczem do sukcesu była zrównoważona ekspansja, przewerbowywanie obcych agentów i oczywiście masa pieniędzy na badania i sprzęt. Drugim obliczem gry był aspekt taktyczny, czyli wykonywanie wcześniej wspomnianych misji. Niemal wszystkie odbywały się w większych lub mniejszych otoczonych murami miastach, a nasz oddział mógł liczyć od jednego do czterech agentów. Naturalnie wrogów z zasady było więcej, jednak każdą misję dało się w końcu przejść, kiedy już dobrało się odpowiednie uzbrojenie i uzupełniło je taktyką, która miała w sobie więcej finezji niż frontalny atak. No i nie warto było poruszać się pojazdami pod ostrzałem – nawet tymi pancernymi. Chyba że ktoś lubił obserwować, jak jego agenci zmieniają się w skwarki. Na zakończenie postawmy kilka pytań. Czy gra była

bardzo trudna? Nie, tego nie mogę powiedzieć.

Czy była liniowa i przewidywalna? Owszem, jak najbardziej była.

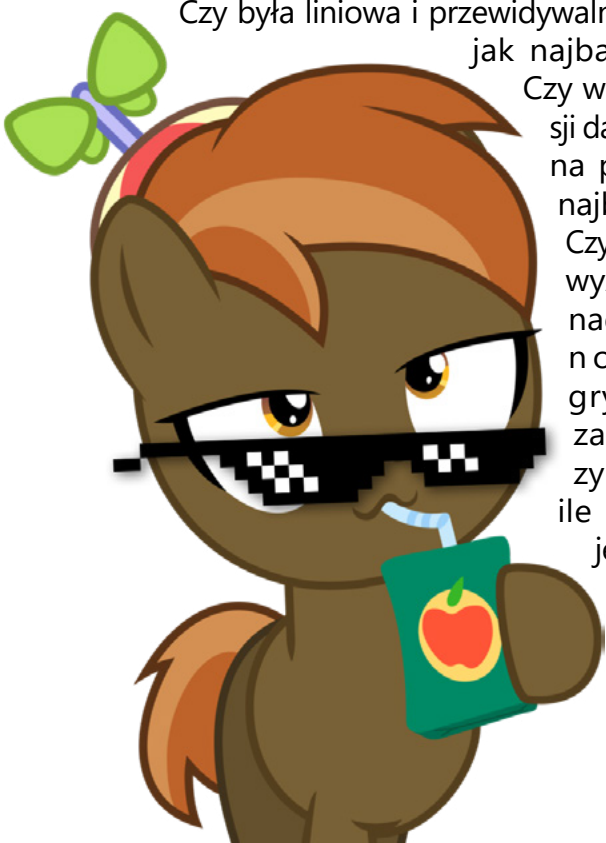
Czy większość misji dało się przejść na pamięć? Jak najbardziej tak. Czy wszelkie powyższe „wady” nadrabiała fenomenalną grywalnością, zabójczą muzyką i tym, że ile razy byśmy jej nie zaczęli, to wciągała niczym bagno? Zdecydowanie

tak. Na mojej prywatnej liście ulubionych gier, Syndicate od ponad dwudziestu lat nie wypadł z Top 10. Polecam każdemu. Bezwzględnie.

### 3. Brutal: Paws of Fury



Mieliśmy już strzelaniny, więc na zakończenie pora na grę, w której demontujemy bliźnich gołymi pięściami. Albo pazurami. Lub też szponami. Kły i ogony też są w sumie dozwolone. Kim więc przyjdzie nam walczyć? Otóż wydany w 1994 tytuł „Brutal: Paws of Fury” pozwalał nam na walkę różnymi antropomorficznymi zwierzętami. Trzeba przyznać, że gra, choć niespecjalnie skomplikowana, dawała dużo radości, szczególnie, kiedy graliśmy Misiem Ivanem. Wolne toto paskudnie i ciężko było wyprowadzić celny cios, no, ale kiedy już trafiliśmy... powiedzmy, że brutalna siła potrafiła zatryumfować nad zręcznością innych postaci. Oczywiście nie wyglądało to tak, iż tylko wymienionym wojownikiem dało się osiągnąć sukces – jest to czysto osobista preferencja. Ogólny obraz przedstawiał się tak, że postacie były całkiem nieźle zbalansowane i gra każdą potrafiła dostarczyć sporo radości. Okraszone to było całkiem przyjemną dla oka grafiką i niewiele gorszym (naturalnie jest to ocena subiektywna) podkładem muzycznym. Czy mamy tu do czynienia z hitem na miarę Mortal Kombat czy Street Fighter 2? Zdecydowanie nie, jednak od czasu do czasu naprawdę przyjemniej jest sobie przypomnieć te zwierzęce boje.



# LEAGUE of LEGENDS

## MOBA

### Co nas w tym tak wciąga?

**M**ultiplayer online battle arena, w skrócie MOBA. Nawet jeżeli nie wiecie co to jest, na pewno słyszeliście o takich tytułach jak Smite, DOTA 2 czy też League of Legends.

» *Matyas Corra*

Czym charakteryzuje się taki gatunek gier? Przeważnie piątka graczy walczy przeciwko drugiej piątce. Ich celem jest zniszczenie wieży, które blokują drogę do bazy wroga i zniszczenie ich głównego punktu. Gracze mają do wyboru różne postaci, z których każdy wybiera sobie jedną i przez całą grę kupuje jej umiejętności oraz przedmioty, które mają zwiększyć jej możliwości. Tak w skrócie wygląda każda MOBA.

Dlaczego to ma tak ogromną popularność? Choć na rynku pojawia się coraz więcej gier tego gatunku, każda ma ten sam ogólny styl. Gracze vs Gracze, którzy chcą siebie nawzajem zniszczyć. I myślę, że to jest po części odpowiedzią na to, czemu ten typ gier zyskał tak duże uznanie. Ludzie od wieków lubili ze sobą konkurować. Robimy to praktycznie od zawsze. Na początku było to niezbędne do przetrwania, ale teraz? Lepszy samochód czy większy dom nie sprawiają, że masz większą szansę przeżycia niż sąsiad. A jednak dalej to robimy, konkurujemy ze sobą od małych drobnych rzeczy aż do ogromnych rzeczy, które mają

tylko pokazać, że jesteśmy lepsi od innych.

MOBy nie mają fabuły. Prawda, bohaterowie, którzy są nam udostępniani, mają historię, ale jest to co najwyżej krótka opowieść długości 1 kartki A4. Można też niby przedstawić ogólny zarys świata, w którym ma miejsce gra, ale nie jest to podstawowym czynnikiem tworzącym grę. Tym, co jest w MOBy najważniejsze, to gra sama w sobie. By gracze czerpali przyjemność z pojedynków, które będą przeprowadzać. By mieli dostęp do wielu różnych bohaterów, których mogą wybierać zgodnie z ich upodobaniem. By mieli jakieś pomniejsze cele w trakcie gry, jak zabicie konkretnego potworka, który da im na pewien czas swoją specjalną zdolność, czyniąc bohatera silniejszym. To właśnie przyjemność gracza sama w sobie jest tym, na czym MOBA się skupia, czyniąc grę o wiele bardziej zachęcającą.

Każda gra ma na celu sprawienie nam jak największej przyjemności. Taki jest cel ich tworzenia, by były one jak najbardziej przyswajalne przez gracza. Ale różne gry robią to różnymi drogami. Czy to bardzo rozbudowanym światem z milionem zadań do wykonania, czy to prowadząc nas za rączkę zadaniem za zadaniem. Ale MOBA robi to bezpośrednio przez gracza dla gracza. To na nim skupia się cała rozgrywka. By te 10 osób jak najprzyjemniej spędziło czas, walcząc ze sobą. Dziękuję za uwagę, i miłego grania.



ORGANIZACJA PRACY W REDAKCJI:

~~2) Korekta artykułów 5-7.12.2014~~

## SYSTEMY MEDIALNE NA ŚWIECIE

- ~~1) Gmail-sprawdzic co trzeba przeczytac na 10.12.2014~~
- ~~2) Kolokwium 14.01.2015~~
- ~~3) Szwecja i Norwegia 7.01.2015~~

ERISTYKA ~~2) Bayes + przesłanie - addee 9.01.2015~~

- ~~1) Ew referat z wypracowan krzyczek - do końca semestru 7.01.2014  
kocham „Pojedyncze na wawa” - techniki starowane najczściej~~

## WPROWADZENIE DO EKONOMIKI MEDIÓW

- ~~1) Poprawic analize - forma pisemna 17.12.2014~~
- ~~2) Ostatnie zadanie - analiza pisemna 14.01.2015~~

## PRACOWNI

- ~~1) Text (pewnie na jakis portal)~~

# Rzucić rękawicę prokrastynacji,

## czyli walczymy z odkładaniem na później

**K**ażdy miał kiedyś taką sytuację – dostał miesięczny termin na wykonanie jakiegoś zadania i przy takiej ilości czasu każdego dnia odkładał owo zadanie na kiedy indziej i nagle cały, długi miesiąc, nie wiadomo kiedy, dlaczego i jakie moce piekielne maczały w tym palce, skurczył się do jednego dnia.

» Madeleine

Co w takiej sytuacji robi większość osób dotkniętych prokrastynacją, czyli chorobliwym odkładaniem na później? To proste – zaczyna panikować. Oczywiście, to raczej nie pomaga (panikowanie generalnie nie jest czynnością, która cokolwiek może ułatwić). Zazwyczaj w takim wypadku każdy rzuca się w wir obowiązków, robiąc kilka rzeczy naraz, żeby zdążyć z tym, co przecież miał w planach wykonywać metodą trzech S: Sukcesywnie, Spokojnie i Skrupulatnie. Dlaczego odkładamy na później, skoro przynosi nam to same szkody, i jak z tym destrukcyjnym zjawiskiem walczyć? Mamy styczeń, zbliża się koniec semestru zarówno dla uczniów szkół, jak i studentów – może naprawdę warto by było się spiąć i zrobić coś, żeby sobie samemu ułatwić przejście przez trudny okres zaliczeń i egzaminów? A może warto to zrobić, bo to się po prostu przydaje w życiu?

Na wstępie warto wyjaśnić, czym w ogóle jest prokrastynacja, skąd się bierze i z czym się to je. O osobach, które odwołują w czasie obowiązki, mawia się, że są po prostu leniwe. „Gdyby na-

prawdę musiał to zrobić, zabrałby się za to od razu, na razie jeszcze go nie przycisnęło”. Sam system odkładania na później jest bardzo prosty. Zaczyna się od chęci zrobienia czegoś... jeżeli mamy na to coś wyjątkowo mało czasu, jeszcze pół biedy. Tak, w poprzednim zdaniu nie ma błędu – jeżeli mamy MAŁO czasu, jest o wiele lepiej. Im dłuższy termin, tym mniejsza nasza motywacja, żeby zabrać się do tego tydzień albo dwa wcześniej. Szczególnie, jeżeli zadanie jest dość trudne i wymaga od nas skupienia, czasu, energii i umiejętności.

Sposób myślenia w przypadku osób odkładających na później zawsze jest taki sam: jutro poradzę sobie z tym lepiej. Jutro przysiędę na poważnie. Jutro opracuję plan pracy. Jutro, jutro, jutro.

Późniejszy, bardziej dogodny termin ma to do siebie, że w świadomości osoby odwołującej obowiązki zwyczajnie nie istnieje. Student będzie odkładał uczenie się do dnia poprzedzającego kolokwium, kiedy to prawdopodobnie rzuci się w wir nauki, próbując nadrobić zaległości z dni, kiedy miał więcej czasu i się za to nie zabrał. Oczywiście nie trzeba mówić, że taka sytuacja jest katalizatorem stresu. Następnego dnia, po napisaniu kolokwium, nawet jeśli jakimś cudem pytania podeszły, student złapie się za głowę i wychodząc z sali, poprzysięgnie sobie solennie: „Nigdy więcej nie będę robił wszystkiego na ostatnią chwilę”. I rzecz jasna nic z tego nie wychodzi.

Inne typowe zachowania? Prokrastynator ma problem z zarządzaniem czasem i organizowaniem sobie pracy. Wiesz, że musisz zrobić coś bardzo ważnego na już, ale i tak bardziej pociąga cię lżejszy obowiązek, którego wykonanie możesz spokojnie odłożyć w czasie. Ponadto znajdujesz tysiące wymówek, żeby przerwać pracę, którą zacząłeś wykonywać kwadrans wcześniej. Żeby było śmieszniej, im mniej masz czasu, tym bardziej ogarnia cię panika, bo zadanie ciągle jest w powiśniętach, ale jednocześnie odczuwasz coraz większe zniechęcenie, żeby w ogóle zacząć.



Przyczyny tego zjawiska mogą być różne – niektórzy szukają ich w dzieciństwie danej osoby i sposobie wychowania przez rodziców, inni zwalają winę na system edukacji, który zachęca nas do wyścigu szczurów i uczy mechanicznego wykonywania durnych, nic nie wnoszących zadań. Jednak nie to jest najważniejsze: niezależnie od przyczyn, powinniśmy znać przynajmniej kilka sztuczek na oszukanie odzywającej się w nas prokrastynacji. Gdzie szukać motywacji? Jak się zebrać do robienia tego, na co kompletnie nie mamy ochoty?

Poniższe sposoby nie są wcale wyszukane i może je stosować każdy, kto ma problem z odkładaniem na później. Wymieniam te, które działają na mnie (a wstyd się przyznać, ale w moim przypadku odkładanie obowiązków jest jedną z niewielu rzeczy, w których naprawdę jestem dobra).

## 1. Przygotuj sobie listę.

„Po co mi to? Wszystko zapamiętam. Wiem, co na kiedy muszę zrobić!”

Nie. Tu nie chodzi o to, że masz to wszystko w pamięci – ja nie wątpię, że tak jest. Tutaj najważniejsza jest inna kwestia – żebyś przysiadł przy biurku z kartką A4 i wypisał sobie punkt po punkcie, co masz zrobić w ciągu danego dnia / tygodnia / miesiąca. Obowiązkowo do każdego

punktu należy dopisać nieprzekraczalną datę, po upływie której zadanie zostanie niezaliczone. To pomaga uporządkować informacje w głowie – patrzysz na kartkę i wiesz, na czym stoisz. Ponadto wielką zaletą listy zadań jest fakt, że kiedy już uda ci się wypełnić jakiś punkt, możesz go wykreślić. To wydaje się głupie, ale możliwość skreślenia grubą czarną kreską tego, co już zrobiłeś, jest naprawdę motywująca. Wyobraź sobie taką listę złożoną z piętnastu punktów... Każdy punkt to jedno zadanie – trudne, wymagające i generalnie „ach, jakże mi się nie chce!”. A teraz wyobraź sobie siebie z markerem w dłoni, jak wykreślasz po kolei pięć pierwszych punktów. Co czujesz? Ulgę? Satisfakcję? A może dumę, że udało ci się już tyle zrobić, mimo że wydawało się to niemożliwe?

Lista jest namacalnym dowodem na to, ile masz do zrobienia i jak wiele udało ci się już osiągnąć. Jej jedyną wadą jest fakt, że trzeba ją spisać... ale w obliczu TYCH WSZYSTKICH RZECZY, które musisz zrobić na już i ci się nie chce, przygotowanie listy jest chyba bardziej pociągające?

A skoro o tym mowa...

## 2. Zaczynaj od najbardziej naglających zadań.



To jest tak – masz do zrobienia dwie rzeczy. Na jedną masz miesiąc, na drugą – trzy dni. Posłużmy się przykładem z własnego podwórka – ponieważ wszyscy w fandomie są pisarzami (ale komentować nie ma komu, że tak wyskoczę z bezczelną prywatą), bardzo często zdarza się, że ktoś chce wziąć udział w jakimś konkursie na opowiadanie. Załóżmy, że w jednym czasie konkursy są dwa – wszystkie kryteria takie same, tylko terminy się rozciągają. Pewne jest, że w pierwszej kolejności nabierzesz chęci do pisania dzieła, które może poczekać – bo pomysł

oryginalniejszy, wenę masz, lepiej ci się tworzy ze świadomością, że będziesz je mógł jeszcze dopracować... A potem, jeżeli chcesz koniecznie wziąć udział i w drugim konkursie, z pewnością będziesz kleił coś na szybko na dzień przed terminem nadsyłania prac, waląc głową w biurko, dlaczego zabrałeś się za to od tyłka strony, bo gdybyś zrobił odwrotnie, miałbyś mnóstwo czasu na oba teksty.

Przykład może nie najtrafniejszy, bo jak wiadomo, wena nie wybiera (wena nie istnieje, trzeba robić me-lanż i się nie zastana... a nie, to filmy mi się pomyliły), ale mechanizm jest podobny również w przypadku zadań odtwórczych i nudnych jak flaki z olejem.

Organizowanie sobie pracy jest trudne, szczególnie jeśli zadanie, na które masz mniej czasu, jest o wiele trudniejsze. Jeżeli masz do zrobienia coś jeszcze, co może poczekać, rzucaś się na to jak sęp na padlinę, żeby zagłuszyć wyrzuty sumienia. „Przecież coś robię!” – powtarzasz sobie w myślach i z jeszcze większą niechęcią patrzysz na kalendarz, który bezlitośnie przypomina ci o zbliżającym się terminie pierwszego zadania... a to, co musi być zrobione na już, leży i puszcza pędy.

Na czas wykonywania najbardziej pilnych zadań zapomnij o tym, co masz jeszcze do zrobienia w odległej przyszłości.

### 3. Rób jedną rzecz naraz.



Tutaj dochodzimy do punktu, nad którym osobiście pracuję od lat i z którym cały czas nieprzerwanie mam problemy. Żeby pracować efektywnie, należy skupiać się na jednej rzeczy jednocześnie – podziel-

ność uwagi to bzdura (a przynajmniej ja tak głoszę, bo ja tej cechy nie posiadam i zazdroszczę cholernie wszystkim wielozadaniowcom). Osoby odkładające na później mają tendencję do mówienia sobie: „Aha, mam do zrobienia X, Y i Z. Ogarnę to jutro – najpierw X, potem szybko zabiorę się za Z, a w międzyczasie będzie Y, bo to nie jest zbyt skomplikowane i nie wymaga wielkich ceregieli”. Odkryłam już dawno, że to tak nie działa – jeśli chcesz coś zrobić dobrze, zajmij się tym na poważnie. Każde zadanie powinno otrzymać sto procent twojej uwagi – tylko wówczas naprawdę skupisz na nim wszystkie siły. Robienie wszystkiego naraz wywołuje wyłącznie frustrację, bo miotasz się między jedną czynnością a drugą, gubisz się we własnych myślach, bo robiąc Y, zapominasz, gdzie skończyłeś X. Efekt? Nic nie jest zrobione tak, jak być powinno. Masz trzy niedokończone rzeczy, termin goni, jesteś zdesperowany i dobija cię świadomość, że zmarnowałeś cały dzień, nie robiąc tak naprawdę – jak się okazuje! – nic produktywnego.

Jeżeli zastanawiasz się czasem, robiąc coś ważnego, czy nie dołożyć sobie jeszcze innej, mniejszej pierdółki, którą przygotujesz „przy okazji” – przestań. Mniejsza pierdółka nie zajmie ci wiele czasu. Zrobisz ją, jak skończysz kobyłę, nad którą aktualnie pracujesz.

### 4. Powiedz komuś, żeby ci truł.



To jest jeden z najskuteczniejszych istniejących sposobów na zmotywowanie własnego

leniwego tyłka do ruszenia się i wykonania roboty, która nie może zostać odłożona w czasie (potwierdzone info, sprawdzone na sobie!). Powiedz komuś zaufanemu, co dokładnie masz do zrobienia w danym tygodniu. Poproś, żeby cię „egzaminował” – np. pytając codziennie, ile udało ci się zrobić albo kiedy zamierzasz skończyć.

Pewne jest, że każdy szanujący się prokrastynator prędko taką osobę znienawidzi, ale nie ma lepszej motywacji niż świadomość, że ktoś będzie się dopytywał o efekty twojej pracy i że wypadłoby odpowiedzieć coś satysfakcjonującego, by we własnych oczach nie wyjść na obiboka.

### 5. Nagroda za odhaczenie!



Pora na coś przyjemnego. Ciągłe odkładanie na później wywołuje wyrzuty sumienia, dlatego warto lekko przestawić swoje myślenie – pozwolę sobie na przyjemności, ale dopiero PO wykonaniu wszystkich obowiązków. Zapisz sobie na kartce, co miłego cię czeka, jeśli uda ci się wyrobić w terminie – zadzwonisz do przyjaciela, wyjdiesz na długi spacer, zafundujesz sobie ogromny kubek gorącej czekolady z bitą śmietaną, obejrzyś ulubioną głupawą komedię romantyczną, która zawsze wywołuje u ciebie donośny rechot, spotkasz się z drugą połówką, a w przypadku jej braku zapolujesz chociaż na promocję na Steamie... Możliwości są nieograniczone, a dla każdego drobna przyjemność oznacza coś innego. W tym miejscu warto zaznaczyć, że powinno się

zachować rozsądek i równowagę, ustalając listę rzeczy do zrobienia danego dnia oraz nagród, które czekają nas pod koniec pracy. Prokrastynatorzy mają tendencję do przeceniania swoich możliwości („Jak się sprężę, to w jeden dzień zrobię dziesięć różnych rzeczy, muszę się tylko skupić”), dlatego warto podejść do sprawy chłodno i z dystansem, żeby się nie okazało, że na tę wyczekaną przyjemność po prostu... braknie czasu.

### 6. Poczekaj do dnia poprzedzającego ostateczny termin.



Metoda bardzo ryzykowna i korzystałam z niej ledwo kilka razy (i to w większości, niestety, nie z własnego wyboru). W sumie nie jest warta stresu, jaki wywołuje („O Boże, o Boże, nie zdążę, to na jutro, nie chcę, nie chcę, mam, zabierzcie mnie stąd, będę miał kłopoty, o matko, o matko...”), ale jeżeli masz mocne nerwy i lubisz adrenalinę, możesz spróbować. Z własnego doświadczenia powiem, że człowiek nigdy nie jest równie produktywny co w momencie, kiedy potrzeba naprawdę go przypili.

W czym tkwi ryzyko? Jak nie zdążysz, a to było coś, od czego zależy twoja praca, szkoła, kariera, ścieżka życiowa, masz problem. Naprawdę wielki, wielki problem.

Prokrastynacja może być poważnym problemem, ale może też być niewielką przeszkodą, którą łatwo pokonać. Nie warto przejmować się na zapas, zwłaszcza że to „schorzenie” w pewnych okresach życia dotyka każdego. Niektórych po prostu częściej... a skoro prokrastynację nazywa się również „syndromem studenta”, za stosowne uznaję kultywowanie tradycji i w tym miejscu przejdę płynnie do udawania, że wcale nic nie mam do zrobienia. Nic a nic.

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 ZAPEWNIĄ:

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 :)

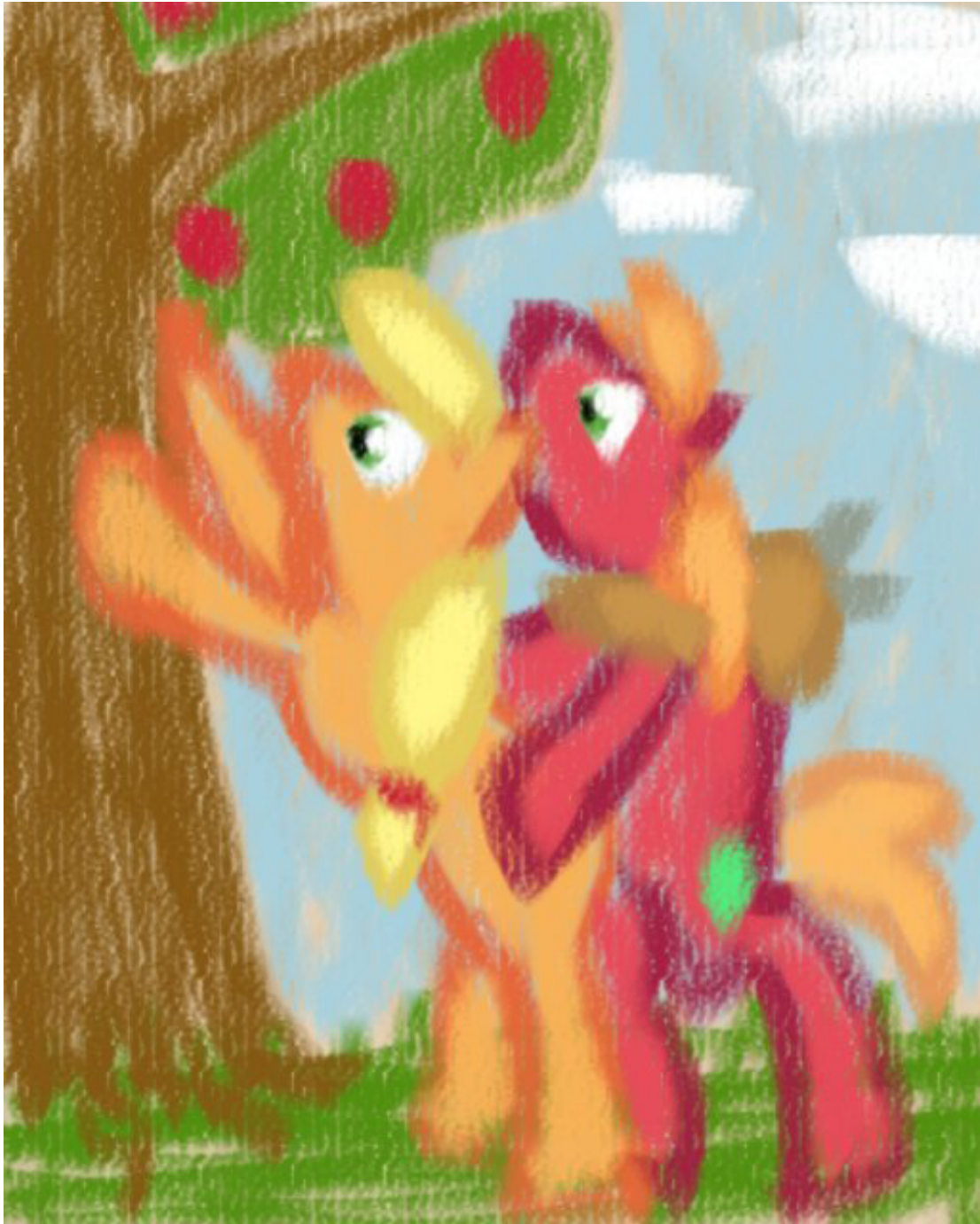
**"PONIES... PONIES NEVER CHANGE."**

**Fallout**  
**EQUESTRIA PL**

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,  
DLA IDIOTÓW.**

**FALLOUT-EQUESTRIA.PL**

# CHCESZ



„Na pewno nie planowałem zobaczyć coś takiego.” – głosił podpis napisany drżącym pismem.

– Hu!

Twilight stała ani drgnąwszy.

– Hu! – Owlowiscious podleciał bliżej i delikatnie dziobnął ją w kopyto.

– Au?! – Jednorożec ocknęła się. – Dz-dziękuję... Po prostu się zamyśliłam. To po prostu... Nieprawdopodobne? Znaczący, czytywałałam o... *bliskości płciowej* – klacz przetknęła ślinę – w dużych, wiejskich rodzinach, ale... Zawsze wydawało mi się, że to tylko brzydkie plotki i domysły. Nie, to na pewno nie to, o czym myślę. Zobaczmy, co tam...

Rozległo się stukanie do drzwi.

– Już schodzę! – Twilight w panice schowała pamiętnik na wypadek, gdyby wrócił Spike.

– Kto tam? – spytała, schodząc po schodach.

– Zgadnij, cukierczku!

Klacz gwałtownie stanęła. Ale zebrawszy się w duchu, zdecydowanie podeszła do drzwi wejściowych.

– Cz-cześć AJ! – Twi sztucznie się uśmiechnęła, witając gościa.

– Siemka, słodziutka! Co tam, jesteś sama? Gdzie jest mały psotnik?

– S-spike gdzieś poszedł. Powiedział, że wróci później... A co? On... Jest ci potrzebny?

– A nie, wcale. Przyniosłam jabłka, jak obiecywałam. – Klacz chwyciła zębami stojącą obok torbę.  
– Odłożyłam dla was dwojga kilogram najsmaczniejszych! – AJ wesoło mrugnęła.

– Och! Dziękuję...

– No to ja już pójdę. Jeśli coś...

– AJ! Powiedz mi... Czy wszystko w porządku? – wyrwało się jednorożcowi.

Ziemski kucyk zdziwiona uniosła brew.

– W sensie?

– No... Nie chcesz mi nic powiedzieć? – ostrożnie zapytała Twi.

– Emm, do czego pijesz, cukierczku?

– Pomyślałam, że może chcesz się wygadać albo coś w tym stylu...

AJ zamyśliła się.

– Eee... Zdaje się, że wszystko w porządku. Dzisiaj na przykład spędziłam cały dzień z Big Macem w sadzie.

Po ciele jednorożca przeszły ciarki, kiedy tylko przed oczami stanął jej rysunek Spike'a.

– A... Co robi teraz Macintosh?

Applejack zadowolona mruknęła:

– Powiedzmy, że siłacz się zmęczył. – AJ z jakiegoś powodu się uśmiechnęła.

– Tak się dzisiaj zmęczyliśmy, że nie miał nawet sił dopełznąć do domu. Dlatego stwierdziliśmy, że po prostu zjemy kolację w starej szopie, gdzie teraz mam zamiar pójść. Posiedzimy tam, dopóki nie wrócą mu siły. – Klacz zachichotała. – Jeśli wrócą, oczywiście...

Twilight mocno się zarumieniła.

– N-nie wiedziałam, że jesteście sobie tak bliscy...

Klacz spojrzała na nią łobuzersko:

– Wiesz, nie jest może zbyt gadatliwy, ale to tylko powierzchowne. Gdzieś w jego ciele kryje się wrażliwy żrebak. Naprawdę mi się podoba przebywać z nim czasem sam na sam. Gdybyś wiedziała, jak mnie do głębi...

– Nie! Nie mów! Znaczą się, wybaczyć, ale jestem bardzo, bardzo zajęta. Dziękuję za jabłko, widzimy się później, dobrze? Jutro. A lepiej pojutrze. No, wybaczyć, na razie! – Jednorożec głośno zatrzasnęła drzwi i pognęła na piętro.

–...zna? – dokończyła zdziwiona AJ.

– Nie! Nie-nie-nie-nie-nie! – Twilight nerwowo przestępowała z kopyta na kopyto. – Prawda! To wszystko prawda!

Jednorożec zastygła.

– Spike! – głośno zawołała, wyciągając pamiętnik.

– Hu? – zainteresował się puchacz, podleciawszy bliżej.

– Gdzie to... – Wściekle wertowała książkę. – Aha!

**„... Nie planowałem. Macintosh tak mocno ją pchał... Zrobiło mi się jej nawet żal.”**

– W imiona księżniczek, to jakiś koszmar!

**„Applejack zapewne zdarła kopyta o drzewo.”**

Twilight z trudem powstrzymywała podchodzącą do gardła gulę.

**„Kiedy skończyli, AJ leżała jeszcze z pięć minut na trawie bez siły. Nawet Macintosh się zmęczył, choć jest z niego siłacz.”**

Jednorożec gorączkowo szukała wzrokiem miski.

**„Natomiast było zabawnie potem patrzeć, jak gonila Rainbow.”**

– Hmm?

**„Zresztą, można ją zrozumieć. Gdyby Dash nie wrzuciła jej kapelusza na jabłoń, Applejack nie musiałaby wdrapywać się na drzewo, żeby go ściągnąć. Dobrze, że chociaż Big Mac jej pomógł i ją podsadził. Hmm... Na pewno trzeba było narysować Dash, śmiejącą się z obłoku. Ale już za późno. Zresztą Pinkie i ten rysunek się spodobał. Powiedziała, że nieźle się podciągnęłam. Jestem w końcu gotowy do fazy końcowej.”**

Nie doczytując ostatnich wersów, Twilight skoczyła do drzwi wejściowych. Wyrzała na ulicę, w nadziei, że zastanie tam jeszcze AJ, ale ślad po niej już zaginął.

– Kurna, Spike! No i co ty... Grr! – Twi zatrzasnęła drzwi i ponuro poszła na górę, głośno zgrzytając zębami. – Jestem gotowy, jestem gotowy! Zaraz zobaczymy, do czego się tam przygotowywałeś, że prawie zrobiłeś ze mnie kompletną idiotkę!



– Hu!

Twi nerwowo się uśmiechnęła.

– Tak! To jego wina! Nie trzeba było mnie wprowadzać w błąd.

– Hu!

– Wszystko jedno. W mojej bibliotece nie powinno być osobistych notatek. Tym bardziej takich. Na dodatek nie na darmo je przede mną ukrywał. Mój mały pomocnik coś ukrywa i dowiem się, co to dokładnie jest.

– Hu!

– Daj spokój – wyburczała rozdrażniona jednorożec, chwytając nieszczęsny pamiętnik.

CIĄG DALSZY NASTĄPI...

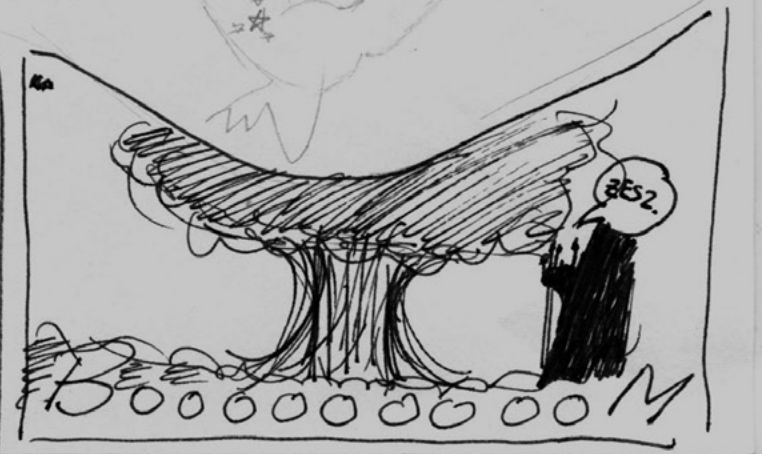
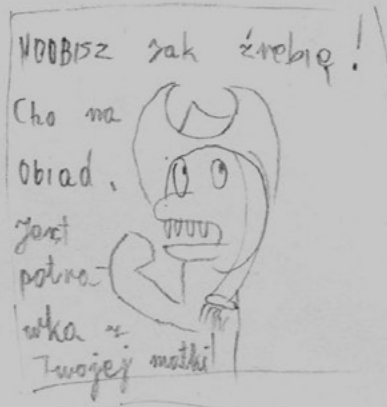
# Wybrane komiksy z Twilightmeeta

Autorzy: Psoras, StudlyHorn, SonicPegasus, Pisklozaur, Patryk Czurejno, GramiPL





# Obiad



Autor komiksów: Toxic-Mario

Opracowanie graficzne: MLO

Tłumaczenie: Kingofhills



PRZEGRZANE

Toxic-Mario.deviantart.com



OCHRONA  
PRZECIWPÓŻAROWA  
Toxic-Mario.deviantart.com



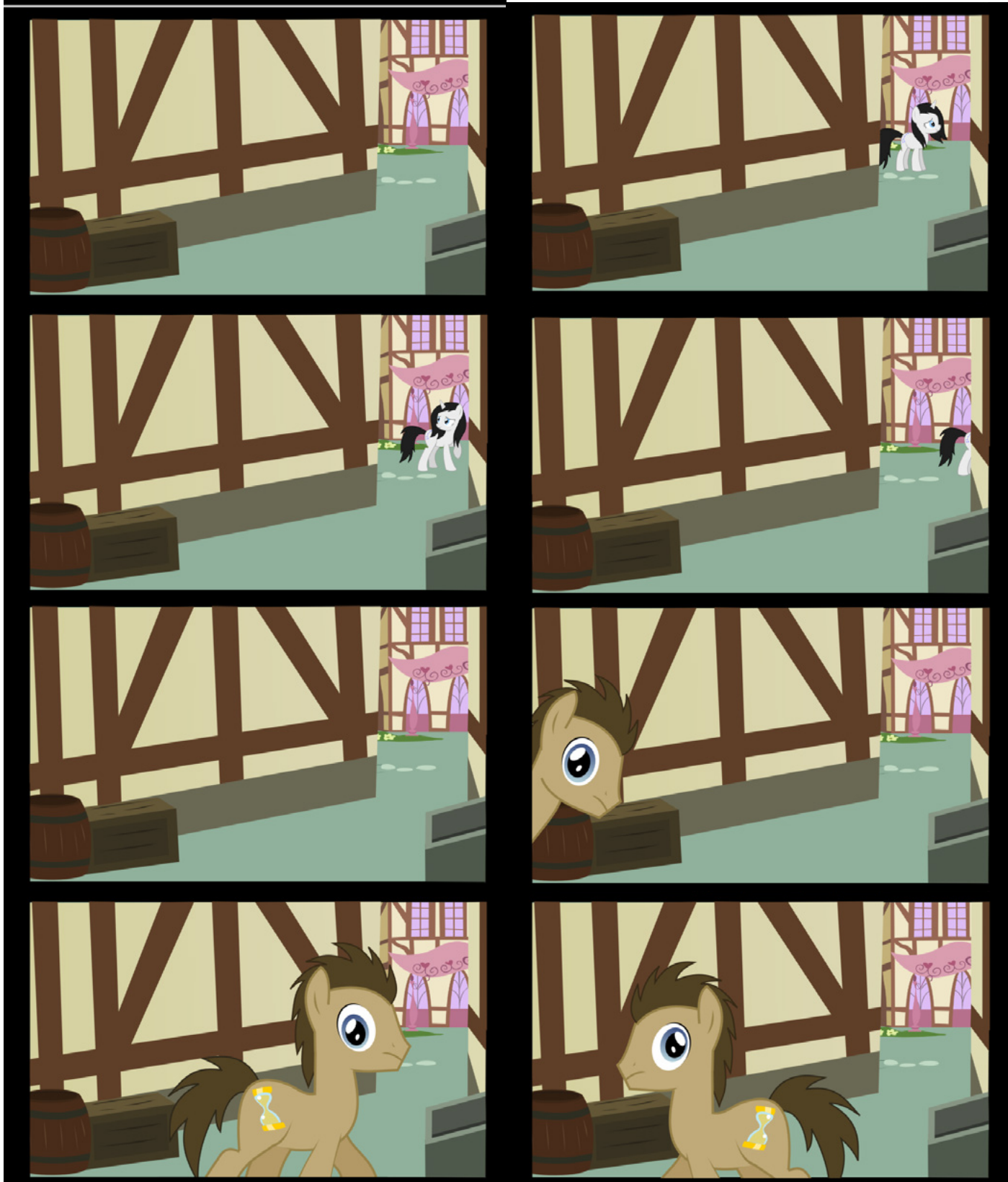


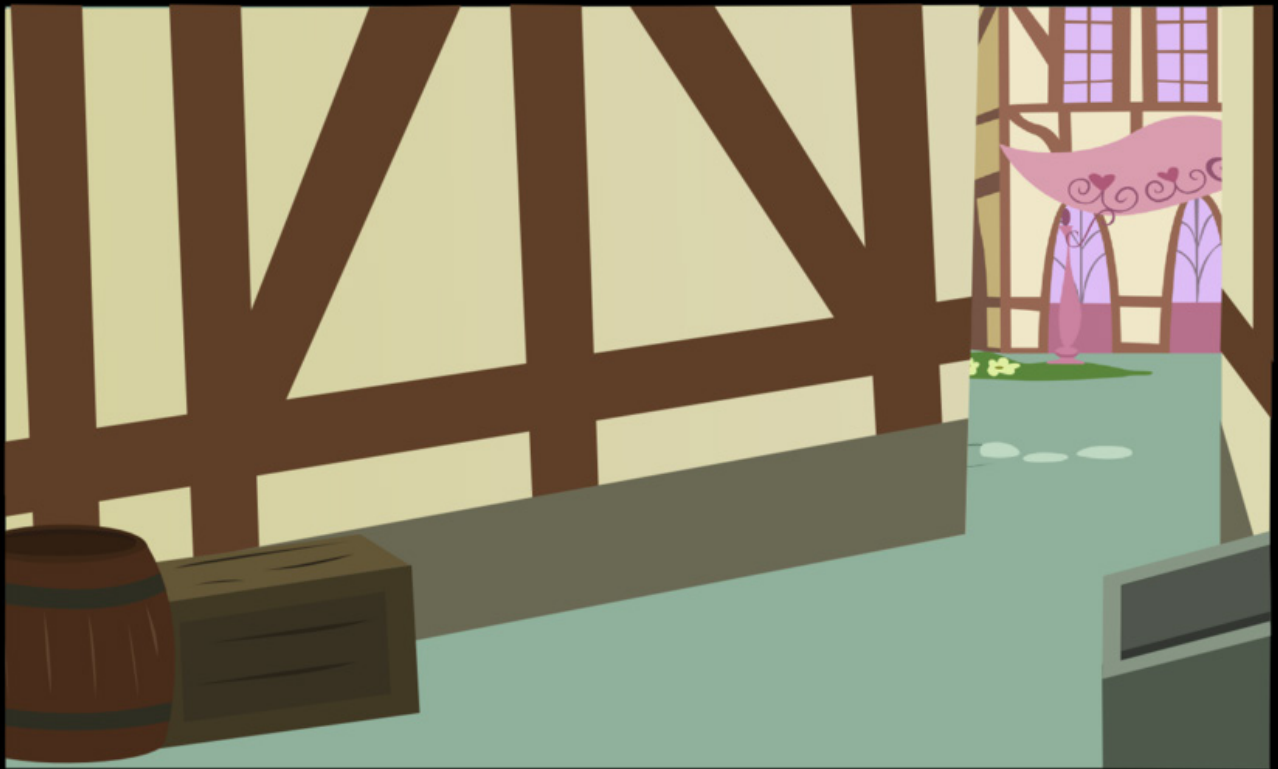




CIĄG DALSZY NASTĄPI...

Autor: Agrol





CIĄG DALSZY NASTĄPI...

Autor: Agrol

# Ogłoszenie

Czy uważasz, że pisząc artykuły, podbiłbyś świat mediów?

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

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

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

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

Poszukujemy:

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

Aby złożyć podanie, wystarczy odwiedzić forum MLPPolska. Zapraszamy!