



EQUESTRIA
TIMES



4

3/2015

Relacja z koncertu Przewalskich
Rosyjski zespół znów zawitał do Polski

Cahan uczy i bawi: Tworzenie postaci
Dlaczego OP postacie są nudne

CMC zdobywają znaczki: Astronomia
Wraz z Luną wpatrujemy się w Księżyc

zeka? Spidi dalej zagłębia
ją. Zodiak przedstawi wam
eliście się poczuć jak bóg?
OneTwo powie Wam małe
niu.

Was na kolejnych stronach.
y jest to ostatni wstępniak,
przejmuję teraz Macter. Miło
dnak to nie robota dla mnie.
n podziękować redakcji, że
Equestria Times i że zyskuje
rność. Tak więc, by dalej nie
że powiesz coś od siebie?

» Matyas Corra

Dzięki, Matyas.

I wielkie podziękowania dla ciebie, bo byłeś ważnym członkiem grupy osób, bez której Equestria Times nigdy by się nie pojawiło. Zastępując cię na stanowisku redaktora naczelnego, mogę tylko jedno obiecać czytelnikom i członkom redakcji – zrobię, co w mojej mocy, aby Was nie zawieść.

A teraz rozpoczynam poszukiwanie poradnika „Pisanie wstępniaków dla opornych”, aby przygotować się przed kolejnym numerem.

» Macter4

ok mlppolska

tano prace autorów:

Spis treści

Wieści ze świata.....	4
RECENZJE	
Kroniki Equestrii: Nadejście Ognia.....	6
Seria Manehattanverse.....	8
The Blueblood Chronicles.....	10
PUBLICYSTYKA	
Cahan Uczy i Bawi.....	13
Mity fandomu.....	16
Relacja z koncertu Przewalskich w Gdańsku.....	21
FELIETONY	
Kucykowy konwent – czy na pewno potrzebny?.....	24
Dobry żart tynfa wart.....	25
POZOSTAŁE	
CMC Zdobywają Swoje Znaczkę.....	27
Recenzja filmu Hobbit – Bitwa Pięciu Armii.....	30
SMITE – recenzja.....	33
Recenzja filmu „Miasto 44” Hot.....	36
Recenzja filmu „Miasto 44” Cold.....	38
Zaklęcie szybkiego czytania.....	41
FANFIK	
WIEDZIEĆ.....	45
ARTYSTYCZNY MIX	
Komiksy.....	51

13 lutego

Kolejna część Equestria Girls



Kolejny rok – kolejna część Equestria Girls? Na to wygląda. Film, wstępnie zapowiedziany na jesień, ma nosić tytuł Equestria Girls: Friendship Games.

16 lutego

Koncepcyjne arty z 5 sezonu



Uczestnicy nowojorskiego Pony-Conu mogli podziwiać pokazane tam grafiki koncepcyjne piątego sezonu. Zainteresowanych nowymi postaciami i lokacjami odsyłam [tutaj](#).

17 lutego

Komiksy IDW a kanon serialu



O kanoniczności kucykowych komiksów dyskutowano wiele razy, a teraz na ten temat wypowiedział się Bobby Curnow, bezpośrednio związany z IDW. Według niego Hasbro dba o to, żeby komiksy nie kłóciły

się zbytnio z serialem, kontrolując ich spójność z przyszłymi planami fabularnymi. Mimo to wydarzenia z historii od IDW technicznie nie mają powiązań z takimi produktami jak serial czy filmy pełnometrażowe.

25 lutego

Pełnometrażowy film i setny odcinek MLP



Niechętni Equestria Girls mogą odetchnąć z ulgą – zapowiedziany w październiku film pełnometrażowy z uniwersum MLP:FiM nie będzie rozgrywał się w Canterlot High. Produkcja ma ujrzeć światło dzienne dopiero w 2017 roku. Na chwilę obecną ważniejszą informacją jest więc, że tegoroczny piąty sezon MLP:FiM zawierać będzie setny odcinek serialu, który to szczególny numer twórcy zdecydowali się uczcić równie niezwykłym odcinkiem. Zamiast szóstki głównych bohaterek wystąpią w nim różnorakie postaci drugoplanowe oraz kucyki tła. Charaktery niektórych z nich mają być oparte na fanowskich wyobrażeniach tychże.

2 marca

Tytuły dwóch pierwszych odcinków 5 sezonu



Ostatni miesiąc obfitował w informacje dotyczące zbliżającego się

sezonu piątego MLP:FiM. Ujawniono między innymi tytuł otwierającego sezon dwuodcinkowca: Cutie Markless. Zapowiedziano też jego premierę na DVD 30 czerwca.

3 marca

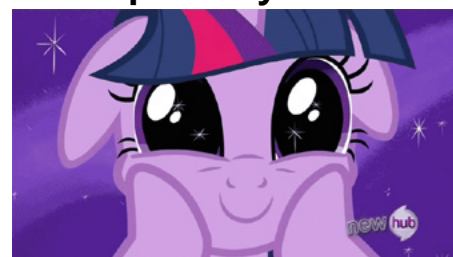
Knapik podkłada głos pod Pinkie Pie



Tomasz Knapik, polski lektor filmowy, wystąpił w programie Świat się kręci, podczas którego podjął dubbingowe wyzwanie i spróbował swoich sił w naśladowaniu głosu Pinkie Pie z odcinka Winter Wrap Up. Rezultaty jego starań można obejrzeć [tutaj](#). Źródło – FGE.

5 marca

Data premiery 5 sezonu



Data premiery piątego sezonu jest już pewna i przypada na 4 kwietnia! Poznajemy też coraz więcej szczegółów dotyczących fabuły otwierającego sezon dwuodcinkowca – bohaterki mają trafić do miasteczka, w którym wszystkie kucyki zrezygnowały ze swoich znaczków, a więc i talentów, w imię głoszonej przez Starlight Glimmer równości wszystkich kucyków. Szybko okaże się jednak, że plany Starlight dalekie są od wprowadzenia w Equestrii szczęścia i przyjaźni... Z wypowiedziami twórców i fragmentami odcinków można zapoznać się [tutaj](#). Filmik zawiera też informacje o innych odcinkach piątego sezonu. Źródło – FGE.



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



[Adventure]

Kroniki Equestrii: Nadejście Ognia

Autor: Nicz

Dawno, dawno temu, kiedy fandom był jeszcze młody, a morze fanfików nie sięgało aż po horyzont, na ustach wszystkich znajdowało się pewne polskie opowiadanie. Złoty wiek nie trwał dla niego wiecznie i w pewnym momencie hit stał się niemal zapomniany oraz pogrzebany przez tony nowszych tekstów. Dzisiaj wyciągnę swoją łopatę i odkopię dzieło Nicza, ponieważ „Kroniki Equestrii: Nadejście Ognia”, mimo licznych wad, zasługują, by o nich pamiętano.

» *Cahan*

Na wstępie zaznaczę, że nie jest to fanfik wybitny. Na tle dzisiejszych opowiadań wypada średnio. Istnieje wiele lepiej napisanych przygodówek. Nie jest zły, ale nie jest też jakoś szczególnie dobry. Pewnie się dziwicie, dlaczego przed chwilą pisałam, że zasługuje na pamięć. To klasyka polskiej sceny fanfikowej i chociażby dlatego dobrze jest go znać, bo można powiedzieć, że to jedna z tych historii, które odkrywały niezbadane morze polskiej twórczości do MLP:FiM.

O czym jest ten tekst? Jednorożec Wordweaver postanawia zbadać opuszczone kopalnie, by w ich odmętach znaleźć starożytny artefakt. Udaje się tam razem z grupką kucyków dość wątpliwej moralności i przewodniczką Soft Sound, bardzo utalentowaną czarodziejką. Odnajdują podziemną świątynię oraz swój

cel. Niechcący budzą pradawne, złowrogie moce – Elementy Chaosu i alikorna zwanego Fire, który chce zniszczyć świat. Oczywiście Equestrię będą ratować Mane Six z przyjaciółmi oraz... Księżniczką Luną.

Fabula może i nie jest zła, ale to zdecydowanie najsłabsza strona opowiadania ze względu na swoją główną myśl. Niestety, ale starożytny czarny alikorn, który chce zniszczyć świat na zasadzie „bo tak” jest nie tylko szampowy, ale wręcz zły pod względem czysto fabularnym. Na pewno dałoby się zrobić to o wiele lepiej. Mimo wszystko opowieść ma swoje mocne punkty. Są to przede wszystkim wątki Elementów Chaosu i ich związku z Elementami Harmonii. Intrygi, jakie knuje główny zły, wątek Elementu Kłamstwa oraz małe śledztwo Luny to jasne punkty fanfika i naprawdę mogą je pochwalić. Niestety, znalazło się i Deus ex machina w formie Kindquilla i sir Godryka. Tych dwóch wzięto się z plota Molestii, akurat kiedy byli właśnie potrzebni. Potem znowu często robili za ostatnią deskę ratunku, a ich historię uznaję za niejasną i niewyjaśnioną. W tym wypadku brak uzasadnienia fabularnego jest bez wątplenia wadą.

Momentami tekst wciąga i to mocno, dlatego warto przebrnąć przez nieco słabszy początek, ponieważ im dalej, tym lepiej. Wbrew pozorom Kroniki nie są przewidywalne i potrafią nieźle zaskoczyć. W odróżnieniu od

większości przygodówek o walce dobra ze złem, to jasna strona mocy potrafi tu dostać mocno po zadach oraz nie zawsze wygrywa.

Tempo akcji jest stałe i dobrze dobrane. Nie pędzi na łeb, na szyję, ale też nie nuży. Widać, że autor miał swój plan i się go trzymał, bo całość porównałabym do nurtu spokojnej rzeki, która płynie z odpowiednią prędkością. Jedynie początek wypada blado i może nieco nudzić czytelnika.

Kreacja postaci wyszła autorowi znakomicie. Bohaterowie kanoniczni są świetnie oddani, a Pani Nocy nabrała sporo charakteru i zachowuje się odpowiednio, jak na kłacz o takiej pozycji oraz życiowym doświadczeniu. Postacie niekanoniczne... Tu jest różnie. Zdarzają się jednostki wybitnie wykreowane, choćby Element Kłamstwa, bardzo dobre – Wordweaver, średnie oraz sam Fire, który jest pozbawiony charakteru. Typowy wielki zły, który jest nudny do bólu ze swoją potęgą i chęcią zniszczenia wszystkiego. Ale przynajmniej jest dość inteligentny i wie, co to finezja. Nie jest to może najgorsza alikornia kreacja świata, ale bohater ten prezentuje się nijako.

Niestety, jest za mało opisów, szczególnie lasu Everfree, Ponyville i miasta Canterlot. A przecież mogłyby one zbudować fenomenalny klimat. To spora bolączka „Kroniki Equestrii: Nadejścia Ognia”. Czyta się to całkiem przyjemnie, ale brakuje nastroju. Aby było zabawniej – Nicz wyraźnie potrafi tworzyć całkiem przyzwoite kreacje miejsc, co widać na przykładzie zamku Canterlot i chatki Zecory. Z przykrością muszę stwierdzić, że potencjał został niewykorzystany. Temu światu po prostu brakuje tła i własnego życia. Zdaje się być niepełny i pusty, a w efekcie całość nie porywa.

Dialogi są całkiem dobrze napisane i wypadają naturalnie. Ale niestety nie są zapisane od półpauz. Mimo wszystko czytało się je całkiem fajnie, a błędy zapisu nie wpłynęły znacząco na komfort czytania. Za to zapis myśli jest dziwny i budzi niemiłe skojarzenie z angielskimi dialogami.

Generalnie strona techniczna nie powala, ale nie budzi też chęci sięgnięcia po topór. Prócz

wyżej wspomnianych dywizów w dialogach, tekst cierpi też na inne bolączki. Prezentuje się niechlujnie, ponieważ nie jest wyjustowany, a pomimo stosowania tabulatorów jest jedną wielką ścianą tekstu, przez co takie dialogi giną w masie słów. Jest to zwyczajnie męczące dla oczu.

Dużym atutem są różne pomysły i rozwiązania stosowane przez autora. Nie będę tutaj spoilerować, ale obiecuję, że nie będziecie zawiedzeni. Nie dziwota, że kiedyś „Kroniki...” uchodziły za coś wybitnego.

Gwoli podsumowania powiem, że „Kroniki Equestrii: Nadejście Ognia” to całkiem przyjemne opowiadanie. Napisano je stylem niewycwiczonego i może nie najlepszym, ale wcale nie najgorszym. Bez wątpienia to kolejny fanfik zmarnowanego potencjału, który miał szansę być czymś o wiele lepszym, jednak i tak jest całkiem przyzwoity.

Jeśli ktoś szuka jakiejś typowej przygodówki na wieczór, to z pewnością mogę mu go polecić. Zaznaczę też, że opowiadanie zawiera przemoc, może nie w jakichś wielkich ilościach, ale odradzałabym go osobom szczególnie wrażliwym i nielubiącym tagów [violence] oraz [dark], bo choć autor ich nie przyznał, to moim zdaniem spokojnie mogłyby je nosić.



THE WRONG PLACE AT THE RIGHT TIME

[Alternate Universe][Adventure][Slice of Life][Comedy][Sad]

Seria Manehattanverse

Autor: Little Jackie Papercut

Twilight Sparkle, zaniepokojona możliwością powrotu Nightmare Moon, błaga Księżniczkę Celestię o podjęcie odpowiedzialnych działań. Ta jednak ma dla niej inne, ważniejsze zadanie: dopilnowanie obchodów Letniego Święta Słońca. Wysyła ją więc do miasta, będącego tegorocznym gospodarzem tej wspaniałej uroczystości, którym jest... Manehattan?!

» *Psoras*

Podstawową sprawą, którą należy omówić w recenzji opowiadania dziejącego się w alternatywnym uniwersum, jest kwestia tego, co autor decyduje się zmienić w oryginalnej koncepcji materiału wyjściowego i wpływ tej zmiany na całość. Czy więc wysłanie Twilight Sparkle do wielkiej metropolii zamiast do małego miasteczka jest dobrą decyzją? Odpowiedź możemy poznać w fanfikach z serii Manehattanverse. Niestety, nie zostały one jeszcze przetłumaczone, dostępne są więc wyłącznie dla czytelników anglojęzycznych.

„The Wrong Place at the Right Time”, będące dziełem Little Jackie Papercuta, jest alternatywną wersją dwóch pierwszych odcinków serialu – Twilight przybywa ze Spike’em do Manehattanu, mając zlecone przez Księżniczkę Celestię zadanie dopilnowania obchodów i „znalezienia sobie jakichś przyjaciół”, a jednocześnie chcąc wykorzystać wielką bibliotekę miejską do znalezienia sposobu na powstrzymanie Nightmare Moon. Zachęco-

na przez Spike’a do podjęcia próby nawiązania przyjaźni, zapytuje o imię pierwszego napotkanego kuczka – niebieską klacz jednorożca – ta jednak bez słowa znika w kłębie dymu. Twilight decyduje się więc zrezygnować z dalszych prób i jak najszybciej odfajkować zaplanowane spotkanie z właścicielką firmy cateringowej Orange Sherbet, kucykami z Equestrian Weather Center (w tym młodszą kadet Blossomforth), Honey Do piastującą urząd kuratora Museum of Supernatural History oraz ulubioną wiolonczelistką Celestii Octavią Melody...

...i jeśli chodzi o fabułę, to tu powinienem się zatrzymać. Wszyscy oglądaliśmy kreskówkę, więc doskonale wiemy, dokąd to wszystko zmierza, tylko nie wiemy jeszcze, którędy. A muszę przyznać, że wątki zarówno samego odnalezienia Elementów Harmonii, jak i sposobu, w jaki poszczególne klacze udowadniają, że są godne miana Powierniczek, zostały bardzo sprawnie poprowadzone i, co najważniejsze, nie są w żadnym punkcie skopiiowane z serialu – wszak hojność, życzliwość, lojalność, szczerść oraz radość potrafią się objawiać na bardzo różne sposoby. Nawet wątek zauroczenia Spike’a jedną z klaczy nie sprawia wrażenia wciśniętego na siłę ani przeszczepionego z oryginalnego odcinka na obcy grunt.

Najbardziej jednak przypadły mi do gustu główne bohaterki. Co ciekawe, polubiłem je nawet bardziej niż Główną Szóstkę z serialu. Dlaczego? Bo choć przesadą byłoby powiedzieć, że Główna

Szóstka to postacie wycięte z tektury, opierają się one na sześciu podstawowych archetypach, spotykanych w wielu książkach, filmach i w szczególności amerykańskich serialach dla młodzieży, ale rzadko występujących w czystej formie w prawdziwym życiu – inteligentna, ale społecznie niezbyt sprawna kujonka, klacz pracująca ze wsi, wyluzowana sportsmenka, nieśmiała do przesady miłośniczka zwierząt, modnisią-pięknisią i szalona imprezowiczka. Natomiast Manehattańska Szóstka sprawia wrażenie bardziej zrównoważonej – Twilight wprawdzie pozostaje sobą, ale filary, na których opierają się osobowości pozostałych postaci (showmanka, bogata ciocia, roztrzepana nowicjuszka, czytana, ale odważna pani naukowiec i artystka o wyszukanych manierach) wydają mi się nie tyle mniej oklepane, co przede wszystkim bardziej życiowe. Kto z nas na przykład nie ma wśród znajomych kogoś, kto potrafi zająć się czymś „tylko na pięć minut” i zapomnieć o bożym świecie na całe godziny niczym manehattańska Blossomforth?

Trzeba też wspomnieć o Manehattanie. Jako osoba, która miała szczęście odwiedzić prawdziwy Nowy Jork i darzy to miasto wyjątkową sympatią, od pierwszego wejrzenia polubiłem też jego equestriańską wersję. Ten fanfik zaś ukończony został grubo przed czwartą serią i tak naprawdę był pierwszym moim kontaktem z Manehattanem na większą skalę niż we wspomnieniach Applejack.

Metropolia jest bardzo dobrze opisana i dokładnie taka, jaka być powinna – żywa, pełna bardzo nowojorskiej architektury (nie chodzi mi tylko o wieżowce – ważną rolę pełni tu też np. Museum of Supernatural History), mieszkańców i ruchu. Na chwilę zaglądamy nawet do metra, bez którego, przynajmniej dla mnie, żadna wariacja na temat Nowego Jorku nie byłaby kompletna.

„The Wrong Place at the Right Time” jest częścią serii Manehattanverse i po jego przeczytaniu zapewne niejedyn czytelnik będzie chciał sięgnąć po dalsze jego części. Pozostałe opowiadania stworzone zostały jednak przez różnych autorów i prezentują sobą bardzo zróżnicowany poziom, więc pozwolę sobie polecić kilka opowiadań, które czytało mi się najprzyjemniej.

Do takich zaliczyłbym „Apples to Oranges”, „Blossomforth with all your might” i „Brag You Down” autorstwa Skyhearta. W pierwszym od-

wiedzamy Ponyville (okazją jest zjazd rodziny Apple) i dowiadujemy się co nieco o przeszłości Orange Sherbet, a także o wydarzeniach, jakie zaszły w miasteczku od czasu, kiedy Twilight do niego nie przyjechała.

W drugim także pojawiają się nasi starzy znajomi z Ponyville, kiedy okazuje się, że Blossomforth omyłkowo zapisała się na Zawody Młodych Lotników – i to z Fluttershy jako partnerką... a jako że za późno już, żeby to odkręcać, to Rainbow Dash (którą Manehattańska Szóstka poznała za pośrednictwem Fluttershy i która oczywiście także zgłosiła się na zawody) postanawia zająć się treningiem dwójki klaczy.

Trzeci natomiast jest wyjątkowo dobrym połączeniem dwóch odcinków: „Mysterious Mare Do Well” i „Boast Busters”. Nie zdradzając za dużo, jednej z przyjaciółek Twilight udaje się kilkakrotnie uratować kuce z wypadków i przez to staje się bohaterką Manehattanu, więc zaczyna popadać w pychę i podobnie jak w odcinku z Rainbow Dash, jej przyjaciółki wymyślają plan, który ma za zadanie przebić nadęty balon, jakim stało się jej ego. Tylko że tym razem skutek okazuje się zupełnie inny od zamierzonego... Autorowi udało się w bardzo zgrabny sposób nie tylko połączyć pozornie zupełnie niepasujące do siebie wątki, ale i rozwiązać je, moim skromnym zdaniem, w sposób o wiele mądrzejszy od zastosowanego w serialu. Zresztą, przekonajcie się sami...

Najciekawsze jest jednak to, że pomimo obrania nowej scenerii i wymiany większości postaci, wszystkim wymienionym opowiadaniom udało się zachować ciepły, serialowy klimat. Przyszynę bez bicia – o ile nigdy nie poczułem tego charakterystycznego uczucia „ciepła w środku” podczas oglądania kreskówki, o tyle tym fanikom udało się je u mnie wywołać.

Podsumowując, na pewno warto na tę serię rzucić okiem. Może nie każdemu od razu przypadnie do gustu koncepcja alternatywnej Głównej Szóstki, może nie każdy polubi Manehattan tak bardzo jak ja. Jeśli jednak ktoś szuka czegoś odmiennego, ale zarazem zaskakująco bliskiego serialowemu klimatowi (a przy okazji zna angielski), na pewno będzie to dobry wybór. No i jeśli lubi wieżowce...



[Romance][Comedy][Slice of Life]

The Blueblood Chronicles

Autor: Rune Soldier Dan

Nie ma chyba bardziej znieawidzonej przez fandum postaci niż księżę Blueblood. Od początku swojego występu w finale pierwszego sezonu ten ogier budził w widzach uczucia skrajnie negatywne. Trend ten podłapali twórcy fanfików – wielokrotnie czytaliśmy już, jak to ten arystokratyczny nieudacznik jest poniżany i ośmieszany, jak kreowany jest na zwykłego głupca, który nie potrafi nic poza ładnym wyglądem i denerwowaniem wszystkich w promieniu kilkuset metrów. W efekcie znalezienie opowiadania, w którym Blueblood byłby przedstawiony inaczej, graniczy z cudem. Sam szukałem długo, aż wreszcie z pomocą przybył niezawodny Ghattor, podrzucając mi „The Blueblood Chronicles”, fanfik autorstwa Rune Soldier Dana.

» Gandzia

Czym są „Kroniki Blueblooda”? Najprościej określić je jako komedię romantyczną. Zawiedzie się jednak ten, kto spodziewał się wesołej opowieści o radosnym puchaniu w stylu „The Life and Times of a Winning Pony”. Zamiast fanfikowego odpowiednika „American Pie” dostajemy coś, czemu bliżej jest do klasyki w rodzaju pamiętnego „Cztery wesela i pogrzeb”.

Fabulę opowiadania poznajemy zarówno za pośrednictwem trzecioosobowego narratora, jak i z wpisów z pamiętnika Blueblooda. Przedstawione w fanliku wydarzenia pozwalają

spojrzeć nieco przychylniej na postać księcia, ot, choćby na jego zachowanie z finału sezonu pierwszego. Jak zapewne pamiętacie, nasz bohater znieawidzony został za dość – delikatnie mówiąc – niegrzeczne odrzucenie zalotów Rarity. Prawda jest jednak taka, że Blueblood, jako księżę i siostrzeniec samej Celestii, musi się wręcz od takich lejących na jego tytuł i wygląd klaczy opędać. Nie znaczy to jednak, że główny bohater omawianego opowiadania nie pragnie miłości – chce jednak, by jakaś klacz pokochała go niezależnie od jego statusu społecznego.

Przyznać muszę, że jak żyję, nie widziałem lepiej wykreowanego Blueblooda. Z początku nienawidzący brudu cynik, który w tajemnicy pomaga dwóm kumpłom w prowadzeniu organizacji charytatywnej, powoli zmienia się na naszych oczach w kogoś o wiele lepszego. A wszystko dzięki pewnej klaczy, którą poznaje w czasie wizyty w equestriańskim odpowiedniku Wygwizdowa Wielkiego. Bo jak wiadomo, każda osadzona w uniwersum MLP przygoda prędzej czy później musi zahaczyć o Ponyville.

Również bohaterowie drugiego planu, zarówno ci kanoniczni, jak i stworzeni na potrzeby opowiadania, zostali wykreowani w sposób co najmniej akceptowalny, jeśli nie lepiej. Niemal nie sposób nie polubić znajomych głównego bohatera i ich charakterów, a chyba jedyną postacią, jaką czytelnik może znieawidzić, jest księżę Charming, który został przedstawiony w mniej więcej taki sam sposób, jaki w serialu przedstawiono Blueblooda.

Inną zaletą „The Blueblood Chronicles” jest humor, niewymuszony, a przy tym wywołujący uśmiech na twarzy. Tytułowy bohater dość często i w zabawny sposób komentuje bieżące wydarzenia, jak choćby uwolnienie Discorda czy spotkanie z przyjacielem Luny (swoją drogą, Abby powinien stać się kanoniczny i hańba twórcom serialu, że jeszcze nie ujrzeliśmy jego osoby w jednym z odcinków). Od czasu do czasu dobrym tekstem rzuci też ktoś z drugiego planu. W moim osobistym rankingu pierwsze miejsce zajmuje Fancypants, który w pewnym momencie zdradza swoje skryte marzenie, które jest tyleż zaskakujące, że znany skądinąd autor naszego polskiego „Kanclerza” złapałby się za głowę, gdyby dowiedział się, czego chciała spróbować jego ulubiona postać. Jakież to marzenie? O tym musicie przekonać się sami – naprawdę warto. Należy jednak zaznaczyć, że nie uświadczymy tu zbyt wielu dowcipów z erotycznym podtekstem, więc jeśli ktoś szuka wyłącznie humoru tego rodzaju, obejdzie się smakiem. Cóż, jego strata.

Niczego nie mogę zarzucić stylowi opowiadania. Opisy i dialogi napisane są przyjemnym i łatwym w odbiorze językiem, dzięki czemu całość jest lekka w odbiorze. Fanfik jako taki czyta się dosyć szybko, a że nie jest zbyt długi – co nie oznacza, że jest za krótki, co to to nie! – można go śmiało ukończyć w jeden, może dwa wieczory.

Czy „Kroniki...” mają wady? Po długim, długim (zwielokrotnić do woli), długim namyśle stwierdzam, że nie. Tekst jest tak bliski ideału, jak to tylko możliwe. W przekonaniu tym utwierdza mnie ilość ocen pozytywnych, zgarniętych przez dzieło Rune Soldier Dana – w chwili pisania tego tekstu było ich 726 przy 8 opiniach negatywnych. Widać komuś nie spodobało się, że autor sparował Blueblooda z czyjąś waifu... Jednocześnie jest to opowiadanie nieco już zapomniane – chociaż i tak ma więcej wyświetleń niż fanfiki naszego redakcyjnego kolegi Verlaxa (tak jest! Verlax pisze coś więcej niż artykuły do fandomowej prasy, chociaż ciężko powiedzieć, co dokładnie, bo jego dzieł nikt nigdy na oczy nie widział) – a szkoda, bo efekt ciężkiej pracy Rune Soldier Dana wart jest przeczytania.

Opowiadanie dostępne jest jedynie po angielsku, jednak napisane jest językiem na tyle prostym, że osoba znająca piękną mowę

Albionu na jako takim poziomie powinna zrozumieć większość dowcipów, jedynie od czasu do czasu posiłkując się słownikiem. O tłumaczeniu nic mi nie wiadomo. A szkoda, bo fanfik jest wart tego, by jakiś uczynny tłumacz go przełożył. Póki co jednak chętni na zapoznanie się z miłosnymi przygodami Blueblooda czytelnicy muszą zaprzyjaźnić się z językiem angielskim – co polecam zrobić, dzięki temu przeczytacie o wiele więcej równie ciekawych fanfików, a i przyda się w życiu, chyba że jesteście pesymistami i wolicie uczyć się arabskiego.

Reasumując, „The Blueblood Chronicles” to fanfik niemalże doskonały, idealna, acz nieco zapomniana komedia romantyczna, która znacznie rozbudowuje i pozwala spojrzeć nieco przychylniej na jedną z najbardziej zniechęconych i splotconych postaci z serialu. Pozycja obowiązkowa dla każdego miłośnika fandomowej literatury, zwłaszcza wszelkiej maści romansów i okruczeń życia. Oceny końcowej nie będzie – opisanie tak dobrych opowiadań cyframi jest po prostu niemożliwe.



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.

WYKWALFIKOWANĄ 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



Cahan Uczy i Bawi

Część 7 – O kreacji postaci, czyli jak nie stworzyć Mary Sue

Witajcie, kochani! W dzisiejszym odcinku zajmiemy się tworzeniem bohaterów, a więc czymś niezwykle istotnym dla większości twórców literackich. Omówię zarówno postacie główne, drugoplanowe, tła, a nawet IMBA alikorny. Jak sprawić, by Celestia była władczą, a Luna nie zachowywała się jak najgorsza gimbusiara z okresem? O tym za chwilę...

» *Cahan*

Jakie są cechy dobrze wykreowanej postaci?

Przede wszystkim jest realna. Ma wady i zalety. Nie jest czarna jak węgiel ani kryształowa jak pewna noc. Potrafi marzyć i ma jakieś cele (i to nie takie w miejskich lochach). Wykształcenie i zachowanie ma adekwatne do statusu społecznego oraz swojej historii. Jeśli na pytanie „Czy taka postać mogłaby naprawdę żyć?” szczerą odpowiedź brzmi „Nie”, to znaczy, że coś jest mocno nie tak. Niestety, bycie szczerym z samym sobą jest rzeczą dość trudną, ale to jedna z podstawowych cech dobrego pisarza.

Pewnie dziwicie się, że nie piszę nic o wyglądzie ani o rasie. Cóż... Ludzie są i piękni, i szkaradni, więc dlaczego nasze małe kucyki miałyby być od tego wolne? A rasa? Nawet czarny alikorn może być porządnie wykreowaną postacią i to nie tylko w parodiach. Pod tym względem nie ma żadnych ograniczeń, poza jednym – wszystko musi być

uzasadnione. I dlatego smokopodmieńce splotzone przez pijaną Molestię i oddane pod opiekę sadownikom z Ku cowsistanu to jest zły pomysł.

A co spotyka bohater na swojej drodze? Konsekwencje swoich czynów, czyli nie bójmy się dać mu po zadzie, jeśli swoją głupotą i naiwnością na to zasłużył. Oczywiście, nie wszyscy są źli i czasem może mu się upiec, ale bez przesady. Nie można przez całe życie polegać na szczęściu, a wyjątki takie jak autorka tego tekstu tylko potwierdzają regułę.

Ostatnią i najważniejszą kwestią jest zgodność opisu z tym, jak naszego superherosa postrzegają inne postacie, oraz z jego zachowaniem. Jeśli opisujemy, że Maria Zuzanna to szara myszka i nie grzeszy urodą, ale i tak leci na nią pół osiedla, to coś jest mocno nie tak. Kiedy nasz genialny młody Ponragon zachowuje się jak debil w co drugiej sytuacji, to coś tu zgrzyta. A jeśli otoczenie mu wówczas mówi, że jest genialny, to wtedy jest już bardzo źle i należy zabrać się za porządne przeróbki.

Bilans wad i zalet

Niektórzy myślą, że jeśli stworzą super OP herosa i napiszą o jego lenistwie oraz niechęci do porannego wstawania, to wtedy jest to dobra, zbilansowana postać. Niestety nie jest. A bohater jest dużo ciekawszy, jeśli ma nieco bardziej złożony charakter niż bycie chodzącym ideałem czy niszczycielem światów, choć proste kuce też nie są złe.

Jeszcze raz zerknijmy na siebie i na naszych kolegów, a szczególnie na nich. Odrzucimy przy tym wizję wrednej małpy z pracy (bo w miarę obiektywna ocena jej charakteru i zachowania będzie rzeczą dość ciężką).

Każdy ma wady i zalety. Ale odcienie szarości są jaśniejsze, i ciemniejsze (z czego 50 najciemniejszych nigdy nie powinno znaleźć się w fanfikach). Osobiście lubię tworzyć niemal pozbawionych zalet protagonistów i antagonistów, którzy budzą sympatię czytelnika. W efekcie zamiast klasycznej walki dobra ze złem, gdzie dobro zawsze zwycięża, osiąga się coś o wiele mniej przewidywalnego.

Główny bohater

Albo bohaterowie. W każdym razie to jemu/jej/im poświęcamy najwięcej czasu antenowego. Najczęściej jest postacią pozytywną, choć może być tym złym, przy czym wymaga to już nieco więcej wyczucia i umiejętności. Jaki być powinien? Przede wszystkim taki, by czytelnik nie uciekł z krzykiem ani nie zasnął.

Bez wątpienia odradzam robienie postaci przepakowanych pseudofilozoficznym bełkotem, które mają tysiąc myśli o metafizyce na sekundę. Tworzenie wiecznie nieszczęśliwych emo bohaterów, którzy użalają się na wszystko częściej niż przeciętna uczennica gimnazjum też nie jest najlepszym pomysłem. Szczególnie takich, którzy pomimo bycia kompletnym dnem sieczą wrogów swym mieczem światłości. Dlaczego? Bo są przerysowane do bólu i widać, że autor ma zakrzywioną wizję rzeczywistości i problemy ze sobą. Przykro mi, ale taka jest prawda.

Alter ego? Proszę bardzo, ale pod jednym warunkiem. Nie idealizować. Podchodzić do siebie krytycznie i z dużym dystansem. I z tym nieidealizowaniem to było na serio. Żadnych mistrzów miecza w tydzień i zaginionych synów Celestii. Wybrańców też radzę sobie darować. To jest po prostu tak nierealne i cuchnące kompleksami, że lepiej nie wyjmować tego z szuflady.

Kolejną rzeczą, którą należy spalić przed rozpoczęciem pisania, są bohaterowie OP. Owszem, w takim „CRISIS: Equestria” wyszło to miodnie, ale cóż... To wyjątek i wyjątkowa sytuacja. OP herosi biją się z OP antagonistami. Ale uzasadnienie musi być mocne. A w większości przypadków IMBA

postacie są zwyczajnie nudne. W końcu nic im nie grozi, a nawet jeśli, to i tak autor poratuje. Prawda?

To jaki ten główny bohater być powinien? Na to nie ma recepty. Niech ma swoje wady i zalety ani nie będzie OP. Jeśli miałabym coś zasugerować... Kalecy, którym kalectwo przeszkadza, brzydkie postacie są często niedoceniane przez pisarzy. Może warto zerknąć przychylniejszym okiem w tym kierunku?

O czym jeszcze warto pamiętać? Emocje i uczucia. Niech przekładają się na życie bohatera, a czytelnik niech wie, dlaczego X postępuje tak, a nie inaczej. Najgorsze, co się może wydarzyć, to postać, która postępuje w dany sposób tylko dlatego, że fabuła tego wymaga, zaś nie ma to tak naprawdę żadnego uzasadnienia.

Zmaganie się z przeciwnościami losu? Oczywiście! Opowiadania byłyby nudne, gdybyśmy od czasu do czasu nie rzucali niektórym postaciom kłód pod nogi. Wiele osób zapomina jednak o drobnych niedogodnościach, które naprawdę potrafią uprzykrzyć życie, bo czym one są wobec polującego na naszego Ponragona złego demona z wychodka Sombry? Błąd!

Postacie drugoplanowe

Cóż, ich konstrukcja nie różni się za bardzo od tej, której używamy przy poprzednikach. Jest jedna zasadnicza różnica – nie wczuwamy się w nich. Nie wiemy, co myślą i co czują, jeśli same tego nie pokażą albo nie powiedzą. Dlatego dobrze jest się skupić na ich mimice. Kolejną sprawą jest rola cech charakterystycznych – np. Toilet Paper ma tarantulę w żółte traktory. I już się o niej nie zapomni, będzie się czymś wyróżniać z morza postaci.

Randomy z tła

Robią za tło powieści czy opowiadania, nadając mu klimat. Mają być, pojawić się na chwilę, powiedzieć parę zdań i zniknąć. Ale dobrze, jeśli czytelnik je jednak zapamięta. Nie muszą być dobrze zarysowane. Lepiej sprawdzi się jakiś krótki, charakterystyczny opis pokroju:

„Do namiotu wbiegł młody żołnierz. Ogier rozejrzył się nieprzytomnym wzrokiem i na drżących nogach skierował w stronę Greenaxe’a. Generał spojrzął na tego siusiumajtka i nawet zrobiłoby mu się go żal, gdyby ów nie zabłocił mu drogocennego

maretońskiego dywanu.

- Panie generale! Idą od wschodu! Całą kupą!
- Co?! Kto idzie?! – warknął zielony ogier.
- Te... No... Parszywe nocne psy!

Greenaxe z zadowoleniem pokiwał łbem. Redwolf dobrze wyszkolił rekrutów.”

Bohaterowie kanoniczni

Jak sama nazwa wskazuje, są kanoniczni albo chociaż byli, zanim coś się w ich życiu nie przydarzyło. Oznacza to, że powinni zachowywać się tak, jak kucyki z serialu. Tutaj nie należy przesadzać i kopiować co chwila zachowań typu „Yay”, „20% Cooler” oraz Shy, która jest sparaliżowana ze strachu na widok wszystkiego. To jest nie tylko nudne, ale wręcz żałosne. Więcej finezji.

Co jest ważne? Wygląd, zachowanie, charakter, sposób mówienia, kondycja fizyczna, mimika... Te wszystkie elementy pozwolą nam na dokładne odwzorowanie serialowych salcesonów. Radzę za to ograniczyć fandomowe naleciałości. Lyrę jarającą się ludźmi jak Hus na stosie nie jest fajna. Wszystko należy stosować z umiarem.

Smaczki, smaczki, smaczki

Coś, co sprawi, że nasz kolorowy taboret nie będzie tylko jednym z wielu. Lubię tworzyć historię każdego kuca tylko po to, by się w niego wczuć i lepiej go opisać. No i diabeł tkwi w szczegółach. Choćby akcent i sposób mówienia – mała rzecz, a dużo daje. Urwane ucho? A proszę bardzo! Mó-

wienie szykiem przestawnym? Kwiecisty język? Często powtarzany zwrot? Tak! Lubi jeść marchewkę ze smalcem? Doskonale!

Irracjonalnie Mroczne Boskie Ali-korny

Są fajne. Poważnie. No co tak na mnie patrzycie? Tak, czarne alikorny z grzywami w żarówiastych kolorach mogą być całkiem spoko bohaterami i to nie tylko w komediach. Pewnie pytacie teraz „Jak?” albo „Co się stało z tą wredną tępiciełką marysuizmu i Kim Dzong Unów fanfikcji?”. Otóż sprawa jest prosta, a konkluzja taka: nie liczy się wygląd, trzeba patrzeć na wnętrze.

Przede wszystkim nie można przesadzić z byciem OP przez taką postać. Nie każde zakłęcie musi jej wychodzić, nie musi być supermądra czy potężna. Nie jest psychopatą, który chce zniszczyć świat, „bo mama mnie nie kochała”. Zemsta na księżniczkach też jest nudna. Tak samo jak uwodzenie kłaczy z Mane Six.

Po prostu potraktujmy alikorna tak, jakby był przedstawicielem innej rasy. Choć oczywiście powinien mieć odpowiedni status społeczny dla danego uniwersum. To cały sekret tworzenia takich postaci.

A na koniec

Pewnie zauważyliście, do czego się to wszystko sprowadza, prawda? Należy postawić na naturalność, a inspiracje są tuż pod naszym domem, w szkole, w pracy... W tym, czego nie macie, czyli w prawdziwym życiu. Ludzie są różni i niezwykle ciekawi. Wasze kucyki też mogą. Do zobaczenia w następnym odcinku.



MITOLOGIA FANDOMU CZYLI CO SIĘ FANDOMOWI WYDAJE



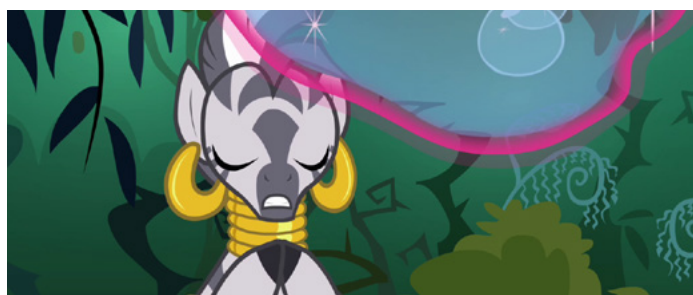
Mity fandomu SPIDIVONMARDER Część 3

Witam już w trzeciej części fandomowych pogromców mitów. Przypominam, że analizuję tutaj różne krążące po fandomie poglądy i opinie na temat kanonu MLP, poddaję je analizie i staram się oddzielać prawdę od zwykłego widzimiśnię, czy też bezpodstawnych teorii spiskowych.

» SPIDIVONMARDER

Od czasu ostatniej publikacja zaszła mała zmiana. Wszedłem w posiadanie dwóch oficjalnych książek dot. MLP, a mianowicie „The Journal of Two Sisters” oraz „The Elements of Harmony”. Od razu powiem, że nie mogę obu pozycji zaliczyć do swoich kanonicznych rozważań, gdyż w wielu miejscach rozmiągają się z faktami serialowymi. Jednak równocześnie stanowią ciekawe uzupełnienie epizodów, więc jeśli jakaś informacja zupełnie nie godzi w kanon serialowy i jest tylko detalem, to warto o niej wspomnieć.

Mit dwudziesty piąty Zebry żyją w lesie Everfree OBALONY



Nic na to nie wskazuje

W serialu mamy tylko jedną zebra, a jedyna sugestia,

że w ogóle jest ich na świecie więcej, to informacja od Twilight z odcinka Bridle Gossip/Końska Plotka. Czarodziejka twierdzi, że zebry żyją w odległym kraju i nie są kucykami. To brzmi logicznie, wszak całkowicie rozsądnie jest je kojarzyć z sawanną, a nie umiarkowanym klimatem Ponyville.

Zecora natomiast to świetna emigrantka i w sumie wszystko pasowało. Jednak w „The Journal of Two Sisters” pojawiła się informacja o enklawie żyjącej w głębi lasu Everfree, która na wskutek działalności mantikor została zepchnięta na tak daleki margines, że świat o nich zapomniał. Fandom od razu dorobił do tego teorii, że Zecora została wygnana.

Pomijam już kuriozalność tego zapomnienia. Las Everfree nie jest bezkresny, więc wcześniej czy później doszłoby do kontaktu. Po drugie, ani Zecora, ani nikt inny nigdy nie wspominał o jakichś innych zebkach, a to byłby raczej istotny fakt. Po trzecie, geneza tej społeczności jest dość trudna do wyobrażenia.

Mit dwudziesty szósty Utworzenie sekstetu Mane 6 to plan Celestii PRAWDOPODOBNY



Nie da się tego wykluczyć

To jedna z grubszych rozkmin fandomu od

początku jego istnienia. Najpierw podsumujemy sugestie, które mogą nam cokolwiek powiedzieć:

Celestia miała tysiąc lat, aby przemyśleć plan utworzenia takiego komando do zadań specjalnych, ratującego Equestrię przed magicznymi kryzysami. To dużo czasu.

Wszystkie sześć klaczy otrzymało znaczki tego samego dnia lub w przeciągu dość niedługiego czasu. Odcinek The Cutie Mark Chronicles/Kroniki Znaczkowej Ligi rozjeżdża się nieco czasowo, lecz generalnie chodzi o dość precyzyjny moment w ich życiorysach. Szpilą spinającą wszystkie sześć historii jest Ponaddziesiękowie Bum wykonane przez Rainbow Dash. Warto pamiętać, że wtedy spośród Mane 6 wzajemnie znały się tylko Rainbow i Fluttershy oraz ewentualnie Applejack i Rarity.

Dokładne wymogi poprawnego wykonania sztuczki nie są znane, ale chyba nie chodzi o samą prędkość, skoro nikt poza Rainbow temu nie podołał. Ciężko uwierzyć, aby nawet tak utalentowana (a wtedy jeszcze niewyszkolona, o czym jest mowa) dziewczynka była szybsza od Wonderbolts i innych czempionów. Tutaj musi być jeszcze coś, np. personalny pierwiastek magiczny w tęczowej pegazicy.

Jeśli ten pierwiastek istnieje, to wtedy można nim magicznie manipulować. A kto jest (teoretycznie) najpotężniejszym magiem w Equestrii? Ponoć Celestia, a więc to ona mogła zainicjować Ponaddziesiękowie Bum i co za tym idzie, uruchomić lawinę wydarzeń, której efektem było późniejsze spotkanie Mane 6 i przyjaźń.

Celestia była obecna tuż obok Twilight, która dostała magicznego ataku. Przypadek?

Twilight chciała zapisać się do szkoły Celestii, a jako zadanie otrzymała smocze jajko. Czemu akurat coś takiego? Sądząc po ilości znanych innych cywilizowanych smoków (równiej zero), to nie może być typowe wyzwanie.

Twilight zdała test w sposób nieświadomy. Z tego powodu dostała się do szkoły, otrzymała wykształcenie, m.in. potrzebne do objęcia funkcji koordynatora przygotowań do Święta Podniesienia Słońca w pierwszym odcinku. Cała reszta Mane 6 otrzymała rozkaz objęcia innych istotnych stanowisk. Od kogo?

W efekcie cała szóstka się spotkała i została zmuszona do współpracy, więc przestały być dla siebie anonimowe. Kiedy sytuację skomplikowała Nightmare Moon, to cała piątka wiedziała już, że Twilight jest podejrzaną cwana i to do niej uderzyły. Warto zwrócić uwagę, że na tym etapie Mane 5 wciąż kiepsko się znały i mało lubiły.

Każda z Mane 6 okazała się być idealną reprezentantką swojego Elementu. Była to ta sama szóstka klaczy, która otrzymała znaczki w tej samej chwili, z tego samego powodu i tak zostały związane przeznaczeniem. Wspomina o tym (pośrednio) Fluttershy w Kronikach: „coś nas wtedy połączyło”.

System działa, jak widać po czterech sezonach.

Tak więc jest tutaj cały zbiór faktów, które budzą podejrzenia. Ciężko je uznać za przypadek. Celestia z kolei jest podejrzana, gdyż miała czas na obmyślenie planu, motyw, możliwości, a także udział w zdobyciu znaczka przez Twilight.

Mit dwudziesty siódmy Gryffonia to państwo NIEPOTWIERDZONY



Brak danych

Jedyna informacja o tym, że gryfy posiadają jakąkolwiek krainę, kraj czy cokolwiek innego, to hasło na oficjalnej mapie od Hasbro. Mamy tam strzałkę wskazującą jakiś kierunek za oceanem i napis „Yonder to Griffons”. Co to oznacza, nie wiadomo. Nie wiemy, czy to państwo, kraina, miasto...

Zatem na chwilę obecną nie wiemy, czy gryfy mają niepodległe terytorium.

W „Journal of Two Sisters” jest mowa o konflikcie granicznym między pegazami a gryfami (chodziło o przestrzeń do latania). Historia po-

chodzi jednak sprzed tysiąca lat i nie wiemy, gdzie znajdowała się ta przestrzeń. Lecz gryfy miały tam swojego króla.

Przypominam jednak, że książki to nie serial i są niekanoniczne.

Z kolei w serialu widzimy gryficką reprezentację na igrzyskach. Posiada nawet własną flagę. Jednak skoro to equestriańskie igrzyska, gdzie występują reprezentacje miast, to nie są międzynarodowe. Brakuje też reprezentantów innych potencjalnych krajów. Są tylko gryfy, co sugerowałoby, że po prostu gdzieś w Equestrii jakaś duża gryficka mniejszość narodowa, która posiada własne miasto wraz z jego symboliką.

Mit dwudziesty ósmy Equestria to jedyne państwo na świecie NIEPOTWIERDZONY



Brak danych

Sytuacja jak w micie powyższym. Nie mamy nigdzie dobrej, jasnej sugestii, że Maretonia, Gryffonia czy Saddle Arabia to państwa. To mogą być miasta, krainy, prowincje, właściwie cokolwiek. Pokłon książęcej pary z Maretonii jest głębszy, niż starszych alicornów, co sugerowałoby pewną uległość. Jednak to wciąż niczego nie przesądza.

W przeszłości zapewne były inne państwa, jak chociażby Kryształowe Imperium. Posiadało własnego króla i królową, a także Celestia dawała do zrozumienia, że niewiele wie o tamtym miejscu. Trudno zatem uznać, aby nim rządziła.

Mit dwudziesty dziewięty Mane 5 przed przybyciem Twilight znało się i lubiło OBALONY



Ich przyjaźń to owoc całego I sezonu

Po pierwsze, jedynymi kucykami, które mieszkały w mieście od początku (lub od wczesnego dzieciństwa) są Rarity i Applejack. To zrozumiałe, że farmerka wychowała się na farmie, a Rarity wspomina szkołę w Ponyville (widzimy tam też inne ponyvillskie kuczki).

Jednak Rainbow Dash pochodzi z Cloudsdale, a do miasteczka trafiła dużo później. Fluttershy tak samo. Pinkie Pie pochodzi z farmy za miastem. Zatem odpada opcja dziecięcej przyjaźni.

W pierwszym sezonie mamy pokazane stopniowe nabieranie do siebie zaufania, przełamywanie niechęci (Rarity vs Applejack, Rainbow Dash vs Pinkie Pie), odkrywanie atutów i chowanie dumy do kieszeni. Chociażby odcinek Look Before You Sleep/ Dziewczęcy Wieczór to jedna z kilku prób. Zresztą, tak samo Party for One/Samotna Imprezka również nie miałby miejsca, gdyby wtedy Pinkie tak szczerze miała zaufanie do dziewczyn.

Mit trzydziesty Trixie jest postacią złą i nie- godziwą, tak jak Sombra OBALONY



Trixie to antagonistka zupełnie innej ligi

W sumie, to nawet ciężko ją nazwać anta-

gonistką lub szwarccharakterem. To po prostu postać z wyraźnymi wadami charakteru, lecz całkiem konwencjonalnymi. W odcinku Boast Busters/Chwalipięta intrygą jest po prostu próba pokazania się. Potem, w Magic Duel/Pojedynek na Czary teoretycznie akcja gęstnieje. Ponyville jest okupowane, legalne władze trafiają do klatki, a Twilight zostaje wygnana.

Pada jednak istotne stwierdzenie, że amulet alicorna pogrąży swego nosiciela w mroku. Trixie po jego zdjęciu znowu była taka jak dawniej. Po prostu zepsuta, nieszlachetna dziewczyna, która pożyła zemsty na Twilight, znalazła się pod wpływem czarnej magii. To o to chodziło, chciała dopieć konkurentce. Wzięła narkotyki i jej potem trochę odbiło.

Zauważmy, że przejście Ponyville było dużo późniejszym efektem. Wcześniej do czynienia mieliśmy ze zwykłą, ludzką (kucykową) nienawiścią.

**Mit trzydziesty pierwszy
Młoda Luna wyglądała jak w I se-
zonie, a młoda Celestia miała różo-
wą grzywę. Były równego wzrostu
CZĘŚCIOWO OBALONY**



Ich wizerunki były inne

W książce czytanej przez Twilight w pierwszym odcinku (czyli w dziele „O Klejnotach Harmonii”) mamy schematyczne, przypominające ilustracje dla dzieci, portrety obu sióstr z dawnych, antycznych czasów. Są one równe sobie wzrostem i mają zupełnie inny wygląd. Kiedy Nightmare Moon przemieniła się w Lunę, to Luna była mała, fioletowo-niebieska i miała zupełnie inną grzywę, niż księżniczka z późniejszych sezonów. Stąd wziął się pogląd, że skoro Luna tutaj była mała i wyglądała inaczej, to jest to jej źrebięca postać! Zatem Celestia

jako źrebię również miała inną grzywę, różową! Jak w książce.

Czwarty sezon to obalił, gdyż mamy tam pokazany dokładnie ten moment z książki, czyli powstanie Nightmare Moon. Obie siostry wyglądają tam identycznie, jak współcześnie. W serialu nie ma żadnej innej (poza książką) sugestii, że Celestia cieszyła się kiedykolwiek różowym uczesaniem.

**Mit trzydziesty drugi
W retrospekcji Rainbow
Dash widzimy jej ojca
NIEPOTWIERDZONY**

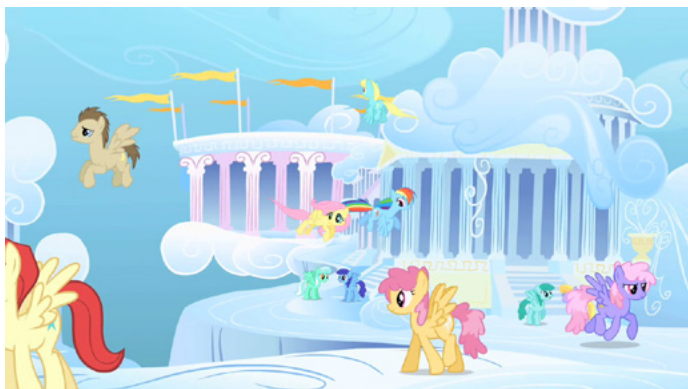


Nie wiemy, kto to jest

Oczywiście całkiem rozsądnie jest przypisywać pokrewieństwo obu postaciom. O ile genetyka w Equestrii zachowuje się troszkę dziwnie w kwestii dziedziczenia podobieństwa, to z grubsza wydaje się, że polega na tym samym. W ramach jednej rodziny widzimy pewne fenotypowe podobieństwa. Ogier i klaczka są do siebie podobne, a co więcej, mają tęczowe grzywy. Jak wiemy, tych w Equestrii jest skrajnie mało, więc to bardzo charakterystyczna cecha.

Jednak w żaden sposób nie można rozsądzić, kto to tak naprawdę jest. Wujek? Starszy brat? Ojciec? Kuzyn? Niestety, pegazie rodziny póki co stanowią enigmę.

**Mit trzydziesty trzeci
Pegazy, niczym ptaki, wyrzu-
cają swoje młode z domu, kie-
dy te osiągną dojrzałość
NIEPOTWIERDZONY**



Brak danych

Mamy rodziny jednorożców, a familie ziemskich kucyków są całkiem liczne. Ale... powiedzmy sobie szczerze: ile znamy pegazich rodzin? Czysto pegazich, gdzie każdy członek jest skrzydlakiem?

Pomijając sporadyczne rodzeństwa, gdzie zawsze jedna osoba jest małym dzieckiem, to ani jednej. Rainbow Dash póki co nie pokazała,

czy ktoś jeszcze oprócz niej rezyduje w wielkiej willi. Fluttershy mieszka sama. Stąd wziął się pogląd, że pegazy wyrzucają młode z domu.

Na chwilę obecną nie da się nic więcej na ten temat powiedzieć.

Na dziś tyle. Do zobaczenia w czwartej części. Jeśli macie pomysły na rozkminy albo znacie jakieś mity warte przemyślenia, dajcie mi o nich znać!





Relacja z koncertu Przewalskich w Gdańsku

Zespół Przewalski's Ponies już drugi raz gościł w Polsce. Tym razem, niestety, tylko Tribrony zdołało zorganizować show, które odbyło się w Gdańsku, w klubie „X Kwadrat” w Oliwie. Tam, gdzie rok temu. Rosjanie przyjechali w lekko zmienionym składzie. Ujrzeliśmy nową wokalistkę, Diamond Rarity, która imponowała swoim niemalże operowym głosem, kojarzącym się z Tarją Turunen. Jako temat imprezy wybrano drugą najlepszą piosenkę grupy, czyli „Hive”, traktującą o królowej podmieńców – Chrysalis. To ona gościła na plakacie w towarzystwie tribrońskiej maskotki, księżniczki Pomeranii. Afisz stworzył Ruhisu.

» SPID/vonMARDER

Organizatorem byłem ja, a goście spędzili w moim domu trzy dni i dwie noce. Bardzo miło było porozmawiać, wymienić poglądy, a także dowiedzieć się co nieco o zagranicznych fandomach, nie tylko rosyjskim. Wszak Przewalscy sporo podróżują po Europie i niejedno widzieli.

Samo show odbyło się wieczorem 16 lutego. Jako support zaprosiliśmy trójmiejski zespół Shadow Archetype (progressive metal), którego fachowa wiedza i posiadany sprzęt umożliwiły realizację koncertu...

... w sensie całkiem dosłownym. Klub tym razem chyba zapomniał o zaplanowanej imprezie, gdyż w momencie przybycia organizatorów o godzinie

16:00 nie była zbudowana nawet scena. Brakowało etatowego, klubowego sprzętu, a jego ściąganie zabrało ogromnie dużo czasu. Co więcej, próba wygzekwowania wsparcia i owego sprzętu wywołała u obsługi agresję i zostaliśmy obrzuceni wyzwiskami.

Drugim problemem była niska frekwencja. Pomimo reklamy w prasie (serwis informacyjny trójmiasto.pl) i oczywiście w fandomowych środkach i przestrzeniach, zawitało zaledwie dwudziestu gości, co łącznie z artystami i prasą dało 35 osób (nie licząc przypadkowych gości klubu i jego obsługi). To bardzo mało i niestety (delikatnie mówiąc) nie wywołało u artystów pozytywnej reakcji.

Ostatecznie udało się rozpocząć koncert z dwugodzinnym opóźnieniem. Pomimo opisanych wcześniej problemów, zabawa okazała się być rewelacyjna. Rozpętało się pogo, sala śpiewała razem z muzykami, a ci nawiązywali perfekcyjny kontakt z publiką. Zestaw piosenek obu grup był podobny, jak rok temu. Shadow Archetype zachwycało skillową grą, charakterystyczną dla swojego nurtu. Z kolei Przewalscy mogli pochwalić się nową wokalistką, a także bardzo dobrym perkusyjnym solo Iwana. Oprócz własnych piosenek zaprezentowali też kilka znanych utworów fandomowych i serialowych, jak „Smile”, „It will be OK.” czy „Winter Wrap Up”.

Szczególnie miły był widok nowych bronies, którzy deklarowali, że to jeden z ich pierwszych meetów. To przesympatyczne, że mogli swoją

fandomową karierę zacząć od tak wyjątkowego i dobrze zgranego wydarzenia. Mam tutaj na myśli fandomową organizację.

Z innych detali warty wspomnienia był fantastyczny cosplay Diamond Rarity, która ucharakteryzowała się, a jakże, na Rarity. Wysokie obcasy, rajstopy, lawendowo-biała suknia z peruką oraz długi róg wyglądały niemalże mistycznie, co w połączeniu z wysokim, szkolonym głosem przypominało zeszłoroczne show, kiedy to Przewalscy byli przeze mnie reklamowani jako gothic-metal. Tak, tym razem kreacja wokalistki była całkiem gotycka. Szczególnie miłym akcentem było rozdanie pośród gości pamiątkowych kart z różnymi kucykowymi grafikami i podpisami członków zespołu.

Z kolei Shadow Archetype od zeszłego roku bardzo dopracowali swoją choreografię, ruch sceniczny i kontakt z publiką. Na szczególne oklaski zasługuje basista Litwa, a także lider zespołu, Shargaroth.

Na koniec Rosjanie zagrali bisy i przyszedł czas dla prasy i na rozdawanie autografów. Z obydwoma zespołami przeprowadziła wywiad telewizja pomorska.tv, a czterech bronies miało przyjemność zaprezentować się przed kamerami. Reporterzy wyrazili zaskoczenie istnieniem fandomu i postanowili zrobić szerszy materiał o Tribrony.

Shadow Archetype promowało swój nowy singiel

„Our Fault”, a Przewalscy drugą płytę „Party Plane”. Obie można było kupić w koncertowym sklepiku razem z innymi gadżetami. Każdy gość otrzymał pamiątkowy bilet.

Jakie są perspektywy na ten i następny rok? Niestety umiarkowane. Zainteresowanie polskiego fandomu imprezami kulturalnymi takimi jak koncerty okazało się być... powiedzmy to szczerze... rozczarowujące. Zdecydowanie zabrakło większej ilości koncertów, a także gości na tym w Gdańsku. W tym momencie zorganizowanie dużego wydarzenia i zaproszenie fandomowej gwiazdy, takiej jak Sim Gretina, L-Traina lub Ponymsphere, jest ogromnym ryzykiem. Obawiam się, że nie otrzymałoby się zjednoczonego wsparcia od polskiej sceny organizacyjnej jako ogółu, a także nie dopisałyby publiczność. Może to trochę naiwne, ale po ogłoszeniu, że zapraszamy kogoś z daleka, wyobrażam sobie, że cały polski fandom wspólnie dokłada cegiełki do wydarzenia.

Oczywiście, to tylko marzenia. Jak jest, widzimy na każdym większym meecie, a raczej ich braku.

Podsumowując, pomimo niskiej frekwencji i problemów technicznych, koncert był merytorycznym sukcesem. Publikacja bawiła się świetnie, a polskie środowisko fandomowe dopisało do listy kolejnego niezwykłego meeta. Ci, co nie byli, niech sobie pluja w brodę.



Red's Pocket Ponies

W ofercie można znaleźć:

Przypinki

Kubki

Koszulki

Nieśmietelniki

Figurki Funko

Zamówienia specjalne



/redspocketponies





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

Kucykowy konwent – czy na pewno potrzebny?

MLK, czyli My Little Konwent, zbiera różne opinie, ale przeważają ambiwalentne połączenia krytyki i pochwały. Z jednej strony ludzie cieszą się, że mogli spotkać wielu kumpli naraz, z drugiej narzekają na organizację, atrakcje i ich wykonanie.

Nasuwa to pytanie, czy da się to zrobić lepiej. Teoretycznie się da, można więcej zainwestować w organizację, helperów, włożyć w to więcej wysiłku, postarać się o ciekawszą oprawę, sponsorów i tak dalej, a więc jest możliwe podjęcie próby zasypania przepaści między naszymi pseudokonwentami a standardami zachodnimi.

Założmy, że nam się udało.

Ile osób przyjdzie na taką imprezę? 300? 500? A może niebotyczna ilość – 600?

Szczerze wątpię. Żadne MLK nie przekroczyło liczby 500 uczestników (o ile mi wiadomo), a już samo mangowe Shinobi II, chociaż organizowane pośpiesznie, zebrało ponad 300. To sugestia, że z tymi kucykowymi konwentami jest coś nie tak, skoro MLK nie jest w stanie zebrać 1000 gości.

Wynika to z wielu powodów, które na potrzeby tego felietonu przefiltruję i postaram się jakoś streścić. Po pierwsze, w Polsce mamy 1000-3000 bronies w ogóle, a wiadomo, że nie da się, aby wszyscy przyjechali. Co więcej, wielu z tych ludzi jest niepełnoletnia i niezamożna, zatem podróż, zakwaterowanie, nie mówiąc o wejściówce, wykraczają poza ich możliwości finansowe. Mama też pewnie nie każdemu pozwoli.

Krótko mówiąc, target konwentu jest zbyt mały. Aby zebrać 1000 osób, byłibyśmy zmu-

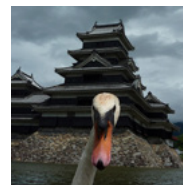
szeni połączyć siły z innym fandomem, a nie każdy tego chce.

Jest jeszcze jedna sprawa. Odniosłem wrażenie, że fandom zwyczajnie nie potrzebuje lepszego konwentu, większego, z ciekawszymi atrakcjami i lepszą organizacją. MLK spełnia wymagania, gdyż spełnia fundamentalny wymóg: umożliwia spotkanie z innymi członkami fandomu. Pozostałe rzeczy to już dodatek, zatem ludzie niekoniecznie widzą potrzebę ich organizacji i udoskonalania. Różne głębokie i ciekawe, acz wymagające pracy inicjatywy w tym lub innym środowisku z reguły nie wypalają z powodu braku odpowiedniego zainteresowania i chęci współpracy. Jako fandom preferujemy podążanie przetartym, prostym szlakiem zwykłych meetów, a MLK to przecież meet, tyle że duży.

Czy to oznacza, że nie warto mieć ambicji? Nie warto się starać? Przykład Tribrony pokazuje, że warto, ale czy na pewno aż tak bardzo, aby montować konwent?



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.



Dobry żart tyńfa wart A co zrobić ze złym?

Oy oy, lads. Walentynki już za nami, nowe życia już poczęte, fortuna zostawiona w kwiaciarniach, restauracjach i cukierniach policzona. Ogólnie wszystko ok. Co więc przed nami? Wielkanoc dopiero 5 kwietnia, czyli za daleko. Teraz, kiedy to piszę, jest 15.02, numer powinien wyjść przed Prima Aprilis (jeśli nie, jest to wina solarisa, tak jak Hołodomor, Holokaust, głód w krajach Trzeciego Świata i brak internetu, pozdrawiam cię, solarisie!), więc z felietonikiem na Wielkanoc powinienem się wyrobić. Zostaje nam legendarny Pierwszy Kwietnia. A jeśli 1st Day of April, to żarty. A jeśli żarty...

Jak zrobić dobry żart, kawał bądź innego psikusa? Teoretycznie powinienem siedzieć cicho na ten temat. Nigdy jakoś nie ciągnęło mnie do smarowania klamek pastą do zębów czy do solenia kompotu. Powiem nawet więcej – byłem adresatem takich dowcipów. Stąd moje przekonanie, że mogę przekazać doświadczenie kolektywowi, czytającemu ten tekst. Nie, nie będę potępiał wszystkiego dookoła. Zaufajcie mi.

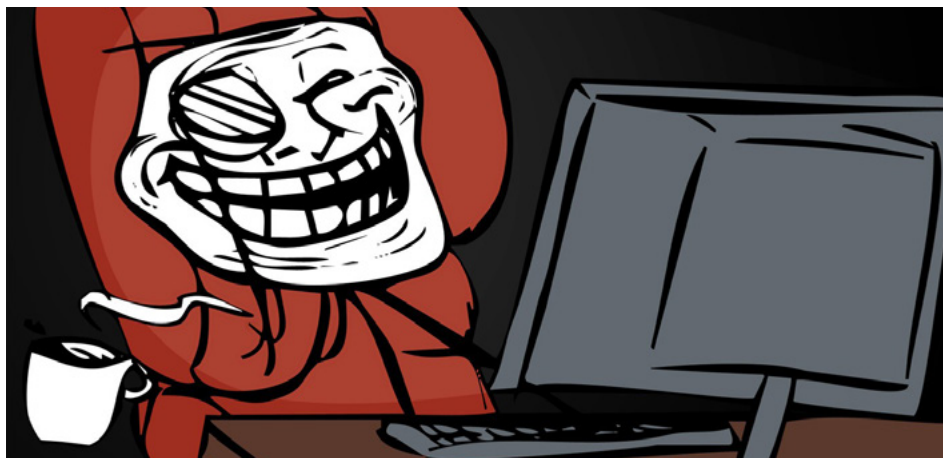
Pierwsza, podstawowa zasada, i w sumie jedyna: **ŻART JEST DOBRY, JEŚLI ŚMIEJĄ SIĘ DWIE STRONY**. Bo powiedzmy sobie szczerze: jeśli ktoś nagle wam powie, że umarła wam matka, macie raka z przerzutami do wszystkich możliwych narządów i właściwie nie ma żadnego ratunku, a do tego jeszcze pieprznie nas w twarz za to, że spaliliście z jego dziewczyną (ponieważ ktoś inny w ramach żartu powiedział to i owo), to jest to, lekko mówiąc, słabe. Tego kogoś najchętniej chcielibyśmy zabić, ale zaraz potem zmieniamy zdanie, traktując zabicie jako akt łaski, toteż życzymy mu zapadnięcia w świądomą śpiączkę. Albo coś. Tyle że właściwie to

nie jest primaaprilisowe, nie uważacie?

Nie na tym rzecz polega, żeby piórdolnąć komuś łopatą i śmiać się z jego krzywdy. Pomijając już serial o kucysiach i morały z niego, to w zasadzie jedna z dwóch podstaw etycznych, która dręczy ludzkość, odkąd ateści doszli do głosu, mówi: „nie rób drugiemu, co tobie niemiłe”. W sumie po wuja Wacława dręczyć ludzi, skoro mogą się zemścić? Powiedzmy sobie szczerze – także i bez naszych działań ten świat jest porąbany. To o co więc biega?

Jak to mówili nasi przodkowie – „dobry żart tyńfa wart”. Nie wiem, czym był ten tyńf, ale z całą pewnością mogę stwierdzić, że to nie jest coś złego. Jeśli ktoś spłatał komuś figla, z którego się cieszy i figloczyńca, i figlobiorca, oznacza to, że wart jest dobrego piwa, ma poczucie humoru i potrafi rozśmieszyć nawet naburmuszonego ciebie. Bo w sumie co może być lepszego od kawału, z którego korzyści mają obydwie strony? Więcej takich żartów!

Wiem, co jest jeszcze lepsze. Zdana sesja, obroniony licencjat i milion na koncie z wysokim procentem. I tego wam życzę.



Jesteśmy zespołem Bronies Animation Studio (BAS) i przedstawiamy:



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

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

Jeśli tak,

Jesteś mile widziany!

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

Zrobiliśmy już wiele, ale przed nami jeszcze więcej!

Serdecznie zapraszamy!

Zespół Bronies Animation Studio





CMC Zdobywają Swoje Znaczkę

Astronomia

Moim subiektywnym zdaniem, Luna cieszy się większym uwielbieniem fandomu niż Celestia. Nie zamierzam tu jednak dyskutować o podziałach i sensowności tego sporu. Chciałbym jednak zadać pytanie: kiedy ostatni raz patrzyliście w granatowe, rozgwieżdzone niebo? Czy kiedykolwiek głębiej pochyliliście się nad pięknem jej domeny, którego niedostrzeżenie spowodowało ciąg wydarzeń, który wszyscy znamy?

» Macter4

Astronomia jest bardzo szeroką dziedziną nauki – zaczynając od fizyków teoretycznych, poszukujących różnych teorii, wyjaśniających przeszłość i przyszłość, poprzez sztaby naukowców nadzorujących różne misje, które wysyłaliśmy w kosmos, kończąc na obserwacjach astronomicznych wykonywanych przez amatorów i profesjonalistów, będących źródłem całej tej rozbudowanej gałęzi. Właśnie te obserwacje są także pierwszym krokiem do dalszego zgłębiania poszczególnych obszarów tej dyscypliny. Ale równie dobrze można traktować to tylko jako zwykłe hobby. Wprawdzie wymagające trochę większego zaangażowania, jednak dalej będące tylko pasją, która dodatkowo potrafi przynieść ukojenie dla nerwów. Przynajmniej dla mnie nie ma nic lepszego, niż wypad za miasto, z dala od cywilizacji, gdzie towarzyszy mi tylko niebo rozświetlone milionem gwiazd i bezgraniczna cisza – w takich warunkach myśli same z siebie zwalniają i porządkują się.

Podstawowe pytanie, jakie się nasuwa, to czy mnie to interesuje. Najprostszym sposobem znalezienia odpowiedzi jest wykonanie samodzielnej obserwacji, co wbrew pozorom nie jest ani skomplikowane, ani drogie. Jedyne, czego będziemy potrzebowali to lornetka. Wystarczy popytać się po rodzinie lub znajomych, a na pewno znajdzie się ktoś, kto ma taką większą niż te, które rozmiarami są zbliżone do małego aparatu kompaktowego. Sam na potrzeby tego artykułu zdobyłem lornetkę 10x50, aby zobaczyć, co uda mi się wyśledzić. Kolejną rzeczą, jaka nam się przyda, to znalezienie jakiegoś ciemniejszego miejsca. Tutaj nie potrzeba naprawdę dużo. Jakaś ciemniejsza uliczka, wygaszone światło na podwórku, gdziekolwiek, gdzie nie będziemy bezpośrednio pod uliczną latarnią. A co będziemy obserwować? To, co jest najprostsze do znalezienia dla nowicjusza, czyli księżyc. Najlepiej wybrać się nie dokładnie w czasie pełni, ale tuż przed lub tuż po niej. Dzięki temu cienie, które pojawią się przy krawędzi, w szczególności widoczne na wzgórzach i kraterach, nadadzą mu trójwymiarowości, której normalnie nie obserwujemy.

Kolejny krok będzie wymagał od nas pewnych przygotowań. Na początek przyda się zdobyć jakąś aplikację, która będzie potrafiła pokazać aktualne rozmieszczenie poszczególnych obiektów na niebie. W przypadku aplikacji na smartfona przydatna może się okazać zdolność do orientacji w przestrzeni. Dzięki temu będziemy mogli się rozglądać z wyciągniętym przed sobą telefonem,



a mapa będzie sama prezentowała odpowiedni fragment. Będzie to pomocne nie tylko dla ludzi, którzy nie znają gwiazdozbiorów, ale także wtedy, gdy łuna i zabudowania ograniczają nam możliwość poprawnej ich identyfikacji. Drugim drobiazgiem, jaki się przyda, to jakieś stabilniejsze podparcie dla lornetki, bo tym razem drgania nie tylko utrudnią, ale być może nawet uniemożliwią obserwację. Można to rozwiązać na dwa sposoby – znaleźć jakieś miejsce, na którym ją oprzemy, lub też w myśl hasła „zrób to sam” przymocować nasz przyrząd obserwacyjny do statywu za pomocą taśmy klejącej. Tak przygotowani możemy przystąpić do obserwacji trudniejszych obiektów. Na początek najlepszy będzie Jowisz. Jest on jednym z najjaśniejszych obiektów na niebie, a więc jego znalezienie nie powinno nastręczyć wiele trudności. Gdy już go znajdziemy, najprawdopodobniej damy radę obserwować jego cztery największe księżyce. Przy odrobinie szczęścia nasz sprzęt pozwoli na zauważenie, że tarcza Jowisza nie ma jednolitej jasności i można wyróżnić ciemniejsze fragmenty. Gratulacje, bo właśnie dostrzeżliście pasma chmur. Dalsze obiekty mogą być trochę trudniejsze, mimo że dalej można je znaleźć nieuzbrojonym okiem. Plejady (M45) to piękna gromada otwarta, zaś Wielka Mgławica w Orionie (M42) pozwoli nam na bezproblemowe ustalenie jej kształtu. To wszystko udało mi się dokonać w połowie lutego, przed moim domem, dokładnie w centrum liczącego 130 tysięcy mieszkańców miasta.

Teraz najwyższy czas, aby odpowiedzieć sobie na postawione wcześniej pytanie. Wiem, że to, co udało nam się zaobserwować, nie jest tak spektakularne jak zdjęcia, które pojawiają się w różnych

miejscach, ale tu należy zwrócić uwagę na kilka czynników. Pierwszy jest taki, że część tych obrazów tak naprawdę nie istnieje – powstały one dzięki złożeniu kilku zakresów promieniowania, jak np. pasmo widzialne, podczerwień i promieniowanie rentgenowskie. Kolejnym aspektem są możliwości sprzętu, jakim dysponujemy, i nie chodzi tylko o aspekt, że nasz sprzęt jest słabszy od tego profesjonalnego. Większość tych wspinających grafik pochodzi z kosmicznych teleskopów. Teraz już widzicie, dlaczego naukowcy

tak bardzo o nie walczą, a nazwa prawdziwego następcy Hubble'a, teleskop ATLAST, zaplanowany na lata 2025-2035, jest połączeniem słów „at last” (po polsku „nareszcie”), odnoszącą się do czasu, jaki naukowcy musieli na niego czekać. Wracając zaś do tematu – jeżeli nie zniechęciły was wasze niewielkie rezultaty, to gratuluję, bo możecie iść dalej. Przed wami otwiera się teraz kilka dróg, ale na podstawie własnych doświadczeń i błędów postaram się doradzić jedną z nich. Na razie zostajemy przy lornetce, ale staramy się tym razem znaleźć ciemniejsze miejsce, jeżeli na początku mieliśmy bardzo jasną lokalizację, tak aby na niebie było widać kilkadziesiąt gwiazd. Ale uwaga, bo bardzo ciemna lokalizacja będzie też naszym wrogiem, gdyż wtedy będziemy widzieć za dużo obiektów na niebie. To, za co weźmiemy się teraz, to nauka namierzania obiektów na podstawie map. Mogą mieć one postać papierową, jak i elektroniczną. Wbrew pozorom nie jest to taka prosta sztuka, aby kreślić wymagowane linie na niebie i następnie względem nich znajdować nasze cele. Ja sam zacząłem od teleskopu i teraz wiem, że był to błąd. Długo nie byłem w stanie znaleźć nic ponad księżyc i jasne planety. Wynika to z dość prozaicznego faktu, że teleskop dzięki swojemu powiększeniu ma węższe pole widzenia.

Gdy już uda nam się to opanować, czas przejść do tej mniej przyjemnej rzeczy, czyli wydatków. Astronomia może nie jest najdroższym hobby na świecie, ale do tych tanich też nie należy. Wybór pierwszego teleskopu również nie jest łatwy. Nie będę tu spisywał wszystkich porad, jakie są dostępne w Internecie, bo materiału byłoby na kolejne 80 stron. Odeślę was za to do [poradnika](#),

który będzie dobrym wprowadzeniem. Zawarte są w nim opisy wszystkich najważniejszych części teleskopu, których jest sporo, z opisem różnych rodzajów, jakie znajdują się na rynku. Dalszym krokiem będzie poszukanie na różnych forach porad dla początkujących. Jak już zdążyliście się zorientować, sam zakup jest dopiero początkiem wydatków – czy to na dodatkowe wyposażenie, czy to na tak prozaiczne rzeczy, jak dojazd do miejsca obserwacji. Ale to wszystko jest warte nie tylko poświęconych pieniędzy, ale także czasu. Jeżeli ktoś już złapie bakcyła, to będzie go nosiło, jeżeli nie będzie mógł przez jakiś czas pooglądać gwiazd. Takie obserwacje mogą służyć nie tylko naszej przyjemności. Wbrew pozorom astronomowie często korzystają z pomocy amatorów. Mimo że ich sprzęt nie jest tak dokładny, jak ten w posiadaniu uniwersytetów i różnych instytucji, to ma ponad wszystko jedną nieocenioną zaletę. Jest to ich ilość i czas, jakim dysponują hobbyści. Do dużych teleskopów jest naprawdę spora kolejka, a więc czas obserwacyjny jest dzielony na wiele obiektów. Amatorzy dzięki swojej liczebności mogą prowadzić badanie jednego obiektu prawie non stop. Właśnie dane pochodzące z długiego okresu obserwacji są często cennym materiałem naukowym. Drugim typem danych, po jakie sięgają naukowcy, to obserwacje obiektów na tyle dużych, np. Jowisz, że często szkoda poświęcać cenny czas wielkich teleskopów.

Jeżeli zaś chcemy mieć kontakt z astronomią, lecz z jakiegoś powodu nie możemy sami „bawić się” teleskopem, dalej mamy szansę wspomóc naukę. Dość często jest poszukiwana pomoc internautów w przeglądaniu dużych ilości danych i wcale nie mam na myśli słynnego programu SETI. Najczęściej jest to przeglądanie zdjęć w poszukiwaniu różnych obiektów. Około 10 lat temu, rzesze ludzi przeglądały zdjęcia kosmosu w poszukiwaniu (jeżeli pamięć mnie nie myli) brązowych kartów. Okazjonalnie zdarzają się bardziej nietypowe zadania, jak wyszukiwanie cząstek pyłu kometarnego, które utknęły w specjalnej pułapce z aerożelu (misja „Stardust” i projekt

„Stardust@home”). Inną możliwością jest udział w bezpośredniej eksploracji kosmosu. Tak, nie żartuję, jest to możliwe dla naprawdę sporej grupy ludzi. Zaczniemy od różnego rodzaju konkursów. Rywalizacje łazików marsjańskich i księżycowych są najczęściej wspomniane przez media. Nie tak dawno było głośno o zawodach, w których startowały pomysły na doświadczenia, które można przeprowadzić w międzynarodowej stacji kosmicznej. Ostatnią, jednocześnie najbardziej niezwykłą możliwością jest budowa własnego satelity. Oczywiście dokonanie tego wyłącznie własnymi siłami będzie ekstremalnie trudne (i bardzo kosztowne), ale już w jakimś zespole studenckim nasze szanse rosną. Pierwszym polskim satelitom był PW-sat – projekt żaków z Politechniki Warszawskiej. Nie był to duży sprzęt, bo o masie 1 kg, ale jest i będzie tego coraz więcej. W 2014 roku na orbitę trafiło 128 tak małych ładunków, co stanowi prawie połowę wszystkich wyniesionych obiektów.

Wracając już na ziemię i do wątku, od którego zacząłem, astronomia to przepiękna dziedzina nauki, a obserwacje to jedne z tych przyjemniejszych i dostępnych na wyciągnięcie ręki zajęć. Można tak na nowo odkryć magię nocy. Myślę, że pewna księżniczka będzie za to bardzo wdzięczna.





Recenzja filmu *Hobbit – Bitwa Pięciu Armii*

Albo ja już kompletnie zgredzieję, albo świat filmów schodzi na psy...

Ile to już słyszeliśmy o ekranizacji „Hobbity”? A to że miał być ponoć kręcony w Polsce, że miało się zatrudniać naszych aktorów, że miały być tylko dwie części filmu, że ponoć... dobra, robię niepotrzebną dygresję, a miałem mówić o filmie. No dobra, zaczynamy.

» ARES PRIME

Na wstępie powiem, że jestem fanem twórczości Tolkiena. „Hobbity” przeczytałem kilkanaście razy, o „Władcy Pierścieni” nie wspomnę. I nieskromnie rzeknę, że chyba tylko jedna osoba może się równać ze mną wiedzą o tym uniwersum, więc jestem wyczulony na tematy i wątki filmowe.

Jackson pokazał nam, że choć robi jeden film na około sześć lat, to robi go z wielkim rozmachem, zapałem, starannością i twórczością. Gość potrafi tworzyć epickie sceny, które wbijają się w pamięć jak napis wykuwany na granicie nagrobka. Tak samo rzecz ma się z ostatnim rozdziałem trylogii, jednak... pozostaje pewien niedosyt, ale do tego dojdziemy za moment.

Film zaczyna się bez retrospekcji i wspomnień – smok Smaug atakuje i puszcza z dymem Esgaroth, od razu mamy bardzo ładny pokaz piromancji w wykonaniu wielkiego gada.

I jak w KAŻDYM filmie, twórcy musieli popuścić wodze fantazji, delikatnie mówiąc. Ok, musieli jakoś zabić smoka, ale z pomocą złamanego łuku

i podpory z syna Barda? Że nie wspomnę o czarnej strzale... nie, przepraszam. Miało być bez spoilerów, ale przez to już na początku nabieramy do filmu dystansu, zamiast z fascynacją wpatrywać się w ekran, zażerając się popcornem. Chociaż Barda muszę obronić, bo jest to postać naprawdę w porządku – surowy, choć sprawiedliwy i dobry. Ponury, ale lojalny i mądry.

Troszczy się o swoich ziomków i chcąc nie chcąc, on teraz nimi przewodzi, wszak jest potomkiem władcy Dale, przywództwo ma we krwi. No i cóż, też bym słuchał gościa, który zabił smoka. Poza tym to przykładowy ojciec – nie rozpił się po stracie żony, ciężko pracuje i dba o dzieci. Brawo!

Dalej jest już nieco lepiej – bo pojawiają się krasnoludy. Smok ubity, skarb Ereboru odzyskany, ojczyzna znów wolna, cała trzynastka i jeden hobbit wypełnili swoje zadanie. Słowem – korzyści, prawda? Otóż nie. Bo jak wiemy z książki, od dobrobytu może się przewracać w różnych partiach ciała. Thorin, odzyskawszy swoje dziedzictwo, zachowuje się chciwiej niż Sknerus Mckwacz, Ebenezer Scrooge, pirat Czarnobrody i wszyscy postowie z Sejmu razem wzięci. Łamie swoje obietnice, nie chcąc pomóc ludziom z Esgaroth – czyli tak jak u nas po wyborach. Zamyka się w Ereborze, siedząc na kupie złota, przez którą notabene pogrąża się w psychozie. I ten element jest naprawdę niezłe zrobiony – Thorin zmienia swoje zachowanie o 180 stopni. Ten krasnoludzki kozak, będący dla wielu zapewne najlepszą postacią w filmie, pokazuje, do

czego może doprowadzić chciwość. Swoją drogą... wiedzieliście, że cały majątek Ereboru oszacowano na 60 miliardów dolarów, co daje Thorinowi pierwsze miejsce na liście najbogatszych postaci fikcyjnych wszech czasów?

No ale! Smok jest trupem, wrogowie nie śpią, więc pora na co? Na wojenkę, rzecz jasna.

Azog prowadzi armię orków, jego szpetny synek, Bolg, idzie z drugą armią z Gundabadu. I wyciągam przegięcie numer dwa, które zresztą zostało słusznie poruszone w filmie. Jak taka wielka armia może poruszać się niezauważenie? Tunelami? No ok, to ma sens. A w jaki sposób zostały one wydrążone? Przez wielkie tasiemce rozmiarów pięciu tirów... ej, no to jest geniusz! Skoro mają takie potwory na usługach prosto do Ereboru, to dlaczego nie użyli ich w bitwie? Dwa, trzy ruchy tych potworków i wszyscy wrogowie zmieniają się w efektowną galaretkę. Jak dla mnie to jest pomysł debilny na całej linii. Trolle z wielkimi maczugami? Ok. Gobliny? Ok. Półtrolle? Ok. Orkowie w zbrojach? Ok. Wielkie robaki? NIE! NIE! NIE!

Skoro jesteśmy przy pluciu jadem i żółcią – czas na postać, którą kochają nasze drogie pegasis, a większość bronies najchętniej zapoznałaby swoją pięść z jego twarzą. Proszę państwa! Oto przed wami największa legenda surfingu na wszystkim, co żyje! Oto przed wami piękny, pozbawiony masy ciała, zwinny elf! Jego kołczan ma nieskończenie wiele strzał, zabija wzrokiem wszelkie zło, a absurd wylewa się z niego strumieniami! Oto Leeeeeeeego-oooooaaaaas! Czyli Legolas. Sądzicie, że w drugiej części przeginał z jazdą po pająkach i skakaniem po łbach krasnoludów? O nie, moi drodzy. Tu posuwa się jeszcze dalej, choć wiem, że trudno wam w to będzie uwierzyć. Teraz nasz elf bierze się za stwory latające... nie, to musicie zobaczyć. I albo padniecie ze śmiechu, albo w ekran polecą mnóstwo przyrządów mordująco-zabijających. Gorszy jest chyba tylko Thranduil. Serio.

Skoro przy elfkach jesteśmy, to wspomnijmy tę laskę z Lostów, której imienia nie mogę jakoś spamiętać... (Co tam szepczesz, Dolcze? A tak, dzięki za cynk.) Znaczący Tauriel i jej kwitnący związek z Kilim. No jest trochę poruszający, mamy między nimi jakąś chemię, nawet dobrze i wiarygodnie to wypada i cieszy oko. Swoją drogą... zastanawialiście się, jak nazywałaby się istotka z takiego związku? Krasnoelf? Elfolud? Marchewa Żelazny-

władsson? Tauriel pokazuje jednak, że pomimo ładnej buzi i sarnich oczek potrafi masakrować orków jak weteran wojny stuletniej z Krzyżakami. Daje to filmowi odpowiednik Applejack – ślicznej, pięknookiej dziewczyny, która potrafi zarówno przylać solidnie, jak i zachowywać się pociągająco. Zdecydowany plus!

Żeby nie pominąć głównego złego – Saurona i jego Nazguli, otrzymujemy w pewnym momencie krótką, ale bardzo fajną sekwencję w Dol Guldur, gdzie toczy się ostry pojedynek między Białą Radą a Władcą Ciemności. Fani magii z pewnością będą zachwyceni, nauczymy się też, że elfki mają te trudne dni, a wtedy jest najlepiej zachować się jak na widok kolumny ciężkich, radzieckich czołgów – widzisz i spieprzasz.

Wróćmy do Ereboru, bo tam przecież toczy się większość akcji filmu. Kiedy staje się jasne, że w główce Thorina jest coś nie halo, Bilbo bierze sprawy w swoje ręce i chce zażegnać konflikt. Próbuje przekonać nowego króla do zmiany zdania. Thorin miewa przebłyski, ale niestety, jego choroba jest silniejsza. Oblężenie Góry coraz bliżej, ale w ostatniej chwili pojawia się armia krasnoludów. Czemu piszę to bez takiego zapału? Ja, fan niskich brodaczy z toporami i młotami? Cofnijmy się do pierwszej części, do wspomnień bitwy o Morię. Tam mieliśmy pokazaną bitwę między krasnoludami a orkami. I powiem wam, że wyszło to o wiele bardziej zajebiste... Był efekt, były emocje, ta szarża armii z okrzykami bojowymi... A tu? To, co widzieliśmy na trailerach, nijak nie umywa się do treści filmu. Widzieliśmy balistę, kawalerię na muflonach, słowem – różnorodność.

Co dostaliśmy? No ok, dużo piechoty i ich woźdza... Daina Żelazną Stopę. Tia... rozumiem, że każda nowa postać musi się jakoś pokazać, żeby widz ją zapamiętał, ale jak patrzyłem na władcę Żelaznych Wzgórz, miałem ochotę zabić twórców śmiechem. Jestem konserwatystą i jeśli krasnolud ma mieć wierzchowca, to są tylko trzy zwierzęta, na których taki kurdupel może efektywnie jeździć – niedźwiedź, muflon albo kucyk. A na czym jeździ Dain? Na wielkim, opancerzonym jak czołg... knurze. Tak, to nie żarty. Thranduil – w porządku, król lasu, pan na puszczy i borze, jeździ na sympatycznym jelonku. Gandalf miał Cienistogrzywego. A Dain popyla po polu bitwy na pancernej śwince wietnamskiej.

W dodatku sam nieco świnie przypomina. Przy najmniej jednak charakterkiem pokazuje, że jest krasnoludem, jednak bardziej potomkiem myśli Sapkowskiego, aniżeli Tolkiena – gburowaty, agresywny, waleczny, chamowaty, z wielkim młotem w łapie. Zwłaszcza że w polskiej wersji mówi głosem Pawła Szczęsnego, czyli innymi słowy Zoltana Chivaya. Smuci mnie jednak brak większej różnorodności wojsk sił dobra. Jeśli oczekiwaliśmy bitwy z takim rozmachem, jak na polach Pellennoru, to niestety nie uświadczymy tego.

Właściwa akcja filmu obejmuje 3 etapy – bitwę o miasto Dale, gdzie Azog chce wybić ludzi, oraz walkę pod bramami Góry, gdzie krasnoludy i elfy biją się ze wszystkich sił. Trzecim etapem jest wyprawa Thorina, który sam zdołał otrząsnąć się z żądz złotą dzięki słowom Bilba i własnych ludzi. Wiedząc, że najlepszym sposobem na uбиcie węża jest odcięcie mu głowy, Król pod Górą zabiera Filiego, Kiliego i Dwalina na misję zabicia Azoga. Mamy tutaj ciekawe pojedynki, choć miejscami nieco przebajerzone, aż do finałowego starcia Azoga z Thorinem. Mogę śmiało stwierdzić, że to najlepsza solowa w całych sześciu filmach o Śródziemiu by Peter Jackson. W trakcie długiej, dramatycznej walki Kili i Fili giną, a Thorin ostatecznie siłą pokonuje Plugawca. Czuć te emocje, kiedy lubiana przez widzów postać umiera, zachowując godność i odchodząc jak król. Zło pokonane, choć nie bez strat, pora wracać z powrotem do chałupy w Bag End. Choć, moim skromnym zdaniem, mogłoby być kilka dodatkowych scen, które zapewne znajdziemy w dodatkach, kiedy film wyjdzie na płytach DVD.

Dlaczego oceniam film przez pryzmat walk i akcji? Bo tego mamy w filmie najwięcej. Oczywiście realizacja obrazu stoi na najwyższym poziomie,

Śródziemie żyje, nawet widoczniej niż we „Władcy Pierścieni”. Każdy z bohaterów wnosi coś, co sprawia, że albo polubimy, albo znienawidzimy konkretną postać. Fabuła stoi na książkowym poziomie, niewiele tu mogę powiedzieć więcej. Historia nie gra tu pierwszych skrzypiec, choć przyjemnie się ją ogląda.

Jaka może być ocena końcowa? Hm, zastanówmy się... Nie jest to letni blockbuster, jaki wychodzi w wakacje, a część rozbudowanego filmowego uniwersum, w które włożono mnóstwo pracy i wysiłku. Jednak „Bitwa Pięciu Armii” wypadła gładziej w porównaniu z poprzednimi częściami. Jest wiele rzeczy, do których można się przyczepić, wielu nie spodoba się pewne zabiegi i ścieżki, jakimi poszli twórcy. Nie wiem... Ja nie wyszedłem z kina tak usatysfakcjonowany, jak bym chciał, jednak warto było iść na ten film.

Ocena końcowa:

Cztery minus.

Niestety, film, choć dobry i warty obejrzenia, nie jest jakoś specjalnie rewelacyjny. W kilku miejscach brakuje mu polotu, logiki, myślenia i dopracowania. Szkoda, naprawdę szkoda, bo Jackson potrafi działać cuda. Pozostaje nam czekać na kolejną pozycję z uniwersum Tolkiena. Może będą to „Przygody Toma Bombadila” albo ekranizacja „Dzieci Hurina”? A kto wie... może doczekamy się „Silmarilionu”? Choć to najchętniej bym widział jako serial. Z „Grą o Tron” się dało, to i z tym zawijasem fabularnym też powinno się udać.





SMITE – recenzja

Na przestrzeni kilku ostatnich lat bardzo popularne stały się gry MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) oparte na modzie do „Warcrafta III” „Defense of the Ancients” (DOTA). Najpopularniejszymi są zdecydowanie „League of Legends” oraz DOTA 2. Jednak jest tego o wiele, wiele więcej. Teraz przybliżę grę wcale nieodbiegającą poziomem od tych dwóch najbardziej popularnych, a z pewnością mniej znaną.

» Zodiak

Pierwszy rzut oka

Pierwszą i zasadniczą różnicą oddzielającą „SMITE’a” od innych gier typu MOBA jest trzecioosobowa perspektywa, czyli tzw. TPP. Akcję obserwujemy zza pleców danej postaci, a władamy nią w równym stopniu za sprawą klawiatury, jak i myszki. Zabieg ten sprawia, że gra jest bardziej dynamiczna i wymagająca. Nigdy nie widzimy, co dzieje się za naszymi plecami, więc wskazana jest ostrożność oraz używanie tzw. wardów, ostrzegających nas o wrogu, który wszedł w zasięg ich widzenia. Takie sterowanie umożliwia również ucieczkę z podbramkowej sytuacji, gdzie, jeśli wykazemy się sprytem i zwinnością, możemy uniknąć wrażeń pocisków i ciosów. Jest to chyba najbardziej zasadnicza różnica pomiędzy „SMITE’em” a innymi MOBAmi.

Drugą cechą wyróżniającą grę jest jej

podtytuł: „Battleground of the Gods”. Rolę grywalnych postaci pełnią bóstwa, herosi i demony z różnych mitologii: rzymskiej, greckiej, egipskiej, hinduskiej, chińskiej oraz majańskiej. Nie brakuje tu takich sław jak Zeus, Odyn, Thor czy Anubis. Pojawiają się również indywidua mniej popularne, np. Xbalanque z wierzeń Majów. Tak więc gra może stać się nawet symulatorem Afrodyty, która śle buziaki do wszystkich dookoła.

Rozgrywka

Rozgrywka podzielona jest na sześć (!) trybów gry. Podstawowym jest tzw. Conquest, który najbardziej przypomina inne gry MOBA. Mamy tu mapę z dwiema przeciwległymi bazami, trzema liniami, czyli alejkami prowadzącymi z jednej bazy do drugiej, oraz dżunglą. Każda pięcioosobowa drużyna rozpoczyna w punkcie startowym, a jej celem jest dotarcie i zniszczenie wrogiego Tytana, znajdującego się w siedzibie przeciwników. Na każdej z trzech linii znajdują się dwie wieże oraz jeden feniks, które naturalnie trzeba zniszczyć, aby dostać się do wrogiej bazy. W tym zadaniu graczom pomagać będą tzw. miniony, czy, krótko mówiąc, mięso armatnie. Eliminacja nieprzyjacielskich żołdaków gwarantuje nam doświadczenie oraz złoto, przy czym niekoniecznie my musimy zadać ostateczny cios, żeby je dostać.

Pomiędzy liniami rozciąga się wspomniana dżungla, pełna neutralnych potworów, które tylko czekają, aby dać się zabić. Niektóre z nich

strzegą różnych wzmocnień, zapewniających postaci chwilowe bonusy, np. do regeneracji many, ilości zadawanych obrażeń, szybkości ruchu czy ataku. Między drzewami znajduje się także leże Złotej Furi, swoistego minibossa, którego zabicie wynagradzane jest dużą ilością złota dla całej drużyny, oraz grobowiec Ognistego Giganta, za pokonanie którego wszyscy żywi bogowie dostają ogromne bonusy do ataku, regeneracji i odporności.

Za zdobyte pieniądze gracz ma możliwość kupienia różnorodnych przedmiotów w sklepie dostępnym tylko w bazie. Zapewniają one premie do wszelakich statystyk. Ponadto każdy z nich na odpowiednim poziomie daje danemu bogowi pasywną zdolność, np. pewne uderzenie krytyczne w czasie pięciu udanych ataków.

Istnieje możliwość zakupu aktywowanych zaklęć, których unikalne właściwości mogą drastycznie wpłynąć na wynik starcia, np. przyspieszenie, chwilowa odporność na obrażenia, teleportacja na pewną odległość itd.

Nie mogło również zabraknąć mikstur zdrowia i many, a także wielu innych, zapewniających liczne bonusy.

Sama walka polega na używaniu (w zależności od typu postaci) umiejętności lub podstawowych ataków. Każdy z bogów dysponuje odmienną paletą talentów, a łączenie ich jest kluczem do sukcesu. Szczególnie ważne jest tu dobre wyzucie czasu oraz ocena sytuacji, a w przypadku postaci walczących na dystans także odległości i toru ruchu przeciwnika.

Każda postać po osiągnięciu piątego poziomu otrzymuje dostęp do swojej superumiejętności, która użyta w dobrym momencie zazwyczaj kończy walkę lub może uratować życie nam lub naszym sojusznikom. Ze względu na swoją potęgę zazwyczaj taka umiejętność kosztuje bardzo dużo many i ma duży czas ponownego użycia.

Innymi trybami gry są kolejno:

- Arena, gdzie nie ma linii ani dżungli, a zwycięża ta drużyna, która zbije licznik punktów przeciwnika do zera poprzez zabijanie minionów, bogów oraz eskortowanie tych pierwszych do portalu pod bazą wrogów,
- Assault, gdzie jest jedna linia, dwie wieże i feniks. Nie można tu wracać do bazy, a kupienie kolejnych przedmiotów możliwe jest dopiero po naszym zgonie,

- Siege, gdzie są dwie linie i dżungla. Zasada jest taka sama jak w Conqueście, z tą różnicą, że tu zdobywamy punkty, które po osiągnięciu odpowiedniej liczby przywołają na jedną z linii potwora obleźniczego, skupiającego się na niszczeniu obiektów,

- 3 vs 3, gdzie są trzy linie, z czego tylko na jednej są wieże i feniks, oraz mała dżungla. Zasady są identyczne jak w Conqueście,

- Tryb specjalny, który każdego dnia jest inny. Wykorzystuje różne mapy i urozmaica je, np. oddając nam na początek rozgrywki 100 000 sztuk złota, odblokowując wszystkich bogów itd.



Grafika

„SMITE” zbudowany jest na silniku Unreal Engine 3, co zapewnia pełną detali grafikę na poziomie nieco wyższym niż w innych grach MOBA. Większość tekstur jest w wysokiej rozdzielczości, a modele zarówno bogów, potworów, jak i otoczenia wykonane są ze starannością i pieczołowitością. Jednakże widać pewną różnicę pomiędzy nowszymi a starszymi modelami i teksturami, które teraz już nie robią tak dobrego wrażenia. Mowa tu głównie o starszych bogach.

Rekomendowane wymagania sprzętowe: Core i5 2.67 GHz, 4 GB RAM, karta grafiki 1 GB (GeForce GTX 560 lub lepsza), 10 GB HDD, Windows XP(SP2)/Vista/7, łącze internetowe.

Udźwiękowanie

O udźwiękowieniu nie można zbyt wiele powiedzieć. Muzyka jest jak najbardziej odpowiednia i zmienia się w zależności od sytuacji na mapie. Nie brakuje jej klimatu i wpasowuje się w motyw wojny bogów. Również dubbing postaci zasługuje na pochwałę, choć i tu widać różnicę pomiędzy bóstwami. Głos niektórych zapada w pamięć, a inny wlatuje przez jedno ucho, a wychodzi drugim. Dźwięk efektów i tła jest jak najbardziej odpowiedni.

Fabula

A raczej jej brak. Gra pozbawiona jest jakiegokolwiek głębszej historii, trzeba będzie się zadowolić historią postaci, opisaną w menu ich podglądu. Ale jednak wpisać tu można genialną niekiedy kreację charakterów oraz interakcję niektórych bogów, aktywowaną, gdy jeden zabije drugiego. Nie sposób się nie uśmiechnąć, gdy Fenrir po pokonaniu Lokiego powie: „Even you cannot stop me, father!”.



Lokalizacja

Gra posiada wersję beta polskiej kinowej wersji językowej. Jest ona jednak mało precyzyjna, nie wszystko jest przetłumaczone i zdarzają się różne dziwne pomysły, jak np. „ward” przetłumaczony na „warta”. Geniusz czy głupota?

Podsumowanie

„SMITE” jest zdecydowanie godną polecenia grą, wnoszącą nieco świeżości i innowacji do swojego gatunku. Nawet jeżeli nie jesteś zaznajomiony(a) z grami MOBA, to warto poświęcić tej grze trochę czasu ze względu na jej projekt oraz tematykę.



Recenzja filmu „Miasto 44” Hot

Będąc miłośnikiem drugiej wojny światowej w kontekście historyczno-taktycznym, zawsze uwielbiam łapać okazje do sprawdzenia, jak różnego rodzaju twórcy, w tym reżyserzy, radzą sobie z przedstawieniem realiów tego wielkiego konfliktu. Jak się to udało panu Janowi Komasię?

» *KingofHills*

„Miasto 44” nie jest standardową kroniką Powstania Warszawskiego. Inność tej produkcji polega przede wszystkim na konwencji oraz sposobie przedstawienia wydarzeń. Głównym bohaterem jest nie bohaterski powstaniec, który, porzuciwszy wszystko, aż do ostatniej kropli krwi walczy za swoją ojczyznę, nie; choć do tego typu narracji przyzwyczyli nas amerykańskie filmy wojenne, nasz rodzimy reżyser postanowił pójść nieco inną drogą. Przez to w produkcji uświadczymy o wiele więcej scen z cywilami niż z samymi bojownikami.

O jedną Polskę...

Stefan, nasz główny bohater, to młody chłopak, na oko 19-21 lat, który musiał przejąć obowiązki po ojcu, poległym niecałe pięć lat wcześniej w kampanii wrześniowej. Codzienne rytuały oraz zapewnienie bezpieczeństwa i godnego życia matce i braciškowi to dla niego najświętsza rzecz pod słońcem. Młodzieniec próbuje też znaleźć jako-taką pracę, żeby zapewnić im wszystkim godny byt. Wszystko jest fajnie i pięknie, dopóki nie zaczepia go jakaś dziewczyna, której wcześniej nawet nie znał.

Tutaj właściwie zaczyna się faktyczna akcja filmu. Jako że obejmuje on cały okres od sierpnia po końcówkę września (czyli praktycznie do ostatnich dni powstania), na wszystko musiało znaleźć się miejsce. Dlatego właśnie może wydawać się, że fabuła toczy się całkiem szybko, ale nawet mimo to umiejscowienie w czasie jest lepiej niż odpowiednie. I nawet jeśli widz może się zgubić w trakcie seansu, znaczy co było kiedy i dlaczego akurat tam, nie ma to tak dużej wagi dla samego filmu. Dlatego przydługawy wstęp nie zdążył mnie znudzić, a już zaczęło się główne widowisko: Powstanie.

... Za dużo...

Przyznam szczerze, że przyjąłem sceptyczne nastawienie; spodziewałem się typowo zachodniego przedstawienia akcji. Toteż miłym zaskoczeniem było dla mnie to, że nawet w pierwszych dniach powstania nie pokazywano tylko żołnierzy polskich gromiących niemieckiego okupanta. Intensywność scen uwzględniających samych cywili, jeńców czy rannych była o wiele większa niż w jakiegokolwiek produkcji wojennej (nie licząc może „Black Hawk Down”, ale to jest film nieco innej kategorii). Mogło to spowodować lekki zawód tym, którzy spodziewali się przede wszystkim holywoodzkich wybuchów (zresztą i tu ich nie brakuje), nieustannych strzelanin i bohaterstwa, natomiast mi podobało się niezmiernie.

Dalej sytuacja przedstawia się już tylko lepiej. Reżyser zadbał o to, by ikoniczne elementy i fakty dotyczące powstania zostały ujawnione, i to w bar-

dzo realistyczny, a zarazem efektowny sposób. Dla entuzjastów drugiej wojny światowej nie będzie niespodzianką następstwo scen ze zwycięskim tłumem cywili podążającym obok, przed i za zdobyczym niemieckim czołgiem czy też nadejście posiłków w postaci rosyjskiego oddziału, ba – uwzględniono smaczki z pamiętników/dzienników cywili! Jednocześnie oprócz takich „perełek” pokazano też bardzo wiele z życia codziennego niewinnych, bezbronnych ludzi znajdujących się w samym środku piekła, które zostało rozpętane bez ich świadomości ani zgody. Wiele scen daje do myślenia na temat tego, co działo się w tamtych czasach.

Oczywiście nie mogło zabraknąć w produkcji wątku miłosnego. I to podwój... wróc, potrójnego! Problemy młodych bohaterów bardzo często wysuwane są tu na pierwszy plan, uświadamiając nam, że bohaterowie wciąż byli ludźmi takimi jak my. Na całe szczęście wątek miłosny nie był przesadzony, dzięki czemu nawet mi nie obrzydł (do czego tego typu motywy mają zwykle tendencję). Kolejny punkt dla pana Komasy.

... w tej wojnie.*

Fabuła i realizm dają radę, a jak z innymi aspektami filmu? Z pewnością znajdzie się sporo kontrowersji, związanych chociażby ze słynną sceną erotyczną w akompaniamencie dubstepu, czy puszczaniem

„Dziwny jest ten świat” pana Niemena w scenie niczym wyjętej z filmu o bohaterze biegnącym w trybie slow-mo. Przy takich momentach łapałem się za głowę i zastanawiałem, co do licha autor miał na myśli? Chciał przemówić do młodzieży, przybyłej zapewne z liceów i gimnazjów? Spróbować połączyć świat filmowy i świat realny za pomocą niekonwencjonalnych środków? Nie mam pojęcia. Podzielał jednak zdanie większości – wrzucanie tak niepasujących elementów było wielkim zgrzytem dla całokształtu. Niemniej jednak stwierdzam, że całość wygląda wcale nieźle i produkcja spokojnie mogłaby konkurować z innymi na arenie międzynarodowej.

Czy poleciłbym ten film? Oczywiście. Nawet pomimo małych nieścisłości fabularno-historycznych, tak małych, że nawet nie zwróciłem na nie uwagi w recenzji, oraz wielu kontrowersji, film ten jest jak najbardziej godny polecenia. Jeżeli szukasz ambitnej produkcji, która nie koncentruje się na samych walkach, a faktycznym obrazem cierpienia i rozpacz powstańców oraz cywili, będzie to dobry wybór. Stawiam 8/10.

**Andrzej Bobkowski, „Szkice piórkiem”, w komentarzu na rozpaczliwe wezwania powstańców i bezczynność aliantów.*





Recenzja filmu „Miasto 44” Cold

Nie ma wątpliwości, że ten film to skok na głęboką wodę. Reżyser postanowił zrobić coś, czego w polskiej kinematografii jeszcze nie było. Impresjonistyczny, artystyczny obraz połączony z hiperrealizmem batalistyk i obrażeń, do tego wysoki (jak na Polskę) budżet, uzyskany dzięki szeregowi patronatów i sponsorów. Prawdziwe czołgi, plenery, kilotony photoshopa, który miał wykreować zburzone w wyniku walk miasto. Kojarzy się to z innymi pozycjami, od rewelacyjnego „Żelaznego Krzyża” aż po tragicznie słaby „Fury”. „Miasto 44” plasuje się niestety pośrodku, czyli „chcieliśmy dobrze, a wyszło jak zwykle”.

» SPID|vonMARDER

Nie widzę sensu opisywania tutaj fabuły, gdyż w żaden sposób nie wykracza ona poza typowy, dobrze znany los młodego powstańca. Stefan jest około dwudziestoletnim mężczyzną, który teoretycznie do konspiracji wstąpić nie chce, ale pod wpływem pięknych dziewcząt wbrew sobie podejmuje kilka decyzji i w efekcie znajduje się w samym środku piekła. By było sprawiedliwie, razem z owymi dziewczętami.

Odniosłem jednak wrażenie, że bohaterowie i pojawiające się tam romanse to jedynie pretekst, aby pokazać samo powstanie i jego charakter. Stefan bardzo rzadko się odzywa i sprawia wrażenie pogrążonego w wiecznym szoku bojowym, charakterystycznym dla osób świeżo ranionych. O ile jest to zrozumiałe w pierwszych dniach powstania, o tyle

we wrześniu chyba powinno mu trochę przejść.

Równocześnie żadna ze stron nie zachowuje się naturalnie. Nie ma sensu wymieniać wszystkich potknięć, dlatego skupię się na zaledwie paru. W bezpośrednim sąsiedztwie frontu Niemcy są wyluzowani, chodzą sobie samym środkiem ulicy z karabinem przy nodze. Powstańcy z kolei po miesiącu walk nadal nie umieją zachować dyscypliny i przypominają cywili w mundurach. Przypominam, że było to wojsko całkiem nieźle wyszkolone jak na warunki i środki, jakie posiadało. Do dziś zastanawiają niemieckie raporty dot. obrażeń i ran własnych poległych. Ogień powstańców był niezwykle celny, celowano w głowę, co wynikało z oszczędności amunicji, dobrego szkolenia oraz otwierania ognia z bliskiej odległości „na pewniaka”, co wymagało odpowiedniej taktyki i zimnej krwi u żołnierzy.

W filmie tego nie widać, powstańcy sięją amunicją ile wlezie, posłuszeństwa wobec dowódców nie ma i każdy robi co chce.

Jak na powstanie warszawskie, to oddziały są zaskakująco dobrze uzbrojone. Szturm ośmioosobowej drużyny, gdzie większość ma broń palną (i to długą)? W tym kilka stenów, których wbrew pozorom nie było tak dużo. Do tego już pierwszego sierpnia, a więc przed zdobyciem magazynów na Stawkach, mamy szaloną ilość niemieckiego umundurowania.

Film dzięki dobremu budżetowi mógł zaangażować trochę ciężkiego sprzętu, zarówno wyge-

nerowanego komputerowo, jak i prawdziwego. W trailerach widziałem, że wystąpiła jedna z kilku zrekonstruowanych w Polsce panter (PzKpfW 171 Panther). Tutaj dobrze, że ucharakteryzowano ją na taki podtyp, który w tych dniach występował w powstaniu, a więc wersja G wczesnej serii produkcyjnej. Tak samo goliat został bardzo dobrze zrobiony, nie mogę też przyczepić się pojazdów samochodowych.

Oczekiwałem jednak, że panterę wykorzysta się w ciekawszej scenie. Marzyłem o pokazaniu, jak zdobyto „Pudła” lub „WPtkę”, co było jednymi z ciekawszych i bardziej dramatycznych dla nas momentów, w których odnieśliśmy zwycięstwo. Niestety, reżyser oszczędził radości, o czym jeszcze wspomnę. Zamiast tego mamy bzdurną i niemającą nigdzie sensu scenę, gdzie dziewczyna dostaje z pocisku czołgowego, przeżywa to i umiera dopiero na rękach ukochanego (co za patetyzm!). Co więcej, czołg stoi i patrzy, aż ci skończą za sobą płakać. Atakuje bez wsparcia piechoty, która znikąd pojawia się potem. Nie, nie, nie. To tak nie wyglądało. Niemieckie straty pancerne w powstaniu były stosunkowo niskie, gdyż wynikało to z ostrożnego użytkowania tej broni, szczególnie w tak późnym etapie. Ten teatr działań wojennych był dla Panzerwaffe bardzo trudny i niebezpieczny.

W filmie u dołu ekranu pojawiają się nazwy dzielnic, gdzie aktualnie toczy się akcja. To bardzo dobre rozwiązanie, ale szkoda, że nie dodano też dat, szczególnie że pomiędzy niektórymi scenami mija czasami wiele dni lub wręcz tygodnie i widz się gubi. Mam złośliwe wrażenie, że w ten sposób starano się zamaskować niezgodność z chronologią historyczną. Przykładowo, eksplozja transportera ładunków wybuchowych Borgward BIV Ausf. C miała miejsce 13 sierpnia, natomiast pokazana chwilę później ewakuacja Starówki została zatwierdzona przez dowódcę armii „Północ” pułkownika Karola Ziemskiego „Wachnowskiego” dopiero w nocy z 30 na 31 sierpnia. Kiedy bohaterowie przedostają się na Śródmieście, widzą czyste ulice, w miarę spokojne życie i lśniący gmach Prudentiala. Wspomnienia mówią, że dla wyćienionych żołnierzy i cywili ze Starówki Śródmieście wydało się być w miarę normalne i szczęśliwe. Było to jednak przede wszystkim wrażenie, gdyż od 18 sierpnia Śródmieście również doświadczyło ciężkiego ostrzału, między innymi ciężkiego moździerza typu Karl 040 Gerat nazwanego „Ziu”. Prudential już był zrujnowany, a na ulicach na pewno nie mogło być sielanki i spokojnego wyprowadzania piesków.

W trakcie ewakuacji szpitala na Czerniakowie wi-

dać, jak jakaś kobieta ucieka razem ze swoim pudlem olbrzymim. Obawiam się, że tak późno to piesek zostałby już od dawna zjedzony, tak jak wszystkie koty i szczury, które udało się złapać. O tym też mówią wspomnienia. Nikt nie karmiłby psa, kiedy ludzie umierali z głodu.

Sama batalistyka jest kontrowersyjna. Wbrew pozorom jest jej stosunkowo mało i widać przede wszystkim cierpienia cywili. Jedna ze scen, gdzie Niemcy szturmują od frontu kamienicę najpierw za pomocą goliatha (jeszcze raz pochwalę, że został on świetnie wykonany, tak samo jak BIV). Niestety, powstańcy pomimo posiadania ładunków wybuchowych próbują przestrzelić kabel, co wiązało się z kosmicznym zużyciem amunicji. Ostatecznie wysadzają go granatem. Potem następuje szturm piechoty niemieckiej, środkiem ulicy, pod ogniem cekaemu. Oczywiście straty są u nich spore. Dopiero wtedy decydują się na podtoczenie przeciwlotniczego działka typu FlaK 38 20 mm, którym wykurzają powstańców z kamienicy. To dość kontrowersyjne. Szukając informacji o użyciu tych działek w powstaniu warszawskim, nie natrafiłem na zastosowanie ich w walkach ulicznych tego typu, ale nie jest to wykluczone.

Dobrze, przestańmy pastwić się nad detalami i wróćmy do dwóch założeń filmu, czyli jego artyzmu oraz realistycznego ukazania okrucieństwa.

Nie jestem zwolennikiem zaawansowanej symboliki i epatowania metaforami, a także scenami, o których się mówi, że „nie można ich brać na serio”. Druga wojna światowa miała w samej sobie na tyle dużo symboli, że nie trzeba wymyślać nowych. Przykład: w filmie „O jeden most za daleko” odcięci brytyjscy spadochroniarze widzą, że jeden zasobnik ze zrzutu spadł na pole minowe. Jego zawartość może ich uratować. Żołnierz poświęca się i wbiega na pole, przynosi zasobnik i ginie na ostatnim metrze. Z zasobnika wysypują się berety, o ile pamiętam.

„Miasto 44” jest przesycone scenami sztucznie symbolicznymi i artystycznymi. Bardzo często widzimy slow motion i kule przelatujące obok bohatera, w tle leci różna muzyka, od dubstepu (sic!) aż po „Dziwny jest ten świat” Niemena, mamy też liczne ujęcia jak ze snu, na przykład podwodne, klaustrofobię w kanałach lub całowanie się na tle niemieckiego ostrzału. Z tego wszystkiego tylko klaustrofobia była pokazana przejmująco i robiła wrażenie, cała reszta przypominała przerost formy nad treścią, szczegól-

nie słynny już dziś pocałunek. Nie brakuje też scen naturalnie symbolicznych, jak stos ciał w szpitalu lub deszcz kończyn po eksplozji Borgwarda. Nie chcę się czepiać samego faktu wystąpienia symboli i impresjonizmu, ale dlaczego to musi być ujęte tak kiczowato?

Okrucieństwo powstania jest niezaprzeczalnym faktem i nie zamierzam z tym polemizować. To jeden z bardziej krwawych epizodów naszej historii i koszmar, z którego do dziś jako naród się nie otrząsnęliśmy. Reżyser postanowił pokazać to bez (prawie) żadnej cenzury, więc rany są głębokie, kończyny odrywają się przy eksplozjach, gehenna cywili to brutalna, naga prawda na ekranie.

Równocześnie odniosłem wrażenie, że reżyser jest miłośnikiem filmów gore, gdyż w pewnym momencie ilość przelanej na scenie krwi wypełniłaby spory basen. Non stop jesteśmy bombardowani cierpieniem, brutalnością, śmiercią i tragediami. Gdziekolwiek bohaterowie się nie udadzą, tam akurat rozgorzewa najgorsze, najsilniejsze piekło. Absolutna eskalacja! Tam akurat dzieje się najgorzej. Eksplozja BIV, ewakuacja Starówki, Czerniakowa, nieudolność berlingowców...

To wszystko historyczne fakty, więc dlaczego to krytykuję? Dlatego, że film niemalże pokazuje wyłącznie te tragedie. A co z radościami? Przecież były też szczęśliwe chwile, wesołe, i zwycięstwa, małe i duże. Zabawy lub śluby powstańcze są potwornie powściągliwe, ujęte skrótowo i oglądając je, mamy wrażenie, że to jakieś oszustwo, kamuflaż nieszczęścia.

Liczyłem na pokazanie nalotu stukasów, co od drugiego tygodnia walk było smutną i ciężką do

przewyciężenia codziennością. Wielu powstańców właśnie je wspominało jako najgorszy koszmar, szczególnie psychologicznego zastosowania tej broni. Powstańcy nie posiadali broni p-lot, więc byli praktycznie bezbronni wobec lotnictwa. Junkers Ju 87 Stuka dzięki swym skrzydłom i nieruchomemu podwoziu przypominał nurkującego drapieżnika, w starszych wersjach posiadał też dobijającą, zatrważającą syrenę. Kiedy w filmie „Powstanie Warszawskie” pojawiło się oryginalne ujęcie na atakującego Sztukasa, to rozpląkałem się w kinie.

Niestety, ale w „Mieście 44” widzimy coś podobnego z bardzo dużej odległości i jako tako nic z tego nie wynika. Szkoda, gdyż akurat to byłoby wytłumaczone i bardzo ciekawe okrucieństwo, które prawdziwie wstrząsnęłoby widzom. Co więcej, tragizm sceny można by ciekawie zapleść z radością, gdyż nad Warszawą Niemcy stracili trzy samoloty (w tym 23 sierpnia jednego zestrzelili sami powstańcy). Euforia wymieszana ze strachem byłaby interesująca.

Szczerze mówiąc, po filmie czułem się zmęczony. Są inne tragiczne filmy, jak „Pianista”, „Katyń” lub chociażby „Powstanie Warszawskie”, ale tam na tyle umiejętnie dawkuje się tragedię, że jest wiarygodna. Natomiast tutaj, niczym w kiepskim fanfiku, śmierć powszednie i widz uodparnia się na nią szybciej od bohaterów. Ci wciąż wydają się być nieskończenie zszokowani sytuacją. Milczą, długo wpatrują się w brutalne sceny. To też męczy widza i zwyczajnie nudzi.

Czas na pewne podsumowanie. Próbując odpowiedzieć sobie na pytanie: „jaki to jest film”, mam problem. Ani wojenny, ani reporterski, ani prawdziwie artystyczny (przynajmniej dla mnie), ani historyczno-dokumentalny. Taki zlepek różnych wizji. Z jednej strony należy docenić rozmach i pierwsze w polskiej kinematografii takie efekty, z drugiej nie podoba mi się niewykończenie historyczne i merytoryczne. Skoro to nasz towar eksportowy na zachód, to postawmy się w roli typowego Francuza i spytajmy: po co to powstanie wybuchło i czemu Polacy nie poddali się po trzech dniach, skoro od początku wszystko szło źle.

Ja odpowiedzi w filmie nie wyczytałem.





Zaklęcie szybkiego czytania

W odcinku trzeciego sezonu, *Spike At Your Service*, pokazana jest scena, jak *Twilight*, niczym wzorowa uczennica, miała do przeczytania przez weekend dwanaście solidnych objętościowo książek. Czy to możliwe? Takie pozycje musiałyby zawierać przynajmniej 100 000 słów (kilkaset stron). Wiele osób miało by problem z przestudiowaniem dwóch książek przez ten czas, a tutaj jest tego aż sześć razy więcej. Możemy jednak w łatwy sposób przeliczyć ten problem. Powszechnie uważa się, że przeciętne tempo czytania wynosi około 200 słów na minutę. Pamiętajmy, że do przerobienia był tuzin książek. Daje nam to 1 200 000 wyrazów do przeczytania. Szybka matematyka daje nam odpowiedź, że *Twilight* musiałaby poświęcić na czytanie przynajmniej sto godzin. Weekend to zdecydowanie za krótko, aby przerobić tak duży materiał, a przecież trzeba jeszcze dbać o podstawowe potrzeby fizjologiczne. Czyżby *Twilight* rzuciła na siebie zaklęcie umożliwiające zdecydowanie szybsze czytanie, aby nie zawieść księżniczki *Celestii*? Postaram się w tym artykule zapoznać cię z tą umiejętnością oraz nakierować, w jaki sposób mógłbyś się jej nauczyć.

» *OneTwo*

Na początku chcę wyraźnie podkreślić, że nie jestem ekspertem w zagadnieniu szybkiego czytania ani tym bardziej profesjonalnym trenerem w tej dziedzinie. Sam potrafię czytać w komfortowych warunkach z prędkością 800 słów na minutę, co w porównaniu

do prawdziwych mistrzów, którzy dochodzą nawet do 10 000 słów, jest niezbyt imponującą prędkością, ale dla mnie absolutnie wystarczającą. Osobiście nauczyłem się tej umiejętności z materiałów Katarzyny Szafranowskiej i Marcina Matuszewskiego, czyli znanych w Polsce trenerów, którzy prowadzą tego typu kursy. Postaram się jak najlepiej wytłumaczyć tajniki szybkiego czytania. Licz się z tym, że nauka wymaga sporego samozaparcia i regularnego wykonywania ćwiczeń. Niewykluczone, że to, co tutaj przeczytasz, nie wystarczy, aby w pełni nauczyć cię tej umiejętności i będziesz potrzebował profesjonalnego kursu. Pamiętaj, jeśli tylko dzięki moim radom chociaż dwukrotnie przyspieszysz swoje tempo czytania, to wiedz, że będę naprawdę szczęśliwy, iż mogłem ci pomóc. Zaczynamy!

Pierwsze, co musisz zrobić, to odpowiedzieć na pytanie, po co chciałbyś szybko czytać. Korzyści z posiadania w rękawie tego zaklęcia są tym większe, im więcej czytasz książek. Jeśli będziesz czytać trzykrotnie szybciej, to możesz albo przestudiować trzy razy więcej materiałów, albo poświęcić ten czas na coś zupełnie innego. To ogromna oszczędność! Osobiście dla mnie wielką frajdą jest możliwość przeczytania książki w jedno popołudnie. Nie chciałbyś tak? Dodatkowym atutem jest wzrost zdolności rozumienia tekstu. Dlaczego tak się dzieje, wyjaśnię później.

Twój magiczny rekwizyt

Prawdziwą naukę czas zacząć. Jak prawdziwy czarodziej rzucający zaklęcie, będziesz potrzebował

różdżki. Jeżeli nie posiadasz przy sobie magicznego kawałka drewna, to spokojnie możesz wsiąść do ręki długopis albo ołówek. Idealnie się do tego nada! W praktyce może być to cokolwiek podłużnego i niezbyt szerokiego, ale z mojego doświadczenia wiem, że najlepiej sprawdzają się artykuły biurowe. Jeżeli nie masz niczego pod ręką, to w ostateczności możesz skorzystać nawet z własnego palca. Zapytasz się, po co to wszystko? Podstawową techniką szybkiego czytania jest praca ze wskaźnikiem. Aby poprawnie z nim pracować, powinieneś przyłożyć go pod pierwszą linijkę tekstu. Wtedy zacznij czytać, przy okazji kierując wskaźnik w prawą stronę. Jeśli wers się skończy, to przyłóż wskaźnik do kolejnej linii i tak dalej. Ta prosta sztuczka pozwoli ci bez żadnych ćwiczeń nieco zwiększyć prędkość czytania. Dzieje się to dlatego, że bardziej koncentrujesz się na danym fragmencie książki oraz wyrabiasz swój własny rytm, który kontrolujesz. Praca ze wskaźnikiem ma również za zadanie uniemożliwić ci cofanie się podczas czytania. Wykonując swoim wzrokiem skoki w tył, tylko niepotrzebnie odbiegasz myślami i psujesz swój wypracowany rytm. W konsekwencji obizas swój poziom rozumienia tekstu w kontekście całości. Jeżeli jest w książce coś naprawdę ważnego i niezrozumiałego, to najlepiej wrócić do felernego fragmentu po przerobieniu przykładowo całego rozdziału.

Chochlik, który ci przeszkadza

Teraz poproszę cię, abyś spojrział na poniższe słowo. Dobrze przeczytałeś – spojrział, a nie przeczytał. Skoncentruj się. To ważne! Naprawdę!

Fluttershy

I co, pewnie pomyślałeś o nieśmiałym żółtym pegazie? Mam nadzieję, że wykonałeś to ćwiczenie poprawnie. Tym prostym zadaniem chciałem ci uświadomić, że absolutnie nie musisz powtarzać słów w myślach, aby rozumieć ich znaczenie. To tak naprawdę najpotężniejsza składowa zakłęcia szybkiego czytania. Kluczem jest przerzucenie zdolności rozumienia z kanału słuchowego na układ wzrokowy. Łatwo to powiedzieć, jednak trudniej opanować w poziomie całych zdań. Od teraz twój szkodliwy chochlik siedzący głęboko w głowie nazywa się fachowo subwokalizacją i uniemożliwia czytanie z szybkością większą niż twoje najszybsze tempo mówienia (350 słów na minutę). Nie dość, że nie pozwala ci w pełni rozwinąć skrzydeł, to jeszcze obniża twoją zdolność rozumienia tekstu. Wbrew stereotypom człowiek, który stara się nie powtarzać słów w myślach, ro-

zumie więcej z książek. Nasz mózg znacznie lepiej koncentruje się na lekturze podczas pracy na wyższych prędkościach, które są nieosiągalne z powodu zjawiska subwokalizacji. Niestety przez lata zajęć w szkole wypracowałeś nieefektywny styl czytania. Teraz będziesz musiał poświęcić czas na trening, który pozwoli ci wypędzić z głowy złego chochlika. Pomoże ci w tym poniższe ćwiczenie.

Czytaj tekst ze wskaźnikiem. W myślach licz od jednego do dziesięciu. Gdy policzysz do dziesięciu, zacznij liczyć jeszcze raz. Czytaj tak przez pięć minut.

Gwarantuję, że po ćwiczeniu niewiele zrozumiesz z tekstu. Nie załamuj się! To tylko trening, który ma ci pomóc w jak największym pozbyciu się efektu uporczywej subwokalizacji. Jeśli będziesz sumiennie wykonywał to zadanie, zauważysz postępy. Ćwiczenie możesz wykonywać codziennie, trzy razy dziennie lub co drugi dzień. To zależy tylko i wyłącznie od twojej wewnętrznej motywacji, ale nie przemęczaj swojego organizmu. Prawdziwe efekty przyjdą z czasem, podczas zwykłego czytania. Teraz to tylko twój trening. Zalecam również do ćwiczeń brać książki łatwiejsze, jednak omijać takie, które chciałbyś koniecznie przeczytać. Najciekawsze pozycje zostaw sobie na bardziej przyjazne obcowanie z literaturą.

Jak dużo widzisz?

Kolejną rzeczą, na którą chciałbym zwrócić ci uwagę, jest twój wzrok. Jeżeli czytasz książkę, to prawdopodobnie zatrzymujesz swoje oko na konkretnych słowach. Nie masz z tym problemu, jeśli wyrazy są krótsze, ale dłuższe zbitki liter jak konstantynopolitańczykowiec potrafią ci skutecznie wyprowadzić z równowagi. Przeciętny człowiek dokonuje średnio od 10 do 15 zatrzymań na każdą linijkę tekstu. Przedstawione zjawisko fachowo nazywa się fikcją oka i niewprawiony czytelnik potrafi zobaczyć w najlepszym przypadku kilkanaście liter naraz. To strasznie mało! Ilość zatrzymań można ograniczyć do absolutnego minimum, czyli do jednego lub dwóch, i w pełni zrozumieć przerabiany tekst. Wąskie pole widzenia jest drugą przyczyną nieefektywnego czytania. Na szczęście możemy skutecznie trenować nasz wzrok, aby poprawić szerokość naszego pola widzenia. Profesjonalny trening tej umiejętności polega na przerabianiu różnorodnych piramid słów oraz tablic Schultza. Niestety nie mogę się z tobą podzielić takimi materiałami, jednak niewykluczone, że jeśli dobrze poszperasz w internecie, to znajdziesz odpowiednie przykłady lub zupełnie inne, równie

wartościowe ćwiczenia, które z powodzeniem wykończysz. Pamiętaj, że nie musisz od samego początku widzieć całego wersu naraz, jednak jeśli poprawisz swoje pole widzenia nawet o kilka liter, to z pewnością zauważysz różnice w swojej prędkości czytania.

Osobiście zauważyłem, że ludzie na czytnikach elektronicznych potrafią przerabiać tekst nieco szybciej. Powodem, dla którego tak się dzieje, jest fakt, że na popularnych Kindle'ach wyświetlana strona nie jest aż tak szeroka, jak w papierowych książkach, więc można łatwiej ogarnąć wzrokiem cały wers i w ten sposób nieco zmniejszyć liczbę ćwiczeń na szerokie pole widzenia wymaganą do osiągnięcia zadowalającego poziomu. Nie chcę cię mocno namawiać do kupna czytnika, ponieważ jest to wydatek rzędu kilkuset złotych i nie każdy może sobie na niego pozwolić, jednak chciałem się z tobą podzielić moim drobnym spostrzeżeniem. Tak, sam jestem szczęśliwym użytkownikiem swojego czytnika elektronicznego i nie wyobrażam sobie czytania bez niego.

Poczuj prawdziwą moc

Na koniec moich rad, adeptcie szybkiego czytania, opowiem ci o wynikach pewnego eksperymentu. W pewnym kraju przeprowadzono badanie, gdzie po mieście jeżdżono ze standardową prędkością 60 km/h. Następnie wjechano na drogę szybkiego ruchu i przyspieszono do 130 km/h. Eksperymentator w roli pasażera polecił kierowcy zwolnić do wcześniejszej, miejskiej prędkości, przy okazji zastawiając mu prędkościomierz. Jak myślisz, czy po tym działaniu samochód ponownie poruszał się z prędkością 60 km/h? Okazało się, że badani, owszem, zwalniali, jednak zazwyczaj tylko do 80 km/h. Skąd ta wyraźna różnica?

Okazuje się, że nasz mózg wykazuje zaskakującą zdolność habituacji, która ujawniła się w eksperymencie. Umysł ludzki zaczął traktować wyższą prędkość jako naturalną. Podczas nauki szybkiego czytania również możemy wykorzystać tę wręcz magiczną właściwość mózgu. Wystarczy, że będziesz tylko starał się czytać z większą szybkością, niż czynisz to normalnie. Możesz to wyko-

rzystać podczas treningu poprzez szybsze poruszanie wskaźnikiem przez przykładowe pięć minut. Podczas tego ćwiczenia nie patrz absolutnie na swój poziom zrozumienia tekstu, ponieważ na początku z założenia będzie niski. W tym wypadku najważniejsze jest przyzwyczajenie twojego umysłu do większych szybkości czytania. Łatwiej nauczysz się nowej umiejętności, jeśli jej zasmakujesz, chociażby w ułamku. Czekają na ciebie nieudane próby, jednak twój upór podczas nauki zostanie w przyszłości wynagrodzony i zwróci ci się z nawiązką.

W tym skromnym artykule przekazałem ci kilka sekretów szybkiego czytania, z których sam korzystam z powodzeniem. Mam nadzieję, że chociaż spróbujesz wykorzystać zawarte tutaj magiczne sztuczki w swoim życiu. Moim zdaniem, najważniejsze jest to, aby się nie załamywać po pierwszych porażkach podczas ćwiczeń. Nie od razu Canterlot zbudowano, jak mawiała księżniczka Celestia. Na naukę każdej umiejętności, zarówno tej łatwiejszej, jak i trudniejszej, potrzebujesz czasu. Jeśli będziesz sumiennie trenował, to z pewnością zauważysz efekty, a gdy ostatecznie przełamiesz się i wykrzyczysz wniebogłosy: „Tak, potrafię szybko czytać!”, poczujesz niezwykłą satysfakcję. Powodzenia!

Jeśli miałbyś jakieś pytania lub wątpliwości co do treści, jakie przedstawiłem w tym poradniku, albo zainteresował cię mój artykuł i chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej, nie bój się do mnie napisać. W miarę możliwości postaram się odpowiedzieć na każde, nawet najdziwniejsze pytanie. Kto pyta, nie błądzi!



SPIDIMARKET

Przypinki

Koszulki

Portfele

Figurki

Plakaty

Kubki



i właściwie

wszystkie

inne

gadżety

kucykowe

Wzory na życzenie!

Napisz: spidivonmarder@gmail.com

WIEDZIEĆ

– No i?

„W końcu mogę rysować CO chcę i JAK chcę. Robić to, co zapragnę”.

– Ambitnie.

„I właśnie teraz mogę spełnić swoje marzenie. Najbardziej upragnione i skryte marzenie, właśnie na kawałku kartki. Przygotowywałem się do tego kilka dni i wprost drzę z emocji”.

– Hm.

– Hu!

– Przestań.

„Ponieważ nie chcę, żeby Twilight mnie zaskoczyła, musiałem zrobić to w łazience. Heh, Twi myśli, że mam «siedmiogodzinną kąpiel». Ale dzisiaj musiałem zrezygnować ze swojego zwyczaju, jaką by nie była kusząca kąpiel z pianą. Miałem bardziej interesującą rzecz do roboty”.

– Siedmiogodzinna kąpiel ostatni raz była... Stop, przecież niedawno ją brałeś! Wychodzi na to, że to wczorajsze zapiski? Hm...

„I wyszło super! Co prawda lekko go pobrudziłem, ale nic strasznego”.

Tekst się skończył i Twi przewróciła stronę. A dokładnie starała się przewrócić. Kartki skleiły się i przewracały razem.

– No kurde! – jednorożec próbowała skoncentrować się i rozkleić je magią, ale jej to nie wychodziło.

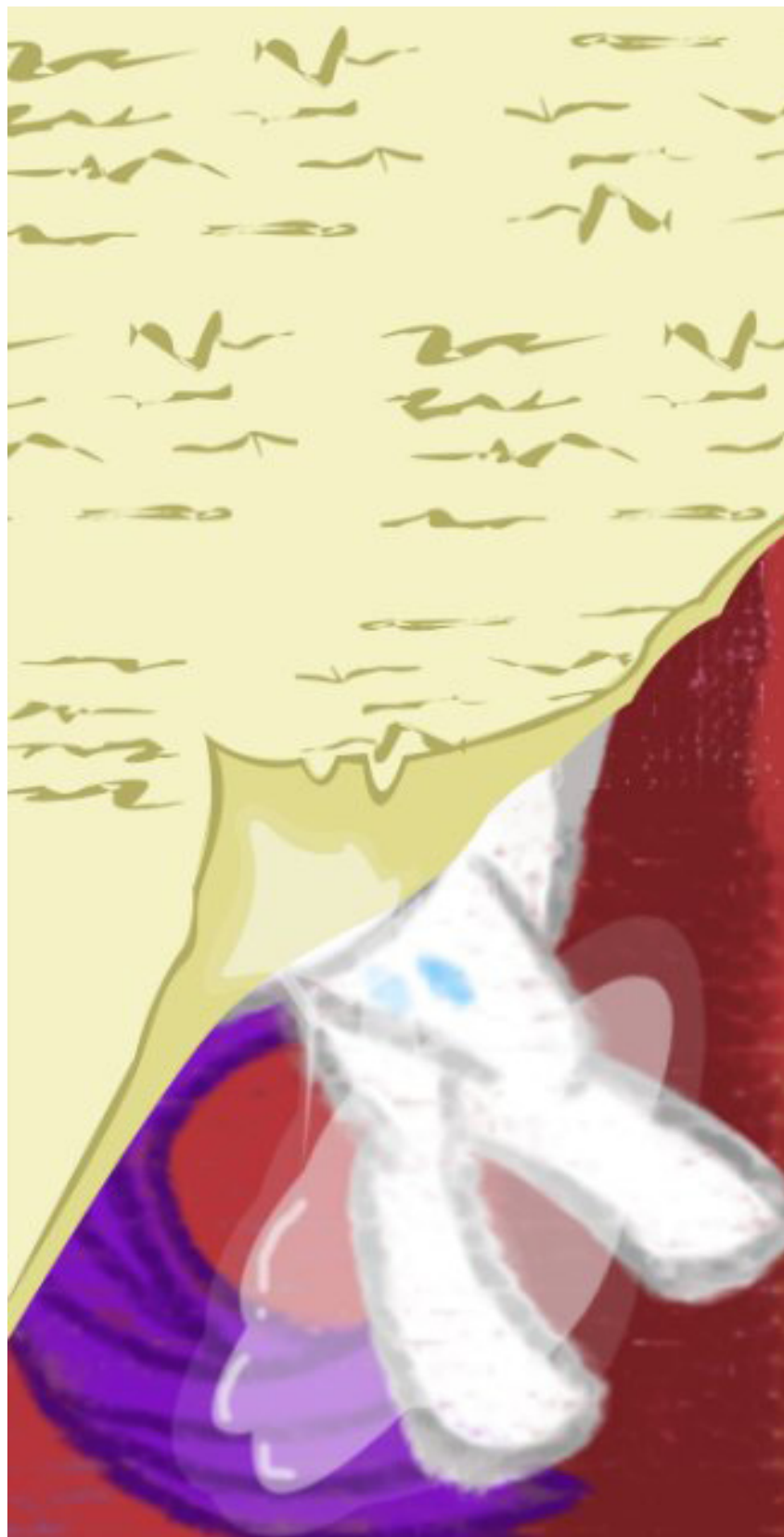
– Zapamiętać na przyszłość. – Klacz przyciągnęła do siebie kawałek papieru i zaczęła coś pisać. – Poświęcić więcej czasu na doskonalenie telekinezy.

Moce jednorożca nie miały granic, wszyscy o tym wiedzieli. Zwłaszcza po wydarzeniach z Ursą. Ale kontrola małych przedmiotów przychodziła jej z trudem, w przeciwieństwie do, na przykład, Rarity. Ona mogła za pierwszym razem przewlec nić przez ucho igielne, nawet się nie wysilając, a Twilight takie drobiazgi przychodziły z trudem. Z tego powodu rozklejenie stron, nie drąc ich, było trudnym zadaniem.

– Ech... – westchnęła Twilight, pomagając sobie kopytem. Na próżno. Drobnutkie palce Spike'a bez problemów by sobie z tym poradziły, ale kopyta jednorożca były zbyt duże. Wtedy zdecydowała się pomóc sobie językiem, wsuwając go między kartki.

– Fu. Spike, niechlujku, coś ty rozlał? Uczyłam cię przecież, żeby nie jeść w czasie pracy z książkami.

Chwytną kartkę zębami, Twilight ostrożnie pociągnęła ją w górę. Trzeba było zachować ostrożność, żeby jej nie uszkodzić i nie skierować na siebie podejrzeń smoczka. Po dwóch minutach w końcu mogła oderwać połowę kartki. Strony skleiły się z powodu jakiejś białawej substancji, sądząc po jej wilgotności, dosyć świeżej.



– Emm... Tfu! – splunęła Twilight. — Tak... Co to jest?

– Hu?

– To... Tyłek Rarity? – Zdziwiona klacz uniosła brew.

– No tak, spójrz – fioletowy ogon, cutie mark, tyłek... Tak, stop... – Jednorożec zamarła, o czymś rozważając.

„CO chcę i JAK chcę. Robić to, co zapagnę”.

„Przygotowywałem się do tego kilka dni i wprost drzę z emocji”.

„Ponieważ nie chcę, żeby Twilight mnie zaskoczyła, musiałem zrobić to w łazience”.

„Miałem bardziej interesującą rzecz do roboty”.

„I wyszło super! Co prawda lekko go pobrudziłem, ale nic strasznego”.

– Chwileczkę...

„Uczył się rysować, żeby mógł narysować wszystko, o czym sobie zamarzy...” — myślała Klacz.

„Ukrywał to przede mną, żeby go nie zaskoczyła...”

„Siedem godzin sterczał w łazience...”

„Zlepione strony, obrzydliwy posmak... Tyłek Rarity”.

Źrenice Twilight zwężyły się.

– FUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU!!! – krzyknęła z obrzydzeniem jednorożec, wystrzeliwszy jak pocisk do łazienki.

– Szpikie kuhna!!! Nie, no szo z ciebie za szmok... – Twilight w duchu besztowała asystenta, ze wszystkich sił próbując zmyć z języka obrzydliwy posmak.

– Po co się w to w ogóle pakowałam... Zaraz mnie cofnie. — Klacz bezsilnie oparła się przednimi kopytami o umywalkę.

– Twi? Jesteś w domu? – rozległ się głos Spike’a.

Klacz zamarła.

– Twi?...

„Wróciła... Gadzina. Czy wrzuciłam pamiętnik za szafę? Tak, wrzuciłam”.

– Tak? Chciałeś coś? – spytała się jak najspokojniej mogła.

– A, jesteś w łazience... No, możesz przez jakiś czas nie wchodzić na piętro? Muszę coś zrobić, chciałbym pobyć eee... sam.

U Twi zadrżała powieka. Klacz wyskoczyła z łazienki.

– Tak! Rób co chcesz, tylko mnie o niczym nie informuj! Nie chcę o niczym wiedzieć! Ja, ja... Tak! Muszę natychmiast bieć! Ja... Jestem spóźniona! Do... Nieważne! – Twilight jak oparzona wyskoczyła z domu, starając się zignorować wzrok Spike’a.

– Tak, ja eee... – Zdziwiony Spike śledził za nią wzrokiem. – ... Co za parasprite ją ugryzł?

– Hu! – wesoło zahuczał puchacz.

– Emm... No dobrze. Nie ma czasu. – Smoczek wszedł na górę. Musiał naprawdę się pospieszyć, żeby zdążyć do jutra.

...

Spike usiadł za stołem, uprzednio wyciągając zza szafy pamiętnik.

– No cóż, ostatnie poprawki i... – Smoczek zauważył zlepione strony. – Ach, no tak... – Palce Spike'a czyniły cuda. Kilka precyzyjnych ruchów i kartki były rozklejone. Wyciągnął odlepioną kartkę z rysunkiem i czule się uśmiechnął.



– Rarity... Wyszłaś tak pięknie. Pozostało mi zrobić tak, żebyś nawet na mojej kartce błyszczała tak jasno, jak błyszczysz naprawdę, oślepiając wszystkich swoją urodą.

Smoczek wziął fiolkę z klejem i zaczął dokładnie upuszczać krople na rysunek.

– Wybacz. Mam dwie lewe łapy, dlatego zachlapałem cię klejem. I tak kartki się posklejały. Ale to nie problem. Klej jest słaby, a i brokatu mam tym razem więcej...

Spike chwycił sakiewkę z brokatem, którą dostał od Pinkie kilka minut temu i posypał nim rysunek.



– No i teraz jest idealnie! – Smoczek ostrożnie przytulił się do kartki. Za niedługo, za niedługo nastanie jutrzejszy dzień. Dzień Serc i Kopyt. Jeszcze tylko troszkę i Spike będzie mógł wręczyć swojej niezapomnianej księżniczce swój szczodry dar, nad którym pracował cały tydzień. Oczywiście, że jej się spodoba. Jakżeby inaczej? Smoczek przecież tak się nad nim napracował. Będzie dla Rarity prawdziwą niespodzianką. Pinkie będzie milczeć jak grób, ale tego o Twilight nie można powiedzieć. Jest miłym kucykiem, ale na pewno zepsułaby jego niespodziankę, wygadawszy o wszystkim Rare.

Ale w każdym razie teraz wszystko jest idealnie.

... Wstając od stołu, Spike trącił łokciem fiolkę z klejem, rozlewając jej zawartość na leżącą w pobliżu szczotkę Twilight.

– Oj. Mam nadzieję, że nie zdenerwuje się zbytnio...



Koniec

JAK WYTRESOWAĆ DEMONA: WARCRAFT TO MAGIA.

AUTOR: PONY-BERSERKER



CZARNOKSIEŻNICY W SUMIE NIE MAJĄ LATWO... OPIEKA NAD DEMONAMI TO WYMAGAJĄCE ZADANIE!

PRZED W SZYBKOŚCIĄ NALEŻY RZUCIĆ CZAR PRZYWOŁANIA. JEST CAŁKIEM PROSTY, NO I MOŻNA PRZYWAĆ WIELE RÓŻNYCH DEMONÓW. NA PRZYKŁAD:

DEMONY WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA

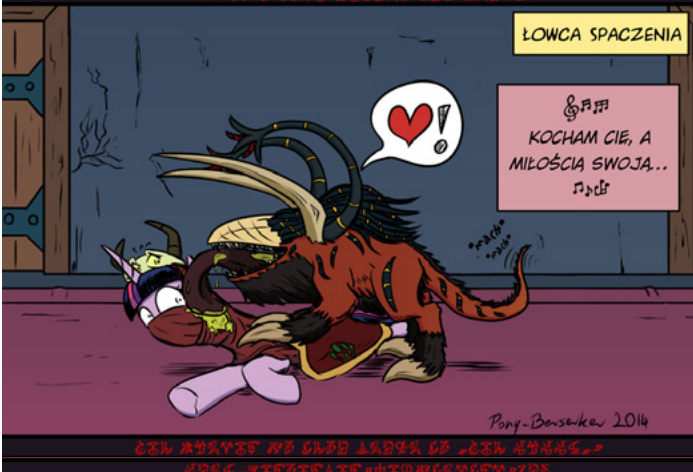


OBSERWATOR

... I WTEDY DIAMENTOWY PIĘS MÓWI: "ALE TO NIE BAKŁAZAN, TO NOS HOZENA!"

HAHAHA, MAM TO PRZED OCZAMI!

DEMONY WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA



ŁOWCA SPACZENIA

☹️
KOCHAM CIĘ, A MIŁOŚCIĄ SWOJĄ...
☹️

Pony-Berserker 2014



PLÓŃ, MALEŃKA, PLÓŃ!!!

Pony-Berserker 2014

PONY-BERSERKER.DEVIANTART.COM



LORD OTCHLANI

NIE PODOBA MI SIĘ TU. ODESŁIJ MNIE PROSZĘ.

ALE...

PRZYTUŁ MNIE.

!!! ZNIKASZ, NATYCHMIAST

DEMONY WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA



SUKKUB

JAK ŚMIESZ ROZMAWIAĆ Z INNYMI KUCYKAMI I WZYWAĆ INNE DEMONY, KIEDY MASZ MNIE!? BĘDZIESZ MNIE KOCHAĆ!

TAK, O PANI...

DEMONY WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA



CHOCHLIK

... NO I WTEDY ONA MÓWI: "NIE CHCE BYĆ Z SZALONYM PSYCHOPATĄ". NO I WTEDY POWIEDZIAŁEM: "SKORO NIE BĘDZIESZ MOJĄ, TO NIKT CIĘ NIE DOSTANIE!" I POWIEDZIAŁEM...

CHOCHLIKA PRZYZYWA SIĘ TYLKO PO TO, ŻEBY POŚWIECIĆ GO DLA DODATKOWYCH OBRAŻEŃ. ZWYKLE SĄ TYLKO PRAWDZIWIWI WRZODAMI NA...

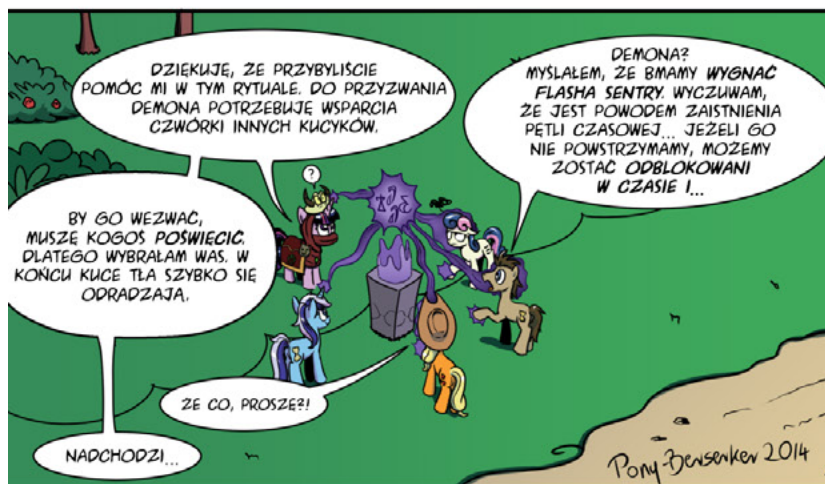
DEMONY WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA WYKORZYSTAJĄ SIĘ DO WYKORZYSTANIA

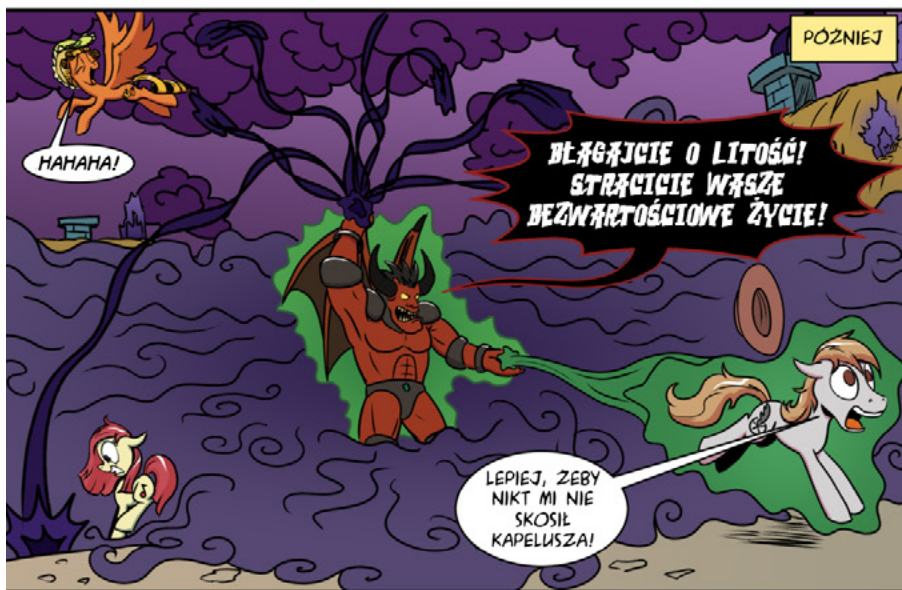
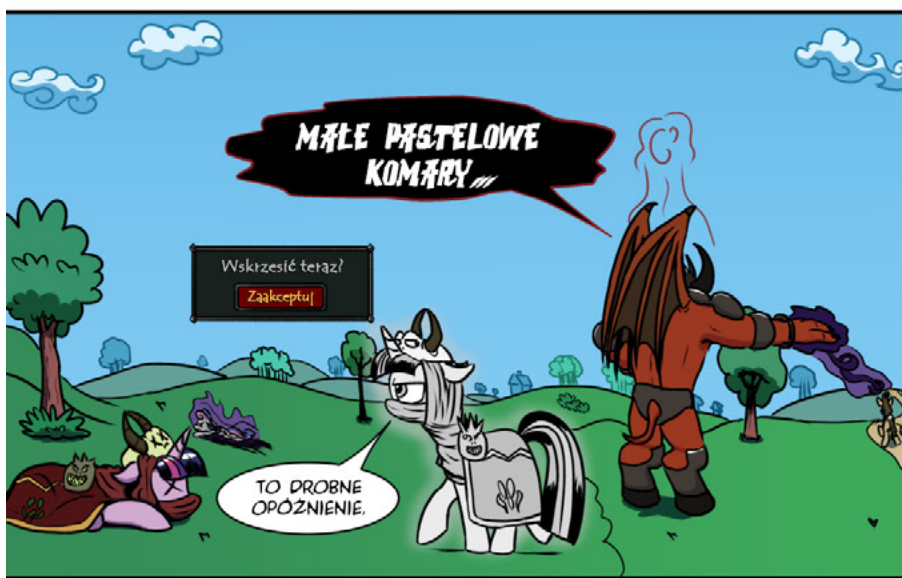
Autor komiksów: **Pony Berserker**
Opracowanie graficzne: MLO
Tłumaczenie: Dolar84

ARTYSTYCZNY MIX

NIEUDANA DEMON-STRACJA

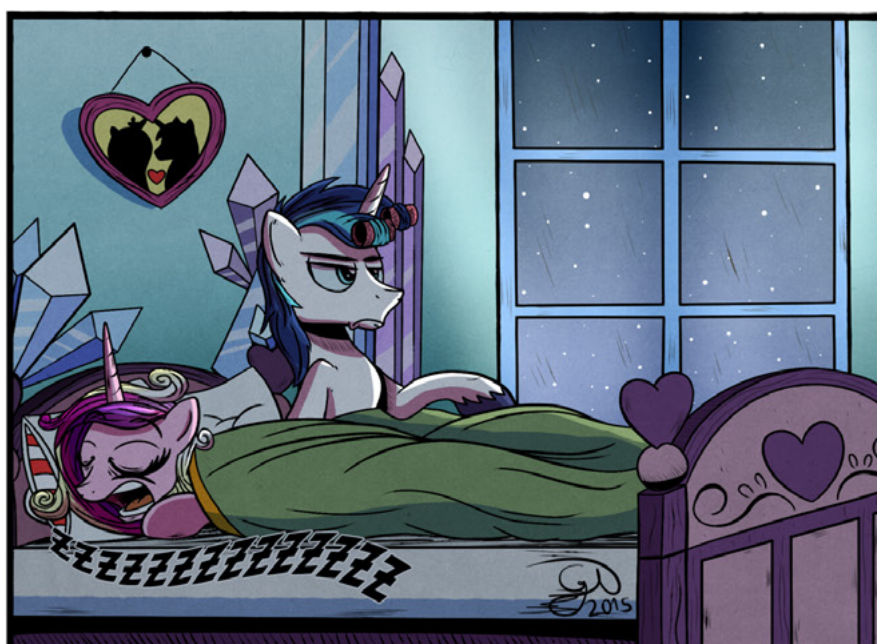
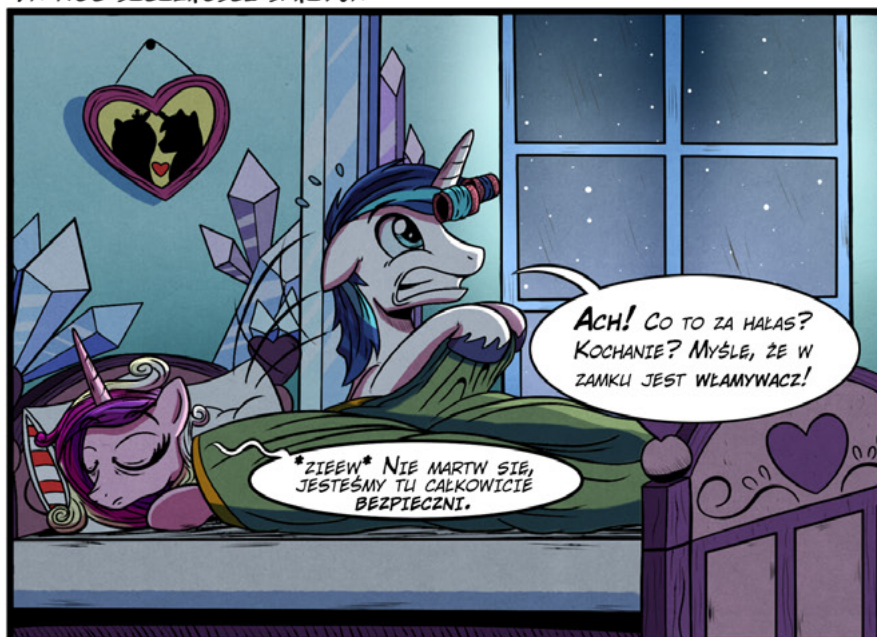
AUTOR: PONY-BERSERKER





PONY-BERSERKER.DEVIANTART.COM

TA NOC SZCZEROŚCI SPRZYJA



SNIJ, KOCHANA, SNIJ



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!