



EQUESTRIA  
TIMES

2014/04

5

Relacja z ponymeeta  
Jak bawili się w grodzie Kraka

Pociągi w fanfikach  
Para w ruch

Boso przez redakcję  
Kozak wśród dzikich redaktorów

To znowu my!

Tak się złożyło, że już po raz piąty mam przyjemność witać się z Wami. Tym razem zamiast zwyczajowego wymienienia wszystkich rzeczy, które możecie znaleźć w tym numerze, zdecydowałem się na odrobinę odmienną formę.

Można powiedzieć, iż będzie to swego rodzaju reklama rekrutacyjna. Nie oznacza to naturalnie, iż chcę Was zmartwić (a niektórych pewnie ucieszyć) wiadomością, że „Equestria Times” zmierza w kierunku ciemnej mogiły – co to, to nie. Na chwilę obecną redaktorzy dostarczają wiele tekstów o różnorodnej tematyce. Zdarzają się powszechnie akceptowane, są też i takie, które wywołują nieco... kontrowersji. Redakcyjna konferencja nadal powoduje, iż poziom normalności wśród redaktorów i korektorów wynosi mniej niż zero i tak dalej. Można więc powiedzieć, że bawimy się świetnie i zapraszamy kolejne osoby w nasze szeregi. Jeżeli uważasz, że potrafisz pisać i/lub poprawiać teksty oraz nie przeszkadza Ci zatrważająco wysoki poziom absurdu, to zapraszamy do „Equestria Times”. Poczujesz się jak u siebie na oddziale zamkniętym.

» Dolar84

Redaktorzy naczelni - Dolar84, Macter4

Redaktorzy wicenaczelni - Verlax, Salmonella,

Redaktorzy - Cahan, SPIDIvonMARDER, Nieznany7x7, KingofHills, Irwin, Ares Prime, Zodiak, Cygnus, Matyas Corra, OneTwo

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

Gościnnie - Psoras

Dział techniczny - Pisklakozaur, jantoniusz, Gabol

My Little Pony Friendship is Magic i Hasbro są zastrzeżonymi znakami towarowymi Hasbro Inc.  
Redakcja Equestria Times nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam zamieszczonych w magazynie.

Cześć!

Ej... Odmienna forma to był mój p...  
za tak dobrą, że warto było ją podwęgę...  
spada obowiązek zaprezentowania za

A więc tym razem naszym redaktor...  
udało się natrafić na inne grupy plemie...  
w Krakowie. Nasz redakcyjny dowódca...  
ważania na temat korelacji warstw i ról...  
„Pegazy wojownicy, jednorożce arystok...  
kolei transfanfikowej, zawitał do nas psc...  
opowieścią „Pociągi w fanfikach”. aTOM...  
„Drogi królów”, zbudowanej przez Brado...  
składa on w części niekucykowej, zaś Cahn...  
bogatym doświadczeniem i podpowiad

W tym miesiącu

gości  
boso  
życie  
chęcią  
w szel  
Dolar  
szama  
najno

facebook n

Wykorzystano prace aut

Holka 13

Stinkehund



omysł. Cóż, jak widać koncepcję uznano  
dział. No nic – mówi się trudno, a na mnie  
wartości.

om po wyprawie na odległe tereny łowieckie  
enne, co zaowocowało relacją z ponymeeta  
czołgu, Spidi, przy okazji przywiózł też roz-  
 społecznych z rasami kucyków w artykule  
raci – z czego to wynika”. Przy okazji budowy  
oras, czyli człowiek-pociąg. Uraczył on plemię  
natomiast donosi o innej cywilizacji w postaci  
na Sandersona. Bogatą relację z tego odkrycia  
an, nasza lokalna femme fatale, dzieli się swoim  
ia „Jak wyrwać broniego”.

u w naszej wiosce mieliśmy także niezwykłego  
a z odległego lądu. Wojciech Rejcowski, który  
wędruje przez świat, postanowił opisać codzienne  
naszej społeczności. Niech ten tekst będzie za-  
 dla wszystkich ciekawskich życia do wstępowania  
regi naszego plemienia, do czego wraz z wodzem  
em namawiamy. Na chwilę obecną, udzielając  
ńskiego błogosławieństwa, zapraszam do lektury  
wszego numeru. Hawk!

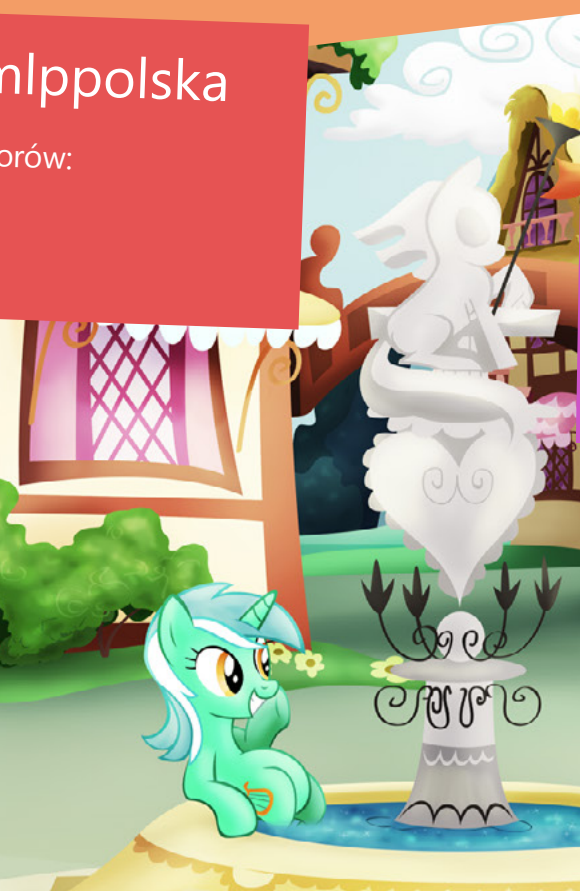
» Macter4

ni ppolska

orów:

# Spis treści

Wieści ze świata.....	4
<b>MANUFAKTURA</b>	
All the Mortal Remains.....	7
Trzy Strony Medalu.....	8
Ad maiorem Dei gloriam.....	10
<b>PUBLICYSTYKA</b>	
Redakcyjna ocena premiery 5 sezonu.....	14
Cahan Uczy i Bawi.....	16
Głęboka Hiperanaliza Serialu.....	19
Pociągi w fanfikach.....	23
Pegazy wojownicy, jednorożce arystokracja.....	29
Boso przez redakcję.....	33
Relacja z Krakowskiego Ponymeeta.....	35
Przegląd muzyczny.....	39
<b>FELIETONY</b>	
Szaka zu!.....	43
Jak wyrwać broniego.....	44
Elementy lesbijstwa?.....	45
<b>POZOSTAŁE</b>	
Droga Królów – Recenzja.....	47
Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych.....	50
Horoskop.....	53
<b>FANFIK</b>	
Lanternjack.....	54



## 3 marca Zmiany techniczne



Hasbro ogłosiło, jakoby nadchodzące od niedawna pogłoski dotyczące zmiany koncepcji tworzenia naszego ulubionego serialu animowanego okazały się prawdą. W odstawkę idzie przestarzała animacja 2D, a w jej miejsce nadchodzi nowatorska technologia – sesje mo-cap z żywymi końmi. Jak się to sprawdzi, nie wiadomo, ale Meghan McCarthy – jedna z głównych scenarzystek „My Little Pony” – stanowczo popiera ten pomysł. „Dopiero teraz uświadomiliśmy sobie, jak ważne jest ukazywanie prawdziwych emocji na ekranie”, pisze na swoim Twitterze. „Nasi animatorzy będą mieli nowe zadanie i żywimy nadzieję, że mu sprostatą!”.

## 10 marca Połączenie lotnicze do Equestrii

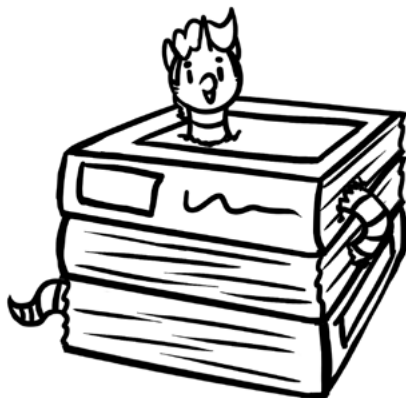


@HomerBouvier We plan flying there just as soon as we get permission from Princess Celestia and Princess Luna. Stay tuned.

Szokująca wieść od linii lotniczych American Airlines. Co lepsze, to nie jest żart primaprilisowy! Być może już niedługo będzie możliwy lot do Equestrii i poznanie swoich

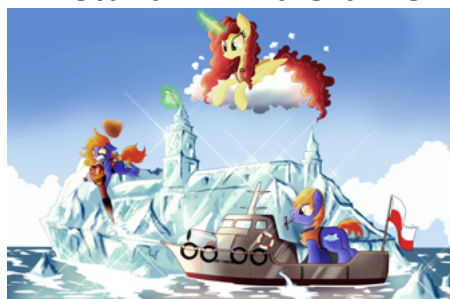
ulubieńców na żywo. Czekamy z niecierpliwością! A tymczasem podobne pytanie zostało zadane [liniom lotniczym Danii](#). Ci niestety odpowiedzieli negatywnie, choć i tu nie zabrakło smaczków dla fanów serialu.

## Wyniki konkursu Overmare Studios



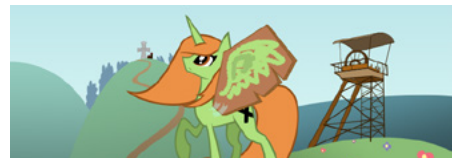
Overmare Studios nie ustaje w wysiłkach. Tym razem grupa tworząca grę osadzoną w realiach Fallout: Equestria przedstawiła wyniki pierwszego związanego z rzezoną grą konkursu. Na ich stronie można podziwiać prace przesłane przez 15 artystów, którzy stworzyli masę ikon do Pipbucka. Można podziwiać je [tutaj](#).

## 25 marca Vistulian w Warszawie



Początek lipca oznacza wakacje w rozkwicie. A co jeszcze? Wielki Ponymmeet w Warszawie pod patronatem fandomów: Warszawskiego oraz Tribrony! Szczegóły w [linku](#).

## 29 marca V Wałbrzyski Ponymmeet



Jeżeli 6 czerwca znajdziecie się w okolicach Wałbrzycha, to koniecznie odwiedźcie organizowany w tym terminie V Wałbrzyski Ponymmeet. Organizatorzy zapowiadają wiele atrakcji, a jeżeli ktoś byłby chętny pomóc w organizacji, podejmując się roli prelegenta lub helpera, to z pewnością zostanie powitany z otwartymi ramionami. Więcej informacji znajdziecie [tutaj](#).

## 30 marca Rainbow Factory - 6 minutowy fragment



Grupa tworząca animację do słynnego opowiadania Rainbow Factory umieściła niedawno sześciominutowy materiał prezentujący stan aktualny prac. I choć idzie to powoli, to stałym, umiarkowanym tempem. Tak trzymać!

## 31 marca Szósty sezon potwierdzony?



Ledwie rozpoczął się sezon

piąty, a już planują kolejny. Discovery Family ogłosiło, że szósta edycja „My Little Pony: Friendship is Magic” z pewnością powstanie i już nawet zaplanowano jej wydanie: przełom lat 2015 i 2016. Primaaprilisowy żart, literówka, czy może faktycznie coś tu jest na rzeczy? Przekonamy się.

### 3-5 kwietnia BABScon



W dniach 3-5 kwietnia w USA odbył się duży ponymeet pod nazwą BABScon. Konwent miał miejsce w Burlingame w stanie Kalifornia. Miasteczko dość małe, ale udało się pomieścić ponad 2,6 tysiąca osób!

### 5 kwietnia Nowa linia zabawek



Hasbro ogłosiło, że niedługo w Japonii wyjdzie nowa seria zabawek, a mianowicie My Little Pony: Armor Magic. Zapowiedziano, że pojawi się tam

m.in. Rainbow Dash jako rzymski legionista, Rarity w zbroi Joanny d'Arc oraz... Fluttershy jako husarz! Ciekawe, czy obetną jej skrzydła, by było poprawnie... Nie wiadomo jak wyglądać będzie dystrybucja do innych krajów, w tym Polski, ale to nie pierwszy raz, kiedy Hasbro wypuszcza zabawki tylko dla jednego kraju.

### 6 kwietnia Nowatorski fandomowy projekt budowlany



Na Kickstarterze rozpoczęto zbiórkę pieniędzy na nowatorski projekt inżynieryjny, którego celem jest przekształcenie Trójmieścia w Zatokę Manehattańską, przy której stanie park rozrywki wzorowany na tym fikcyjnym mieście; potwierdzono, że znajdzie się tam m.in. skucykowana Statua Wolności. O skali projektu świadczy fakt, że do wykopania zatoki użyte mają zostać bomby atomowe. Będziemy na bieżąco informować was o postępach prac nad Zatoką Manehattańską.

### 12 kwietnia Patronat honorowy?



W ostatnich dniach pojawiły się niepotwierdzone pogłoski, jakoby przewodniczący Rady Europejskiej Donald Tusk, idąc śladem wielu znanych polityków, postanowił objąć patronatem honorowym jedną bądź kilka organizacji działających w jego rodzinnych stronach. Mówi się, iż jedną z możliwych opcji jest objęcie rzeczonym patronatem Stowarzyszenia Tribrony. Dalsze informacje podamy, kiedy tylko uda się potwierdzić lub zanegować te zaskakujące wieści.

Wieści powstały dzięki pracy redakcji [For Glorious Equestria](#) i [Equestria Daily](#).



Jesteśmy zespołem Bronies Animation Studio (BAS) i przedstawiamy:



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

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

Jeśli tak,

**Jesteś mile widziany!**

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

Zrobiliśmy już wiele, ale przed nami jeszcze więcej!

**Serdecznie zapraszamy!**

**Zespół Bronies Animation Studio**





[Slice of Life]

# All the Mortal Remains

Autor: Cold in Gardez

**F**anfiki mają dość ciekawą cechę – zdecydowana większość z nich przedstawia świat Equestrii w sposób dużo mroczniejszy i mniej przyjazny, niż ukazuje to serial.

» aTOM

Dlaczego pisarze zdają się uważać, że zwykłe, normalne historie się nie sprzedają? Kiedy patrzę na fiki pokroju „All the Mortal Remains”, to moje zdziwienie jedynie się potęguje. Tekst autorstwa Cold in Gardez dobitnie wskazuje, jak wciągająca może być prosta historia.

O czym tak właściwie opowiada fik? Otóż w czasie przekopywania zgliszcz zniszczonej przez Tireka biblioteki, Twilight napotyka się na dość interesujący przedmiot – urnę, która przez kilka lat najwyraźniej leżała gdzieś w jej piwnicy i w której na dodatek znajdują się – a jakże – prochy kucyka. I tak nasza bohaterka rozpoczyna prywatne śledztwo, chcąc ustalić, kim był ów skremowany nieszczęśnik, gdzie są jego bliscy i nade wszystko – dlaczego urna znalazła się w bibliotece.

Tekst nie jest długi, więc i rozwiązanie zagadki przychodzi dość szybko, jednak autorowi udało się na tych kilkunastu stronach przedstawić interesującą historię kucyka, którego los odkrywamy razem z naszą bohaterką. Warto pochwalić też sposób napisania wątku, który przewija się w tle, czyli smutku Twilight z powodu utraty drzewa-domu. Cała historia jest poruszająca z jeszcze jednego powodu – ze

względu na motyw przemijania i pamięci. Bo ile tak naprawdę pamięta się o kimś, kto odszedł? Czy da się o kimś zapomnieć całkowicie, czy może też każdy ma szansę pozostawić po sobie jakiś, choćby niewielki, ślad? Nie pamiętam, kiedy ostatnio jakiś fanfik bądź książka skłoniła mnie do takich refleksji – być może nieco ponurych, ale jakże... życiowych.

Jak przystało na porządny „plasterek życia”, fik opiera się na przemyśleniach i dialogach, zaś akcji takiej w nim nie uświadczymy. Sama Twilight oddana jest bardzo dobrze, jej determinacja do rozwiązania tajemnicy oraz instynkt badacza napędzają nie tylko ją (do dalszego szukania), ale także i nas (do kontynuowania lektury). Dobrze zarysowane są również inne znane postacie – nawet mimo tego, iż występują one jedynie epizodycznie, jako kolejne „osoby do przepytania”.

Strona techniczna jest bez zarzutu, dialogi, opisy, wszystko jest zaserwowane w odpowiednich proporcjach. Język tekstu nie jest też przesadnie trudny, nie zawiera dzikich gier słownych czy slangu, toteż nikt nie powinien mieć problemów z jego lekturą.

Wady? Być może zakończenie nie dla wszystkich będzie satysfakcjonujące. Być może ktoś powie, że fik wcale nie jest „kucykowy”, bo tę historię można by spokojnie napisać, biorąc ludzi za bohaterów. Być może... No dobra, co tu dużo ukrywać – według mnie szukanie wad w tym fiku to zwykłe czepialstwo i tyle, bo rzadko trafia się opowieść, nad którą można rozmyślać dłużej, niż ją czytać.



[Slice of life] [Violence] [Shipping] [Adventure]

# Trzy Strony Medalu

Autor: Pillster

**N**iektóre fiki są znane bardziej, a inne mniej. Dzisiaj zrecenzuję opowiadanie zdecydowanie należące do tej pierwszej kategorii. „Trzy Strony Medalu”, bo to o nich mowa, urosły już niemal do rangi legendy. To, co ocenię, to według słów autora, czyli Pillstera, wersja poprawiona; dlatego jakby ktoś był mocno zdziwiony moimi słowami, to tu szukałabym najbardziej prawdopodobnej przyczyny tego, iż mówimy o w gruncie rzeczy dwóch innych tekstach.

» *Cahan*

Jakim typem opowiadania są „Trzy Strony Medalu”? To przygodowe fantasy z dużą ilością elementów slice of life, więc jeśli to jest właśnie to, czego szukacie, to śmiem twierdzić, iż ten fanfik pasuje do tego doskonale. Szczególnie jeśli lubicie też intrygi i nieco mroczniejszy klimat. Oczywiście ta historia ma swoje wady i to całkiem sporo, niemniej jednak całość plasuje się na poziomie bardzo dobrym.

Fabuła opowiada o przygodach Flash, młodej klaczy jednoroźca, której rodzice wymarzyli sobie, że ich córka zostanie alchemikiem, odziedziczy po nich warsztat, wyjdzie za mąż i spłodzi stado źrebaczków. Bohaterkę nudzi i mierzi jej spokojny żywot, szczególnie że warzenie mikstur zdecydowanie nie jest ani jej pasją, ani talentem. Aby zaoszczędzić sobie roboty oraz urozmaicić czas, regularnie kradnie mikstury i receptury swojemu mistrzowi. Generalnie kobyła lubi bawić się w drobną złodziejkę. W pewnym momencie niebieska klacz próbuje okraść ogiera, który okazuje się należeć do służb specjalnych.

Dostaje od niego zlecenie, które jest o tyle pozbawione sensu, że wykonanie go to tylko formalność. W każdym razie – dostaje propozycję dołączenia do wywiadu, na co przystaje. Oznacza to, że formalnie staje się martwa dla świata. Wkrótce dostaje misję od samej Księżniczki Celestii... Więcej nie zdradzę, ale szykujcie na bardzo rozbudowaną fabułę, na którą Pillster bez wątpienia miał masę pomysłów. Jest ona naprawdę ciekawa i wciągająca, ale paradoksalnie zawiera masę dziur, jak chociażby metody wcielania kucy do wywiadu, które nie mają sensu, więc nie należy się go nawet doszukiwać. Jeśli jednak przymkniemy oczy na parę wpadek, to nawet nie zauważymy, że coś tu nie gra.

Najmocniejszą stroną opowiadania są zdecydowanie opisy. Rozbudowane, ale nie przesadnie rozwlekłe. Jednak tu zaznaczę, że zdania są podzielone i wiem, że dla niektórych „Trzy Strony Medalu” pod tym względem mogą przywołać na myśl niesławne „Nad Niemnem”. Działają na wyobraźnię i widać, że ktoś się tutaj mocno postarał. Mogę szczerze stwierdzić, że to jedno z najlepszych opisów, jakie miałam przyjemność oglądać w polskiej fanfikcji, a klimat, który budują jest naprawdę przyjemny.

Jeśli chodzi o kreację postaci, to generalnie jest bardzo dobrze, ale też nie do końca. Zdecydowanie wybija się Flash, choć muszę przyznać, że to nie jest typ bohatera, którego każdy polubi. Ja osobiście nie zapalałam do niej sympatią, jednak doceniam sposób, w jaki została przedstawiona, ponieważ Pillster zrobił to znakomicie. Inne OCKi też stoją na wysokim poziomie, za to jeśli chodzi o bohaterów kanonicznych to jest



różnie. W fanfiku występuje Tyranestia i moim zdaniem jest w niej aż za dużo fałszu i bezsensownego okrucieństwa. Również Twilight ma za dużo negatywnych cech. Ogólnie – Mane 6 nie powala, choć trzeba przyznać, że jest kanoniczne i tak jak w serialu, i w fanfiku brakuje im często inteligencji. Za to sprawa z CMC albo Luną ma się już zupełnie inaczej, te klacze wyszły wybornie. Przebiegła i sprytna Księżniczka Nocy wyszła zdecydowanie na plus.

Dialogi z jednej strony wypadają dobrze, a z drugiej źle. Brzmiały naturalnie i nie są nudne, problem leży w zapisie. Autor często się myli i stosuje coś, co określiłabym jako hybrydę angielskiego zapisu dialogowego z polskim. Nie występuje to wszędzie, jednak pojawia się wielokrotnie i jest to zdecydowany minus, choć nie umniejsza on przyjemności płynącej z lektury w jakimś znacznym stopniu.

Niestety strona techniczna wypada stosunkowo słabo – brak półpauz w dialogach, liczne błędy i literówki. Czasami przesadnie zbite fragmenty tekstu. No i pewna bardzo zła rzecz: listy oraz mroczne napisy na ścianach pisane są inną czcionką niż reszta tekstu. W zasadzie nie byłoby w tym nic złego, ale mowa o Comic Sansie, co niestety prezentuje się dość niepoważnie i niszczy klimat opowiadania.

„Trzy Strony Medalu” są zdecydowanie fanfikiem z ogromnym potencjałem, ponieważ autor wykazał

się niezłą pomysłowością, choć wiele rozwiązań może zostać uznanych za mocno kontrowersyjne, a szczególnie te odnoszące się do przeszłości Equestrii bądź co do istoty alikornów. Mamy tutaj po prostu coś innego niż zwykle i muszę przyznać, że była to miła odmiana, bo w końcu coś mnie zaskoczyło. Na plus są też różne autorskie lokacje.

Warto by też wspomnieć, iż to opowiadanie przypomina pod paroma względami grę komputerową. Chociażby na początku każdego rozdziału określone są cele misji, a na końcu przydzielane punkty doświadczenia i inne nagrody za ich wykonanie – o ile Flash podołała zadaniom. Pierwszym skojarzeniem jest oczywiście „Fallout: Equestria”, jednak zdecydowanie jest to mylące, ponieważ sama treść nie jest już tak mocno grozodobna, choć pewne skojarzenia się z różnych powodów się nasuwają.

Czy poleciłabym „Trzy Strony Medalu”? Zdecydowanie tak, choć nie jest to fanfik, który spodoba się każdemu. Jednak pomimo swoich licznych wad, w swojej kategorii długich przygódówek fantasy znajduje się w czołówce. Przede wszystkim wyróżniają go pomysłowość autora, wciągająca fabuła, doskonałe opisy i świetny styl. Jest to dzieło nieukończone, ale powstało go już całkiem sporo, więc miłośnicy dłuższych lektur powinni czuć się usatysfakcjonowani.





[Crossover][Human][Violence]

# Ad maiorem Dei gloriam

Autor: Gandzia

**M**ało jest osób, które o sienkiewiczowskiej „Trylogii” choćby nie słyszały. Mówiąc o potężnej Polsce, o jej złotym wieku, przed oczami staje obraz jeźdźca w pancerzu ze skrzydłami, dzierżącego długą kopię. Rzeczpospolita Obojga Narodów, czas Sarmatów, czas husarii, czas wojen, chwały i powolnego upadku. O tym pisał Sienkiewicz, o tym pisał Jacek Komuda. O tym pisze Gandzia. No i oczywiście, o magii przyjaźni.

» *Zodiak*

Fabuła „Ad maiorem Dei gloriam” jest kontynuacją opowiadania „Si Deus nobiscum”, więc siłą rzeczy pewne spoilery odnośnie jego zakończenia się pojawią. Tak czy inaczej, Rzeczpospolita Trojga Narodów rządzona przez króla Celestię i Lunę radzi sobie nad wyraz dobrze. Kucyki mieszają się z ludźmi, zarówno w Europie, jak i Equestrii. Polska dzięki nowemu rodzajowi skrzydlatych żołnierzy budzi w Starym Świecie respekt i szacunek. Oczywiście, nie podoba się to władcom ościennych państw. Dlatego właśnie niedługo trzeba czekać, aż dochodzi do nieco przyspieszonego potopu szwedzkiego. Żeby było mało, starzy i potężni wrogowie nie śpią oraz bynajmniej nie odpoczywają. Spiski, machinacje, knowania i zdrady to nadal chleb powszedni tego opowiadania. „Ad maiorem” jest jednak od „Si Deusa” o tyle lepszy... że jest tego wszystkiego więcej! Nie

nudzi się więc i zawsze potrafi czymś zaskoczyć, choćby błażostką, pojawieniem się jakiegoś bohatera, miejsca etc.

Akcja fanfika znowu ma miejsce w wielu, wielu obszarach nowej Rzeczpospolitej i nie tylko. W Equestrii, Koronie, Szwecji, na Dzikich Polach etc. Gandzia wykazuje się tutaj kreatywnością w prowadzeniu opowieści i nie nuży jedną i tą samą miejscówką cały czas. Do tego dochodzi znajomość tych środowisk. Są przedstawione wzorowo i przyczepić mógłby się co najwyżej prawdziwy ekspert i znawca. Jeśli zaś chodzi o tempo prowadzenia fanfika i rozwoju fabuły... Jest nieco wolniejsze od „Si Deusa”, aczkolwiek nadal może wydać się zbyt szybkie. Szczególnie że przedstawione wydarzenia rozciągnięte są na przestrzeni całych tygodni.

Opisy... No, tu już tak kolorowo nie jest. Fanfik nie jest w nie zbyt bogaty, zarówno jeśli chodzi o przedstawienia postaci, jak i miejsc. Czytając, o wiele częściej samemu tworzy się w głowie obraz bohatera, jego twarzy i rynsztunku. Są oczywiście wyjątki – bohaterowie naprawdę ważni dla fabuły, jak Michał Rzędowiecki, Pathchanger czy Golden Tounge. Choć aparycja kucyków przypomina jest o wiele częściej niż ludzi. Z czasem można zapomnieć, jak dany Homo sapiens wyglądał. Tekst ogólnie skupia się głównie na fabule, wydarzeniach i dialogach. I bitwach. Dużo materiału poświęcone jest na wszelakie batalie.

Postacie, czyli kolejny ogromny plus „Ad maiorem Dei gloriam”. Powracają tu ulubieńcy z poprzedniego opowiadania z Luną, Michałem i braćmi Giedajłowami na czele. Poziom nie zaniżył się ani o milimetr, cały czas widać tendencję wzrostową. Nie uświadczy się tu aż tylu nowych twarzy, za to rozwijane są te znane. W zasadzie większą rolę dostali tu antagoniści. Pionki znane z „Si Deusa” teraz prowadzą własną grę i tworzą szachownicę dla więcej niż dwóch rozgrywających. I choć wrogowie Rzeczypospolitej ze Skandywanii nie są zbyt... interesujący (to po prostu Szwedzi), tak osoby pochodzące z Equestrii... Tu jest lepiej. Wspominałem, że to alternative universe do „Ogniem i Mieczem” oraz pojawia się odpowiednik Bohuna? Nie? No więc mówię. Podsumowując: poziom nie spada, a w wielu przypadkach rośnie (Kozacy żądzą!).



powszechnej i nawet popkultury. No i od czasu do czasu wpadnie nam jakiś dwuznaczny żart, absolutnie nieprzesadzony i smaczny. W końcu mówimy tu o sarmatach, kucykach i Kozakach. Takiej mieszance aż nie przystoi być poważną.

Dużo można powiedzieć o humorze. Jest idealnie wpasowany w całą konwencję opowiadania. Jest prosty, mało skomplikowany i przede wszystkim bawi, nie jest wciśnięty na siłę. Zdarzają się odniesienia do innych fandomowych dzieł literackich, literatury bardziej

Kocham zarówno „Si Deus nobiscum”, jak i „Ad maiorem Dei gloriam”. Są tak cholernie pozytywne, zabawne i zajebiste, że nie da się ich nie lubić. Jasne, wady są, głównie w opisach, ale nie w tym rzecz. Jest wojna, ale przedstawiono ją w pewien lekki sposób, który nie obrazuje jej prawdziwej natury. Tu mamy się odprężyć i pośmiać; i tak, cholera, robimy. To jest ten typ swobodnej powieści, gdzie mamy swoich ukochanych bohaterów, patrzymy, jak dzielnie stawiają czoła przeciwnościom losu, a potem żyją długo i szczęśliwie (znaczy, ci, co mają imiona. Bo zwykły ludź po ludzku tutaj ginie <i kuc po kucu>). Potrzebne są takie opowiadania, potrzebne są takie do usrania szczęśliwe zakończenia (mowa tu raczej o „Si Deus”, bo „Ad maiorem” jest wciąż w trakcie pisania), potrzebni są bohaterowie i złoczyńcy, żeby się oderwać od tego szarego świata. Jeżeli ktoś chce poprawić sobie humor, jest to idealne opowiadanie dla niego. Polecam!



# 4-5 lipca

spotkania z polskimi lektorami

Turniej CCG!

Koncert!

wybór nowej maskotki Polski!

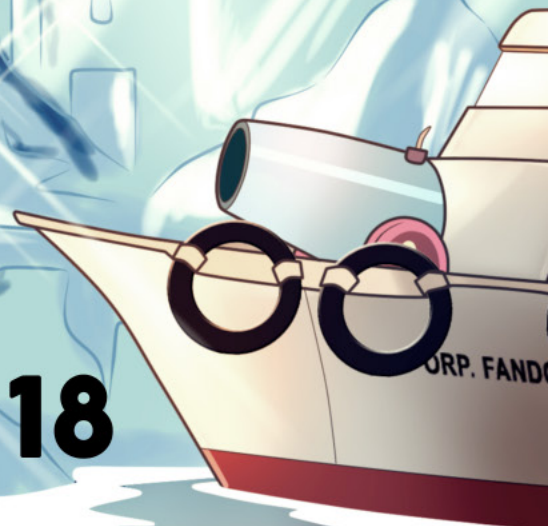
Flutterślawia!



# W W VIS

Zespół szkół nr 18

ul. Żeromskiego 81, Wars





# 2015

# Wielki ponymmeet Warszawy i Tribrony VISTULIAN



szawa

[www.vistulian.pl](http://www.vistulian.pl)



# Redakcyjna ocena premiery 5 sezonu

**W**raz z rozpoczęciem nowego sezonu powracamy do tradycji redakcyjnej oceny odcinków, stworzoną jeszcze za czasów Brohoofa. Czy utrzyma się ona w kolejnym numerze? Tego nikt nie wie. Tymczasem zapraszamy do zapoznania się z tym, co o premierze myśli nasza banda samozwańczych ekspertów.

» Redakcja *Equestria Times*

## aTOM

Początek nowego sezonu uważam za jak najbardziej udany. Od razu mamy motyw przewodni (czyli podróżę za przyjaźnią), nową antagonistkę (aczkolwiek szkoda, że jej działania nie zostały lepiej umotywowane), Pinkie rządzi, a Twilight znowu udowadnia, że w zakłóceniach ochronnych jest najlepsza. Piosenka była w porządku, ale plotka nie urwała, motyw z praniem mózgu rozkładał na łopatki, a przez żart słowny o tweetach prawie się udusiłem ze śmiechu. Słowem – było wszystko, czego można było oczekiwać. 8/10, czekam na więcej.

## Dolar84

Jak dla mnie premiera była dobra, choć nie rewelacyjna. Można powiedzieć, iż zabrakło w niej odrobiny rozmachu. Jednak jest to jedyna rzecz, do której mogę się przyczepić. Poza tym – same plusy. Klimat jakby żywcem wyjęty z 1984 i/lub Folwarku Zwierzęcego, niesamowita Pinkie Pie, mistrzowskie „Say, what?” i inne popisy Applejack oraz ogólne zachowanie Rarity sprawiło, iż te dwa odcinki należały zdecydowanie do

tej połowy Mane 6. Piosenka i towarzyszący jej układ choreograficzny uznaję za wyborny – aż mi się przypomniały parady pierwszomajowe sprzed 1990 roku... Ogólnie w tym odcinku o wiele więcej smaczków mogą znaleźć przedstawiciele byłych demoludów niż kapitalistyczni przedstawiciele zachodu (teoria nie moja, ale zdecydowanie się pod nią podpisuję). Świetnie wypadły kuce z tła – mistrz narciarstwa najlepszy, a zaraz za nim Władca Gumy. No i fakt, że to właśnie one tak naprawdę pokonały antagonistkę, pozwala mieć nadzieję, iż w tym sezonie postacie drugo- i dalszoplanowe otrzymają więcej czasu antenowego, a ich potencjał zostanie wykorzystany... nieco bardziej. 9/10

## Macter4

Po długim oczekiwaniu dostaliśmy w końcu to, na co czekaliśmy – nowy sezon, a z nim trochę zmian. Zaczęły się najpierw od pozytywów. Twilight w końcu dostała jakąś konkretną rolę jako księżniczka, choć dalej brakuje takiej królewskiej otoczki (idzie Celestia/Luna, wszyscy padają na twarz – idzie Twilight i nikt tego nie zauważa). Kolejna rzecz, jaka mi się spodobała, to pokazanie, że nie potrzeba super-duper mocy do rozwiązania jakiegoś problemu, ale wystarczy zwykła współpraca między Mane6, jak i z nowymi znajomymi. Ciekawym pomysłem jest też ucieczka głównego przeciwnika. Mam tylko nadzieję, że twórcy tylko nie zepsują tego wątku i będzie on stopniowo rozwijany przez sezon. Ostatnim pozytywnym jest wyraźna sugestia, że nasza radosna gromadka będzie dużo częściej podróżować po Equestrii. Z jednej strony jest to fajne, bo będzie możliwość w końcu na lepsze poznanie uniwersum, ale z drugiej strony obawiam

się, że takie wypadki w celu rozwiązywania bardziej lub mniej wymyślonych problemów zabijają prozę dnia codziennego. Miło będzie pooglądać, jak pomaga się dwójce nowych postaci w Las Pegasus, pod warunkiem, że nie zabierze to czasu antenowego kolejnej rywalizacji między AJ i RD, która z nich jest lepsza w „siłowaniu się na rękę”. Sama premiera była pełna różnych smaczków. Mi chyba najbardziej w pamięci zapadną pulsujące cutie marki pod koniec odcinka, gdy z automatu pod nosem powiedziałem „Zordon wzywa”. I potwierdzam teorię, jaką przedstawił Dolar – mieszkańcy krajów, które wyrwały się spod opiekuńczego buta Wielkiego Brata, dostrzegą więcej. 8,5/10

## OneTwo

To było godne otwarcie nowego sezonu, a scenarzyści po raz kolejny udowodnili, że mają świetne pomysły na odcinki i rozbudowę istniejącego świata. Tym razem zostaliśmy uraczeni mroczniejszym klimatem i poważniejszą tematyką, a realizatorom należą się brawa za przedstawienie problemu antyutopii ze smakiem i gustem, tak by pasowało to do świata pastelowych kucyków. Jestem ciekaw, czy doroślejszy ton opery był jednorazowym wyskokiem, czy przemyślaną zmianą, która będzie kontynuowana w kolejnych epizodach. Podobało mi się, że jako antagonistę nie dostaliśmy wielkiego potwora, tylko utalentowanego kucyka, który stworzył szaloną ideologię, a ostatecznym bohaterem zostały przyjemnie wykreowane, nowe backgroundy, co jest miłą odmianą po kolejnym ratowaniu świata przez główne bohaterki, które trzymały swój wysoki poziom i zapewniały solidną dawkę humoru. Jedyne, do

czego mógłbym się przyczepić, to nudnawy początek w zamku i pomysł z mapą, która wysyła przyjaciółki na zadania wzorem z gier komputerowych bez żadnego większego kontekstu. Skłaniam się do oceny 9/10 ze względu na poruszany problem i wartościowy morał.

## Cahan

Było fajnie. Zabrakło mi starej dobrej sieczki, jednak cały odcinek i tak mi się podobał. Przypadło mi do gustu, iż nowa antagonistka to zwyczajny kucyk, który w odróżnieniu od takiej Twilight potrafi używać mózgu. Ładny wygląd nowych bohaterów, miła piosenka i dość ciekawa fabuła sprawiły, że bawiłam się przednio.

## Salmonella

Mam mieszane uczucia – zaraz po obejrzeniu odcinka czułam duży niedosyt i pewien zawód, bo interesujący problem został zakończony w sposób niesamowicie prosty i pozbawiony większych zwrotów akcji. Po przemyśleniu stwierdzam jednak, że otwarcie piątego sezonu wciąż można uznać za wartościowe i dość mocno różniące się od typowego, zwłaszcza ze względu na pozbawiony eksplozji sposób pokonania antagonistki. Nie jest to wbrew pozorom przytyk, bo mimo podzielenia zachwyty nad kończąca czwarty sezon walką z Tirekiem, doceniam nieco mniej spektakularne, ale przy tym nie tak schematyczne zakończenie The Cutie Map. Jeśli coś w odcinku szczególnie mi doskwierało, to były to niewyjaśnione motywy Starlight Glimmer. Nie porzucam jednak nadziei, że jej ucieczka zapowiada powrót, a plany zostaną kiedyś rozwinięte.





# Cahan Uczy i Bawi

## Część 8 – Jak strollować czytelnika

**W**itajcie, moje słodkie kucysie! Mam nadzieję, że świąteczne kabanosy z koiny smakowały i teraz jesteście najedzeni i gotowi do pisania fanfików. Planowo ta część Cahan Uczy i Bawi miała być o dialogach, ale ponieważ mamy kwiecień, to postanowiłam sobie pozwolić na nieco bardziej rozrywkowy odcinek tego poradnika. Jak strollować czytelnika, czyli co nieco o komediach, randomach oraz o sztuczkiach godnych George'a Martina. Chcieliście napisać coś, co zaskakiwałoby osoby raczące się lekturą waszego dzieła tak mocno, że zuchwy by im opadły? Na wstępie zaznaczę, że nie znajdziecie tu niczego odkrywczego, bo ten artykuł nie do tego służy. Po prostu omówię parę pisarskich trików oraz najczęściej popełniane błędy.

» *Cahan*

### Najgorszy sadyzm to przesadyzm

Tyczą się to głównie randomowych komedii. Jeśli sądzicie, że wrzucenie do gara setki przypadkowych motywów, kota Verlaxa, papieru toaletowego i czekolady Milka, a następnie zrobienie z tego zupy fanfikowej się uda, to... Nie, nie uda się. Wyjdzie z tego bezkształtna pulpa, która zaudzi nawet najbardziej zaprawionego w bojach literackiego herosa. Do czego piję? Random to z angielskiego przypadek, fanfiki tego typu charakteryzują się tym, że mają zaskoczyć czytelnika swoją przypadkowością. Nie bez powodu jest to

dobre połączenie z komedią, dlatego też tego typu tekstów powstaje sporo.

Jest jednak mały sekret, by takie opowiadanie było udane – w pozornym chaosie musi tkwić jakaś główna myśl i logika. Jeśli dowcip polega tylko na rzuceniu obok siebie słów: banan, gumowa kaczka i popiersie Blueblooda, to jest żenująco słaby. Lepiej skupić się na jakimś konkretnym pomysle, a całą resztę dawkować z umiarem. Przykładowo chcemy napisać fanfik o roszkach, którym nie podoba się, że jest zima. Wiemy, że to bez sensu, bo przecież rośliny nie myślą, a już na pewno nie planują obalenia władzy. No i nie osiągają gigantycznych rozmiarów pod wpływem piosenki śpiewanej poprzez zmianę stężenia CO2 w powietrzu. W tym momencie nasz czytelnik łapie się za głowę i pyta się: „O co w tym piórwa chodzi?” Doskonale. A teraz pytanie – co się stanie, jeśli do naszych roszkowych wojen dodamy czekoladowy deszcz, konewki strzelające do mułów oraz podmieńce tańczące na rurze? Wiele osób pewnie powie, że więcej humoru i epickości. Niestety nie. Otrzymamy bełkot, który zamaże właściwy humor.

Ważna jest też fabuła. Nie jest wymagane, by cechowała się szczególnym bogactwem czy wielowątkowością, ale bez niej stworzymy nie fanfika, tylko zlepek przypadkowych scen i gagów, na dodatek sklejonych na ślinę i taśmę malarską. Randomy wymagają od pisarza kreatywności i inteligentnego pisania. Niektórzy z was zastanawiają się teraz dlaczego, bo przecież to raczej nie są teksty, które



mają skłonić do refleksji, lecz szybka rozrywka. Jeśli tak myślicie, to popełniliście dwa poważne błędy. By wprawić w ruch nasz motyw, potrzeba bodźca w postaci fabuły, która go nie spali i nie będzie zrobiona „na odwal się”. Kolejnym niedopatrzaniem jest widzenie w tym gatunku jedynie odmóżdżającej papki. Pod przykrywką bezsensu i komedii można poruszać poważne problemy. Kto nie czytał, ten trąba!

Kolejną zasadą jest ilość randomowego humoru w stosunku do długości tekstu. Trzeba wziąć poprawkę, że czytelnik się z czasem męczy i wystawianie go przez długi czas na bodźce o porównywalnym natężeniu spowoduje znieczulenie i brak reakcji. Dlatego przy wielorozdziałowcach lepiej sobie odpuścić totalny chaos i epicką rozwałkę szczotką do kibla przy metalowych bassach okaryny przez trzydzieści stron. Takie coś robi się zwyczajnie nudne. Porównałabym to do picia wódki i piwa. Pół litra czystej mocniej kopie niż porównywalna objętość piwa. A przy tym bardziej i szybciej oszołamia.

## Czysta komedia

Prawdziwą rzadkością są komedie nieskażone widmem komuniz... randomem. Dzieje się tak z prostego powodu – autor nie poratuje się deszczem z tygrysów, kiedy skończą mu się sensowne pomysły i zacznie robić się drętwo. Nie, tu cały czas trzeba się wysilić mentalnie, by pchać akcję do przodu w sposób bawiący czytelnika. Przykład? Wyobraźmy sobie fanfika, w którym niewyspana Księżniczka Celestia myli zaklęcia i list adresowany do Cadance trafia do Twilight. Nie napisano na nim personaliów Mi Amore Cadency, więc panna Sparkle myśli, że to do niej i przyjdzie jej przyjąć ważnych ambasadorów w Ponyville. Fioletowa klacz jest zbyt podekscytowana, by się zdziwić, że ma zająć się tak ważnymi gośćmi na ostatnim zazadziu. Ze względu na jej charakter to dość prawdopodobny scenariusz. Co robi Element Magii? Przewraca całą wieś do góry nogami i zagania wszystkich do roboty. Nietrudno wyobrazić sobie multum sensownych, acz zabawnych zdarzeń.

## Jak strollować czytelnika Znajdź sojusznika

Przejdźmy do najważniejszej części tego odcinka poradnika, czyli jak oszukać mózgi naszych fanów i zostać drugim George’em Martinem. Wspomniany przeze mnie pan zasłynął z sagi „Pieśni Lodu i Ognia”, na podstawie której HBO kręci serial będący dość luźną adaptacją. Co takiego jest w jego książkach? Dla tych, co nie czytali – to political fantasy. Dużo opisów, jeszcze więcej intryg i polityki, trochę specyficznego humoru. Z pozoru coś, na co prawie nikt by nie spojrzeł. Ta książka przed ekranizacją była praktycznie nieznana w Polsce. Obecnie jest na ustach wszystkich. Co się na to złożyło? Złośliwi twierdzą, że Martin zabija wszystkich pozytywnych bohaterów. To bzdura. Nie boi się ich zabić i to tych główniejszych, ale tu nie o to chodzi i po zrobieniu krótkiego podliczenia okazuje się, że umarło mniej ludzi, niż się na pierwszy rzut oka wydaje. Pewnie się zastanawiacie, dlaczego wypisuję laurkę mojemu ulubionemu pisarzowi akurat w tym artykule? Ponieważ to właśnie on jest mistrzem literackiego trollingu. Wrobił czytelników, że pewni bohaterowie są skazani na sukces, bazując na pewnych schematach. Stereotypowy protagonista ginie i nie żyje. A przecież już wszedł do ogródka, już witał się z gąską. Wizja, do jakiej przyzwyczało nas nasze wewnętrzne lenistwo została zaburzona, mózg ma problem z poradzeniem sobie z czymś tak nowym. Szczególnie że to nie jest zakończenie powieści.

Jakie są wnioski? Korzystać ze schematów i stereotypów! Uduwać, że je powielamy, by nagle brutalnie zburzyć tę iluzję. Tworzyć wielowymiarowych



bohaterów o złożonych charakterach. Świat w którym stałości są tylko pozorne będzie zaskakiwał. Umarł „główny” protagonista i parę mniej ważnych postaci? Czytelnik już drży o swojego ukochanego kucyka (o ile wcześniej go nie zabilimy) i ma wrażenie, że ktoś się bawi w „ubij mojego kolorowego salcesona”.

### Ścieżki donikąd

Drugą metodą trollingu jest podrzucanie fałszywych tropów przez większość czasu trwania powieści. Musimy rozgraniczyć tu „co myśli czytelnik” i „co myśli główny bohater”, ponieważ to nie do końca się ze sobą pokrywa. Można to zrobić poprzez grę na więcej niż dwie ścieżki. Pierwsza to iluzja kreowana przez drobne mrugnięcia dla odbiorców, która z pozoru ma im umożliwić samodzielne rozwiązanie zagadki. Drugą jest ochłap, w który wierzy nasz najważniejszy kuc. A tak naprawdę odpowiedzią jest trzeci ślad, do którego nie daliśmy wskazówek ani nikt na kartach powieści się tego nie domyślał. Im więcej bohaterów, tym więcej możemy zastosować takich sztucznych poszlak.

### Zabili go i uciekł, czyli o gierkach słownych i innych manipulacjach

Język jest największym sojusznikiem pisarza. Przy jego pomocy możemy wykreować dowolną scenę i to tak, że będzie niosła podwójny przekaz. Najlepiej sprawdza się to w przypadku przemocy i seksu. Nie ma co ukrywać, że te dwie rzeczy silnie działają na ludzi i Zygmunta Freuda miał całkiem sporo racji – skojarzenia i podświadomość. Łatwo sprawić, by człowiek myślał o stosunkach intymnych, wystarczy trochę sugestywnego słownictwa i dwuznacznych, lakonicznie opisanych scen. Chyba najbardziej znanym w fandomie przykładem takiego fanfika jest „Atut Spike’a”. Polecam przeczytać, bo

schemat, choć dość oklepany, to dalej się sprawdza, ponieważ tak działa natura. Możemy wkręcić kogoś, że chodzi o seksy, a tak naprawdę wcale nie, co się wyjaśni za parę akapitów albo stron. Można też na zawsze pozostawić sprawę niewyjaśnioną.

W przypadku przemocy sprawa ma się nieco inaczej, ale w gruncie rzeczy bardzo podobnie. Przy radosnych seksach naszą bronią były opisy otoczenia, teraz stały się nimi opisy uczuć bohatera. W końcu nasz kuc może być zmanipulowany i przekonany że umiera albo go torturują. W stresie może myśleć i odczuwać różne rzeczy, które się nie dzieją. Mogą doznać bardzo ciężkich obrażeń, stracić przytomność i zniknąć na parę rozdziałów. Dobrym pomysłem jest też opis tortur, które wyobraża sobie skrępowany kuc, ponieważ jest półprzytomny ze strachu. Aby to wyszło, musimy pamiętać o jednej rzeczy – koniec naszej zabawy nie może znajdować się w polu widzenia czytelnika przez ładny kawałek tekstu.

### Element zaskoczenia

Toczy się wojna? Kuce mordują się z zebra-  
mi? Trwa piękna, wyrównana bitwa, krew się leje strumieniami, a żołnierze potykają się o poległych towarzyszy. Nagle otwiera się magiczny portal i pojawia się armia gryfów, która atakuje oba stronnictwa kopytnych. A potem mamy epilog i dowiadujemy się, że tak naprawdę cała wojna pasiastych z taboretami była sprowokowana przez te przeklęte ssakoptaki, nasi główni bohaterowie nie żyją, a my ciśniemy bekę z wściekłości fanów, którzy zapewne będą porządnie zdziwieni, zszokowani i wnerwieni. Tak, intrygi to doskonała broń. Ukryte w cieniu przed wzrokiem wszystkich, a fanfik nawet nie był o polityce, tylko o dajmy na to o życiu Rainbow Dash na froncie. Aby nie było to tak bardzo z plota, to fajnie jest ku temu wykorzystać parę z pozoru niezwiązanych ze sobą wątków i wszystkie spleść ze sobą ostatecznie dopiero w finałowych scenach.

### Gwoli podsumowania

Trollowanie czytelnika zdecydowanie daje satysfakcję pisarzowi i budzi mieszane uczucia wśród odbiorców. Daje jednak pewną odmianę w przewidywalnym świecie literatury fandomowej, dlatego osobiście uwielbiam je stosować. Grunt, by robić to z głową.





# Głęboka Hiperanaliza Serialu

## Elementy Głupoty

**J**ak dotąd w fanzinach nigdy nie zajmowałam się typowo kucykowymi tematami i pozostawiałam to komu innemu. Tym razem postanowiłam zrobić wyjątek, ponieważ odkryłam, że cały serial „My Little Pony: Friendship is Magic” to jeden wielki spisek. Dlaczego tak myślę? Sądzę, że moja mała hiperanaliza pozwoli przekonać was do tego, że tak naprawdę to jedynie metoda ogłupienia niewinnych umysłów małych dziewczynek przez Illuminati. Śmiejecie się? Poczekajcie.

» *Cahan*

### Argument Pierwszy: Mane 6 nie reprezentuje swoich cnót

Zdziwieni? Tak sądzę! Ale tak przecież właśnie jest. Oczywiście według niektórych każdy ma jakieś wahania nastroju i ciężko przez cały czas zachowywać się w taki sam sposób, ale tu nie chodzi wcale o jednorazowe wysoki pod wpływem magii albo silnych emocji, tylko o coś o wiele większego. Udało mi się odkryć straszną, straszliwą prawdę. Już nigdy nie spojrzycie na MLP: FiM w taki sam sposób.

### Twilight Sparkle: Księżniczka Tępoty

Zacznijmy od Twilight Sparkle, Elementu Magii i Księżniczki Przyjaźni. Rzekomo inteligentnej i odpowiedzialnej uczennicy samej Celestii. No właśnie... Inteligentnej? Odpowiedzialnej? Przy-

jaźni? Kłamstwo! Jeśli dobrze się przypatrzymy życiu fioletowej jednorózek, to niechybnie odkryjemy, iż może i posiada ona dużą wiedzę, może i jest dobra w grzebaniu w książkach, ale brakuje jej sprytu, finezji oraz inteligencji. Jeśli czytaliście „Fallout: Equestria”, to pewnie zauważyliście, że główna bohaterka, czyli Littlepip, nie jest zbyt utalentowanym magicznie jednorózkem, a przy użyciu czarów walczy o wiele lepiej niż serialowa Twalet. Jak? Posiada wysoce rozwinięty mózg, który podpowiedział jej, że można po prostu kogoś walnąć od tyłu lewitowanym przedmiotem. Co w tym czasie robi Twilight? Bije laserem z rogu, co zadaje tak małe obrażenia, że przeciwnik tego nawet nie zauważa. Wiem, że to bajka dla dzieci, ale pojedynek z Tirekiem to była żenada. Nóż w oko i po zabawie. W ten sposób obaliliśmy mit o inteligencji Twilight.

Teraz małe co nieco o odpowiedzialności Twilight, która swoją głupotą naraziła na utratę życia i zdrowia wiele kucyków (w tym nieletnich). Za przykład posłuży mi akcja w Crystal Empire, gdzie Twi, zamiast myśleć przede wszystkim o ratowaniu kryształków, była zajęta przede wszystkim zdawaniem egzaminu u Celestii. Fakt, w końcu się opamiętała, ale stało się to dopiero w sytuacji mocno podbramkowej. Swoim egoizmem o mały włos nie zapewniła władzy Sombra.

Przyjaźń? Czy aby na pewno Twilight jest godna miana Księżniczki Przyjaźni? Moim zdaniem absolutnie nie! Co prawda poczyniła pewne postępy

i z poziomu ciężkiego autyzmu weszła na etap posiadania grupki znajomych, którzy trują jej ploty, a ona łaskawie poświęci im nieco czasu, a zazwyczaj nawet sprawia jej to przyjemność. Jednak w momencie zdobycia Elementów Harmonii ciężko tu było mówić o jakiegokolwiek przyjaźni. Przyjaciół zna się na wylot, a o tej piątce klaczy panna Sparkle nie mogła wówczas stwierdzić za wiele. Do tego dochodzi sposób, w jaki traktuje Spike'a. Jak swojego osobistego niewolnika. Gdzie są obrońcy praw dziecka? Jeśli ktoś musi się tu uczyć, jak być przyjacielem, to właśnie Twilight, która powinna brać przykład od wszystkich dookoła, łącznie z pewnym fioletowym smokiem.

Skoro Twi nie jest mądra, odpowiedzialna, ani nawet nie reprezentuje przyjaźni, to jedyne, za co tak naprawdę dostała swój Element Harmonii, to piękna gadka oraz potężna moc magiczna. Niestety, nie ma w niej nic więcej. Chyba że bycie kujonem można nazwać magią.

### **Rainbow Dash: Jak nie być przyjacielem**

Nasza tęczowa Lojalność wielokrotnie popisała się jako kuc nielojalny, który w nosie ma wierność przyjaciołom. Bez wątpienia jest arogancka i egoistyczna. Nie dość, że sprzedała Fluttershy za książkę, to na dodatek nie okazuje jakiegokolwiek lojalności w życiu codziennym. Może i odmówiła Shadowbolts, może miała wątpliwości, czy być wierną przyjaciołom, czy Cloudsdale, ale... Czym jest jej Element? Czy oznacza to tylko wielkie sprawy, w których Tęczółka rzeczywiście potrafi być lojalna? Nie! Ważną rzeczą jest trwanie przy swoich bliskich i wspieranie ich w trudnych chwilach, w gorszym okresie. Dash to wręcz swoista parodia tej cechy. Wiedziała, że Drzypłoszka ma fobię związaną z lataniem oraz że boi się smoków. Nie pomogła jej, tylko wymagała i stosowała podprogowe chwytły. Wodne Tornado było dla niej ważniejsze od przyjaciółki.



### **Fluttershy: Morduje małe myszki**

W odcinku Filli Vanilli zauważyłam silnie niepokojącą scenę, w której to nasza nieśmiała pegaz karmi myszy żółtym serem. Dla niewtajemniczonych: żółty ser jest dla gryzoni zabójczy. Drzypłoszka je truje. Kolejną kwestią jest posiadanie przez nią zwierząt mięsożernych. Co jedzą? Albo klacz karmi je marchewką, powoli je zabijając, albo mięsem, mordując inne zwierzęta. Opcjonalnie karmią się same, polując na innych pupili Shy. A co się działo z Philomeną? Flutter próbowała opiekować się na chybił trafił tym zwierzakiem i karmić go barszczem. Niezbyt dobry sposób na opiekę nad ptakami. Ktoś, kto tyle lat spędził na zajmowaniu się różnymi żywymi istotami powinien wiedzieć, że takie nieprzemysłane działania mogą prowadzić do ich krzywdy. Na tyłek Celestii! Fluttershy przecież nie jest żrebakiem, musi mieć świadomość, iż jej działania nie są dobre. To nie życzliwość, to toksyczna chęć „opieki”.

### **Pinkie Pie: Jest upierdliwa**

Śmiech śmiechem, przyjacielskość przyjacielskością, ale są granice. Ta różowa cholera ma jeden wielki problem: nie rozumie, że nie dla każdego sposobem na dobrą zabawę jest imprezka. Pinkie nie pojmuje słowa „introwersja”, jest namolna i ciągle przeszkadza wszystkim dookoła. Trudno się dziwić Gildzie, że została doprowadzona do szału, skoro jej idealny dzień z niewidzianą od dawna przyjaciółką był cały czas niszczonej przez kucyka z ADHD. Podobnie Grand Galloping Gala, gdzie Pinkie próbowała rozkręcić wiejską imprezę oraz naruszała cudzą przestrzeń osobistą. Tak, panna Pie nie potrafi dostosować się do okoliczności, co widać

też przy jej próbie pogodzenia bizonów i mieszkańców Appleloosy, która tylko zaogniła konflikt. Ktoś mądry kiedyś powiedział, że żart powinien bawić wszystkich, a przynajmniej nie sprawiać, by ktoś czuł się urażony bądź zażenowany, ale Pinkie najwyraźniej o tym nie słyszała.

### **Rarity: Pani niewolników**

Bo grunt to być Elementem Hojności i wysyskiwać innych, korzystając z ładnej buźki i ponętnej tyłka. Nie chodzi tu jedynie o pewnego zakochanego smoka, ale i całą rzeszę młodych ogierów, którym się podoba. Biała klacz często wymusza coś na innych, by dostać to, co chce. Chociażby czerwony rubin, który potrzebowała jako zwykłą błyskotkę. Czy to jest hojność? Moim zdaniem raczej nie, to chciwość. Fakt, często daje kucom prezenty, ale są to rzeczy stanowiące dla niej raczej małą wartość.

### **Applejack: Królowa Tła**

Uczciwość. Klacz prosta jak kij od miotły. Ale jedno jej trzeba przyznać: jest szczerą i w zasadzie dobrze reprezentuje swój Element, jako istota, która nie potrafi kłamać. Mówi, co myśli, ale ma przy tym większą ogładę niż Rainbow. Ale Element Tła tylko z pozoru jest taki idealny. Nie bez powodu twórcy schowali ją na drugi plan. Pomarańczowa kowbojka hoduje jabłka. Symbolem firmy Apple są jabłka, a założycielem tejże firmy Steve Jobs. Przypatrzmy się jego podpisowi. Co widzimy? Przypadek? Nie sądzę. Steve Jobs to Illuminati. Apple to Illuminati. Applejack to Illuminati.



### **Argument Drugi: Smok-pomocnik**

Zastanawialiście się kiedyś nad rolą Spike'a? Pewnie tak, ale być może umknęło wam parę szczegółów. Wykorzystywanie smoka zaczęło się jeszcze przed jego wykluceniem, kiedy to potraktowano go przedmiotowo, jako sprawdzian dla jednorożca zwanego Twilight Sparkle. Gad podrósł i awansował na zwierzątko-sprzątaczkę Elementu Magii. Traktowany niepoważnie, często zapomniany, pomiatany oraz wykorzystywany na wszystkie możliwe sposoby jak niewolnik. Lojalny, hojny, szczerzy, życzliwy, potrafi rozśmieszyć innych oraz ma w sobie magię. Tak, to właśnie ten kurdupel jest prawdziwym reprezentantem Elementów Harmonii, a nie jakieś pozeracze owsa.

### **Argument Trzeci: Księżniczki rodu Lannisterów**

Ta nazwa może być myląca, chcę tylko wskazać na fakt, iż nasze drogie alikorny nie są tym, kim mogłyby się wydawać. Celestia, Luna i Cadance skrywają parę mrocznych sekretów, o których nawet Twilight Sparkle nie ma pojęcia. Jeśli rewelacje o Mane 6 was zszokowały, to te o Księżniczkach dadzą wam zawał.

### **Luna = Chrysalis**

Tak, właśnie tak. Myślicie, że to absurdalne? Luna i Chrysalis (pod obiema postaciami) nie pojawiają się obok siebie w żadnej ze scen. Jako istoty skrzydlate, bez problemu mogły wyprzedzić Twilight Sparkle. Królowa Podmieńców zdecydowanie znała Cadance, zanim zaczęła się w nią wcielać, ale nie wiedziała o jej młodszych latach i więzi z Twilight. Luna w tym czasie znajdowała się na Księżycu. Krystyna zdawała sobie sprawę z mocy Elementów Harmonii oraz z miejsca ich przechowywania i najprawdopodobniej również z używanych zabezpieczeń. Do tego dochodzi kwestia nieobecności Luni podczas ataku na Canterlot. Gdzie była, co robiła? Dlaczego wydawała się o niczym nie wiedzieć? Oraz najważniejsze: jakim cudem obserwatorka nocnego nieba nie zauważyła hord dobijających się podmieńców? Kuce nie wiedziały, z czym walczą, zanim Chrysalis-Luna się nie ujawniła. Obie klacze mają silne zapędy monarchistyczne, obie ciągnie do władzy i dla obu inne kuce to w zasadzie plebs. Pewnie niektórzy wspomną o Luna Eclipsed... Tak, ktoś chciał poznać wroga, by móc lepiej wczuć się we współczesną rolę.

## Wielki Brat patrzy

Mowa rzecz jasna o naszej kochanej Księżniczce Celestii, najzdolniejszej manipulatorce w historii Equestrii. Tej, która wie o wszystkim i ma wszystko pod kontrolą. Inne kucyki? Pionki na szachownicy władczyni! Gdzie była Celestia, kiedy wróciła Nightmare Moon? Czemu sama nie stawiała jej czoła? Dlaczego na wroga wysłała grupę głupich klaczek zamiast oddziału komandosów? Nie wiecie? Cały czas dążyła do wykreowania Twilicorna i pozwalała uczniom wykazać się w gruncie rzeczy w bezpiecznych, kontrolowanych warunkach. Mane 6 miało myśleć, że coś znaczy, a tak naprawdę odgrywało starannie zaplanowany teatrzyk. Tylko jednej osobie udało się tak naprawdę oszukać Celestię, a była to jej siostra Luna, czyli Królowa Chrysalis.

## Kryształowy zad

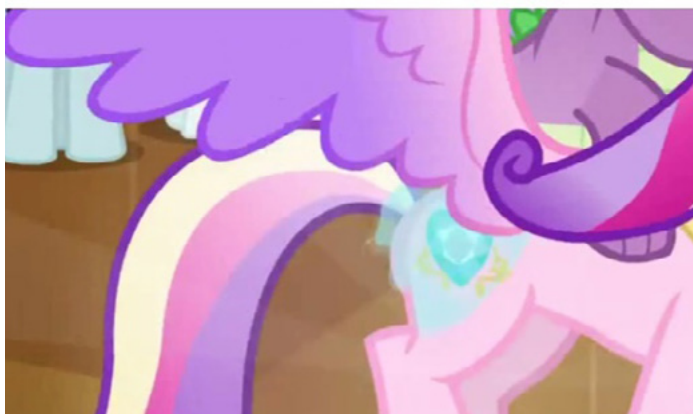
Cadance została przydzielona na władczynię Crystal Empire z rozkazu Celestii. Choć kraina na odległej północy raczej nie należała do Equestrii, to solarna władczyni oczywiście musiała się wtrącić. Ale czy ktoś zapytał o zdanie same kryształowe kucyki? Oczywiście, że nie! To wszystko to jeden wielki spisek! Kto włada Kryształowym Sercem, ten ma władzę. Mieszkańcy miasta-państwa stają się wobec niego posłuszni. Ale czy wybór Cadance miał na celu jedynie utworzenie kraju bluszczowego? Myślę, że nie. W scenie pokonania Sombry, kiedy Mi Amore Cadanza połączyła się z artefaktem, stało się coś niezwykłego, a mianowicie: jej tyłek zaczął się świecić. I ten znaczek? Dotąd myślałam że to przypadek, ale teraz wiem, że jednak nie. Różowy salceson jest potomkiem dawnych władców Crystal Empire! Do tego kryształki nie były zdziwione tym, że ona jest alikornem, więc przed Sombłą rządziły nimi zapewne właśnie skrzydłorogi.



## Argument Czwarty: Equestriańskie Tajne Służby

Sądziłicie, że kraina tęczyowych taboretów nie posiada służb specjalnych? Ja też nie, dopóki nie zauważyłam bardzo niepokojącej rzeczy w jednym z odcinków. Pamiętacie, jak Twilight ze swoją paczką przybyła po raz pierwszy do Crystal Empire i zorganizowała tam festyn? Doszło tam do pewnej wpadki wywiadu. Podczas walki rycerskiej Flutter i Rainbow na trybunach można dojrzeć pewnego kucyka, którego zdecydowanie być tam nie powinno. Jest nim Berry Punch. Skąd wzięła się w obłożonym mieście? Co tam robiła? Została tam wysłana przez Celestię, by śledzić poczynania Mane 6 oraz Kredens i w razie W uratować sytuację. Tak, ona jest szpiegiem!

I to by było na tyle, jeśli chodzi o Głęboką Hiperalizację Serialu w tym numerze Equestria Times. Wiecie coś, o czym nie wie nikt? Odkryliście inne sekrety serialu? Jego propagandowe, podprogowe działania, które ma oślepić nasze dzieci? Wiecie, dlaczego kuce uzależniają? Piszcie do nas!





# Pociągi w fanfikach

Czyli ciekawostki, o które nikt nie pytał

**T**en artykuł to rodzaj poradnika dla piszących fanfiki. Nie mam jednak zamiaru dublować prac Cahan i Albericha, którzy na łamach niniejszego czasopisma publikują lub publikowali swoje serie ze wskazówkami dla pisarzy. Zamiast tego skupię się na tym, na czym przynajmniej wiem, że się znam – na pociągach.

» psoras

Nie będzie to próba wyjaśnienia, jak equestriańska kolej mogłaby działać, gdyby była prawdziwa. Artykuł na ten temat już napisałem i jest on dostępny na FGE pod tytułem „Choo-Choo, czyli rzecz o pociągach”. Mam zamiar raczej zwrócić uwagę na pewne często pomijane aspekty, które pomogą wzbogacić fanfik i uczynią go bardziej realistycznym – na tyle, na ile to możliwe w przypadku ulokowanych w zmyślnym świecie historii o kolorowych konikach.

## Rozłącz, aby zatrzymać

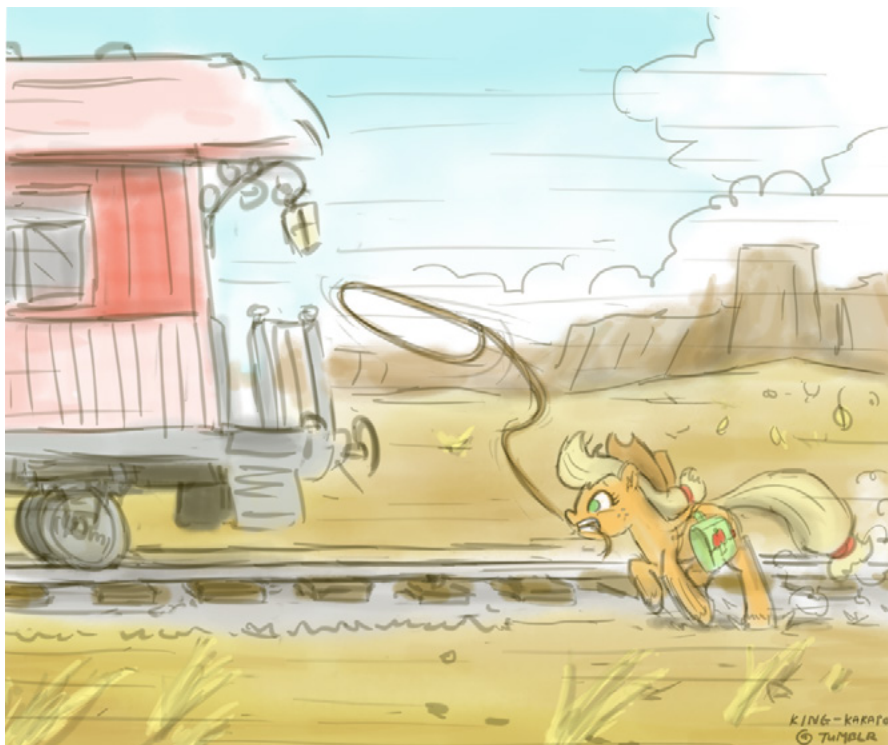
Rzadko widzę na przykład, aby ktoś podszedł prawidłowo chociażby do sposobu działania hamulców kolejowych. W zasadzie jedynym filmem, w którym zostało ono przedstawione w sposób zarówno poprawny, jak i interesujący, była „Srebrna Strzała” z 1976 roku. W większości przypadków ich istnienie jest najzwyczajniej w świecie ignorowane. A śmiem uważać, że nawet powszechny brak wiedzy na ich temat kryje całkiem spory potencjał,

a sam sposób ich działania można bardzo dobrze wykorzystać z korzyścią dla naszego dzieła.

Na czym rzecz polega? Otóż pneumatyczne hamulce kolejowe działają w taki sposób, że podczas jazdy w głównym przewodzie sprężonego powietrza, który biegnie przez cały pociąg, bez przerwy utrzymywane jest nadciśnienie około pięciu atmosfer. Przy takim ciśnieniu pociąg jest odhamowany. Jeśli ono spadnie – czy to wskutek interwencji maszynisty, czy też z innego powodu, którym może być, na przykład, rozerwanie bądź nieautoryzowane rozłączenie pociągu – zawory rozrządcze przesterowują się i wpuszczają do cylindrów hamulcowych sprężone powietrze ze zbiornika pomocniczego, co powoduje hamowanie pociągu. Podniesienie ciśnienia w przewodzie głównym z powrotem do pięciu atmosfer skutkuje wypuszczeniem powietrza z cylindrów i tym samym ponownym odhamowaniem.

A to oznacza, że gdyby Little Strongheart odłączyła wagon służbowo-bagażowy od pociągu wyposażonego w taki system hamulcowy, mogłaby się nieźle zdziwić, jeśli nagle zarówno wagon, jak i reszta pociągu zatrzymałyby się, a z wagonów wysypali się wkurzeni pasażerowie i ruszyli w jej kierunku z pretensjami za spóźnienie.

Oczywiście fakt, że tak się nie stało, oznacza, że w odcinku tym pociąg nie był wyposażony w hamulec pneumatyczny tego rodzaju. Nie zapominajmy jednak, że później zmienił się zarówno



projekt pociągu, jak i sposób jego napędzania, co dla mnie oznacza, że mogło się w nim zmienić praktycznie wszystko – łącznie z hamulcem.

## Żeliwo, żeliwo everywhere

Jeśli ktoś, tak jak ja, dużo podróżował koleją po Polsce w latach dziewięćdziesiątych, to zapewne pamięta charakterystyczny smrodek ówczesnych wagonów PKP. Składało się na niego kilka rzeczy: woń niemytych toalet, lizol używany do dezynfekcji tychże toalet, dym papierosowy, którego echo wypełniało nawet wagony dla niepalących oraz dziwny, metaliczny posmak, zapamiętany przeze mnie jako darmowy dodatek do każdej spożywanej w pociągu kanapki.

Inne moje spostrzeżenie z tego okresu dotyczyło faktu, że kolej państwowa wydaje się brukać wszystko, co się do niej choćby zbliży. Nie chodziło mi tu bynajmniej tylko o brudne dworce i wnętrza wagonów. Nie trzeba szczególnej spostrzegawczości, żeby zauważyć, że podkłady, tłuczeń, słupy trakcyjne, skrzynie przekaźnikowe, krawędzie peronów, budynki przytorowe i w ogóle wszystko, co znajduje się blisko czynnej linii kolejowej pokryte jest charakterystycznym, rdzawobrunatnym nalotem.

Czemu przywołuję te dwa fakty jeden po drugim? Ano dlatego, że metaliczny posmak i rdzawy kurz mają jedno wspólne źródło. A są nim właśnie hamulce wagonów.

W klasycznej, dziewiętnastowiecznej, ale do dziś szeroko używanej formie, hamulec kolejowy to po prostu żeliwne klocki, obejmujące z dwóch stron obręcz koła wagonu, także żeliwną. Podczas hamowania dwie metalowe powierzchnie szlifują się nawzajem i oprócz spowalniania pociągu, przy okazji rozpylają też na całą okolicę chmurę rdzawego pyłu. Ścieżka dźwiękowa serialu sugeruje, że właśnie ten typ hamulców jest też stosowany w equestrijskich pociągach, choć przy kołach nie widać klocków hamulcowych (ale z drugiej strony nie widać też np. jakiegokolwiek połączenia osi z pudłem wagonu – to kreskówka dla dzieci i pewne uproszczenia są dopuszczalne). Można więc uznać za całkiem prawdopodobne, że kucyki też mają do czynienia z tym zjawiskiem.

Dziś w Polsce żeliwny kurz na kolei występuje w mniejszej skali. Szeroko stosowane są hamulce elektrodynamiczne i tarczowe, do użytku wrócił też inny, nieznanymi na polskiej kolei lat dziewięćdziesiątych sposób na pozbycie się uciążliwego osadu, który nazywa się „mycie wagonów”. Mimo to jednak wciąż niejednokrotnie można odczuć żeliwny posmak, zwłaszcza latem, kiedy okna są szeroko pootwierane, i w dalekobieżnych pociągach, sprzątanymi przeważnie na stacji początkowej przed wyruszeniem w drogę, ale bardzo rzadko na stacjach pośrednich. Zresztą nawet najczęstsze mycie podłogi nie usunęłoby tego, co, wleciawszy przez okno, osiada na siedzeniach i pasażerach.

Zważmy też, że w Equestrii prawdopodobnie nie ma klimatyzacji w pociągach, a kraj może być wielkości Stanów Zjednoczonych, co oznacza, że pociągi są znacznie bardziej długodystansowe niż w Polsce. A jakby tego było mało, pasażerowie są pokryci sierścią, z której trudniej zmyć żeliwo niż z gołej skóry...

## Za parowozem

Jeśli do tego dodamy fakt, że equestrijskie lokomotywy to napędzane węglem parowozy, a koniowate się pocą (i to dość intensywnie), nie trudno dojść do konkluzji, że pasażer, który w pełni upalnego lata przejechał przez całą Equestrię po-



ciągami, potrzebuje natychmiastowego prysznica. Chyba że prysznice byłyby w wagonach, czego nie da się wykluczyć, ale co wydaje mi się mało prawdopodobne ze względu na potwierdzony brak toalet tamże.

Miłośnicy kolei kochają parowozy. Potężne maszyny, zawsze gorące i zawsze otoczone mgłą, pędzące po stalowych szlakach z charakterystycznym dźwiękiem pary uchodzącej z cylindrów do komina (i przy okazji tworzącej w kominie ciąg rozdmuchujący ogień w palenisku), machające zalotnie położonymi na bokach korbami i mechanizmami rozrządu (nie dotyczy equestriańskich, gdzie te mechanizmy są niewidoczne), wydają się znacznie bardziej żywe niż jakiegokolwiek inne lokomotywy. Do tego dochodzi niezapomniany zapach dymu węglowego wymieszanego z parą, który może w opisach nie brzmieć jak perfumy, ale jest nie tylko bardzo charakterystyczny, ale i dziwnie pociągający.

Nie sposób jednak zignorować faktu, że są niepraktyczne. Ich sprawność wynosi około 8-10%, wymagają dużej ilości wykwalifikowanego personelu i oczywiście strasznie dymią.

Pewnego razu zdarzyło mi się wracać z imprezy kolejowej za pomocą tzw. „kowbojki”, czyli wagonu, do którego wsiada się z położonych na obu końcach otwartych pomostów. Diabeł mnie skusił i postanowiłem przejechać się na pomoście, zwłaszcza że było ciepło, a maksymalna prędkość naszego pociągu wynosiła ze względów konstrukcyjnych sześćdziesiąt kilometrów na godzinę. Rezultat? Kilka dziur wypalonych w podkoszulku przez spadające z góry rozżarzone węgle i całe mnóstwo sadzy we włosach. Oczywiście, gdybym jechał jak Pan Bóg przykazał w wagonie, skala problemu byłaby znacznie mniejsza, ale nie sposób zaprzeczyć, że prawdopodobnie nie dałoby się całkowicie uniknąć zabrudzenia.

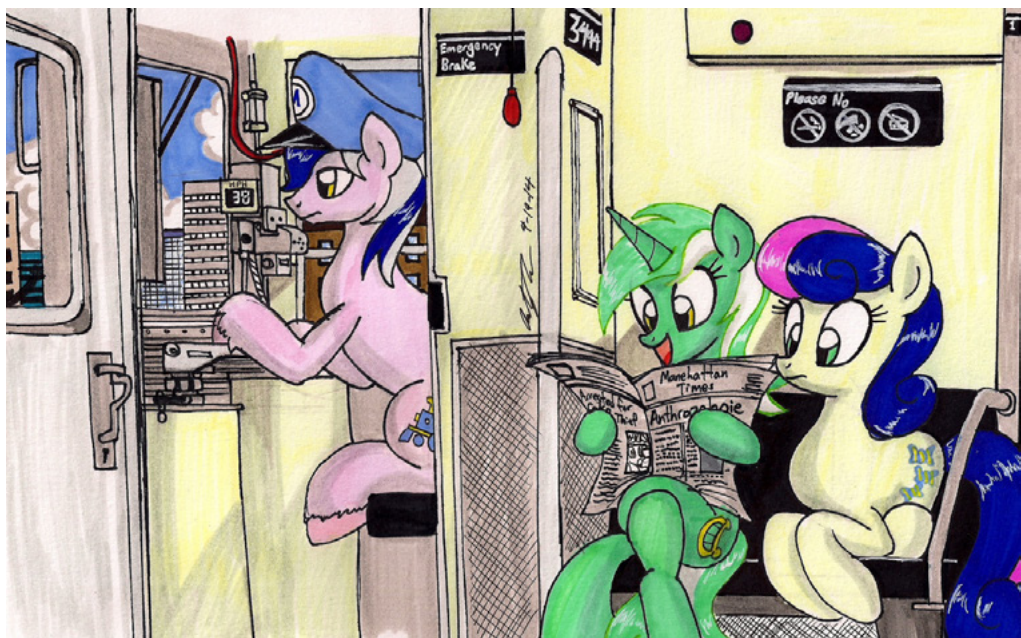
## Pod ziemią

Zadymienie prowadziło też do wielu innych problemów, zwłaszcza w tunelach. Pierwsza linia londyńskiego metra, na której początkowo kursowały parowozy,

była na wielu odcinkach odkryta dla lepszego wietrzenia, a powstałe w ten sposób dziury w ziemi często były maskowane przez fałszywe fasady budynków – do dziś zachowały się np. te o numerach 23 i 24 przy ulicy Leinster Gardens. To rozwiązanie notabene można spokojnie zastosować w fanfikowym Manehattanie, tylko tam kamienica-dekoracja musiałaby mieć jeszcze dach, umieszczony tak, żeby ukrył szczybę w budynkach przed pegazami, ale nie utrudniał wentylacji.

Parowozy w londyńskim metrze były zmodyfikowane w stosunku do tych jeżdżących na powierzchni – parę z cylindrów można było w nich skierować do zbiorników z wodą zamiast do komina, aby przez chwilę nie rozdmuchiwać paleniska i tymczasowo ograniczyć zadymienie. Mimo to dym często dawał się we znaki zarówno pasażerom, jak i maszynistom, którzy miewali trudności z dostrzeżeniem sygnalizacji. Było to zresztą problemem nie tylko w Londynie; w długim tunelu prowadzącym na podziemny dworzec Grand Central w Nowym Jorku zadymienie doprowadziło w 1902 roku do katastrofy – maszynista nie dostrzegł semafora i spowodował zderzenie, w którym zginęło piętnaście osób. Dlatego też, kiedy w 1933 roku po raz pierwszy otwarto warszawski tunel średnicowy, zastosowano w nim środki ostrożności – parowozy mogły nim przejeżdżać nie częściej niż raz na dwadzieścia minut, a końce peronów nigdy niedokończonego, podziemnego Dworca Głównego w Warszawie pozostawiono odkryte, aby umożliwić wentylację w miejscach, w których zatrzymywały się kominy parowozów. Trudno się dziwić, że zaledwie trzy lata później tunel zelektryfikowano.

A teraz zauważmy, że dworzec w Manehattanie



(zresztą dość mocno wzorowany na Grand Central) również ma prawdopodobnie podziemne perony, biorąc pod uwagę, iż nigdzie na powierzchni ich nie widać. A to oznacza, że jeśli nie mają tam superwydajnej wentylacji, która wyciąga na powierzchnię cały dym produkowany przez parowozy, to hala peronowa jest dusznym i mglistym, a latem dodatkowo wybitnie gorącym miejscem. Albo też na podziemnym odcinku pociągi ciągną elektrowozy (tak zrobiono na prawdziwym Grand Central po katastrofie z 1902 roku).

Tu jednak pozwolę sobie wtrącić uwagę, że tę mglistość można bardzo różnie interpretować; można ją nawet wykorzystać jako zaletę. Trudno bowiem odmówić romantyzmu widokowi ukochanej osoby powoli wyłaniającej się z kłębow dymu i pary, nadających wszystkiemu dookoła miękką nieostrość i przy okazji przyciemniających dyskretnie światło, a ponadto redukujących pozostałych pasażerów do identycznych, ciemnych sylwetek...

Przy okazji, perony dworca Grand Central i nowojorskie metro ulokowane są nierzadko bardzo płytko pod ziemią i mają otwory wentylacyjne w sufitych, przykryte od góry wbudowanymi w chodniki kratami, które w przypadku tych przy Grand Central musiały w przeszłości ciekawie wyglądać, kiedy buchał z nich dym parowozów. Kraty tworzą charakterystyczne pasy na nowojorskich chodnikach i od czasu do czasu przejeżdżający pociąg wzbudzi wiejący spod ziemi ciepły wiatr, podwiewając sukienkę jakiejś następczyni Marylin Monroe (kolejny ciekawy motyw do jakiegoś fanfika). Spoglądając przez kraty przed dworcem, da się nawet zobaczyć perony (widziałem).

Pomimo to zarówno metro, jak i Grand Central wraz z prowadzącym do niego tunelem należą do tych systemów kolei podziemnej, w których, w przeciwieństwie do warszawskiego metra, temperatura latem jest znacznie wyższa niż na zewnątrz. Pociągi produkują bardzo dużo ciepła i jeśli system wentylacyjny nie jest ustawiony tak, żeby wsysać je do tunelu, to w metrze potrafi zrobić się naprawdę gorąco. Jeśli, szanowny pisarzu, zainkorporujesz metro do swojej wizji Manehattanu, pamiętaj proszę o tym drobnym fakcie.



## Od zaplecza

Mało kto się zastanawia, co się dzieje z parowozami, kiedy akurat nie jeżdżą z pociągami. Stoją w parowozowniach, to jasne. Ale niewiele osób wie, że zazwyczaj się ich wtedy nie wygasza.

Przyczyny są dwie. Pierwszą jest czas; od momentu wrzucenia zapalanej zapalniczki do zimnego paleniska do chwili, kiedy lokomotywa nagotuje dość pary, aby mogła ruszyć z miejsca, może minąć nawet 12 godzin. Drugą jest fakt, że kocioł parowozu to zbiornik ciśnieniowy – każde spuszczenie i ponowne wygenerowanie pary tworzy w nim naprężenia i mniej się on zużywa, jeśli nadciśnienie jest utrzymywane przez cały czas.

Oczywiście od czasu do czasu trzeba wygaszać kocioł; w polskich parowozach standardowo robiło się

to raz na miesiąc, aby usunąć zgromadzony kamień kotłowy. Pamiętajcie jednak, jeśli piszecie fanfiki z motywami kolejowymi: po pierwsze, jeśli parowóz jest zimny, to znaczy, że nigdzie się nie wybiera w najbliższym czasie, a po drugie, po zakończeniu służby nie można go tak po prostu wyłączyć i zostawić, jak elektrowozu. Jeśli gdzieś jest parowozownia, to stacjonujące w niej lokomotywy powinny, przynajmniej w większości, dymić bez przerwy – mniej niż w trasie, ale jednak.

Warto też pamiętać, że parowozy muszą dość często dobierać wodę. Nie zawsze się w tym celu zatrzymują – Amerykanie i Brytyjczycy stosowali na niektórych liniach długie, równoległe do torów koryta do pobierania wody w trakcie jazdy – ale można wykorzystać ten motyw tak, jak np. autor fanfika „Our First Steps”, gdzie w pewnym momencie dochodzi do konfliktu pomiędzy mieszkańcami Appleloosy a właścicielem parowozu ze względu na niedostateczną wydajność miejskiej studni, która okazuje się nie być w stanie zaspokoić jednocześnie potrzeb miasteczka i linii kolejowej.

Jeśli ktoś jest ciekaw większej ilości szczegółów z życia maszynisty pracującego w okresie, gdy parowozy były codziennością, polecam film Andrzeja Munka „Człowiek na torze”. Także dlatego, bo jest on bardzo dobrym filmem samym w sobie.

## Nie tylko w Hollywood

Fakt zastosowania parowozów na equestriańskiej kolei oznacza możliwość włączenia do fanfika jeszcze jednego, potencjalnie bardzo efektownego systemu. Mowa o ogrzewaniu parowym.

Jeśli kiedykolwiek oglądaliście jakiś hollywoodzki film, w którym występuje pociąg prowadzony parowozem, możliwe, że zauważyliście parę buchającą pomiędzy wagonów. Wygląda to niezwykle efektownie, ale na współczesnej kolei praktycznie nie występuje, więc wiele znanych mi osób uważało, że to po prostu jedna z tych rzeczy, które robi się w filmach, żeby ładniej wyglądały. Coś jak parujące studzienki

ściekowe (które, nawiasem mówiąc, w prawdziwym Nowym Jorku faktycznie można spotkać).

Tymczasem te kłęby pary to po prostu efekt drobnych nieszczelności w instalacji ogrzewania parowego. Było ono stosowane mniej więcej od lat 70. XIX wieku; w Polsce używano go powszechnie aż do lat 90. XX wieku, a sporadycznie jeszcze nawet kilka lat temu w pociągach trakcji spalinowej. Obecnie w naszym kraju można się spotkać z jego zastosowaniem jedynie podczas planowych przejazdów pociągów z parowozami w rejonie Wolsztyna oraz imprez kolejowych rozgrywających się w sezonie grzewczym.

Działanie ogrzewania parowego jest bardzo proste. Wagony łączy się gumowymi rurami, do których wpuszcza się z kotła parowozu (albo z kotła ogrzewczego lokomotywy spalinowej) parę pod niskim ciśnieniem. Para przechodzi przez grzejniki w wagonie i opuszcza układ przez wylot na dachu. Zawór na końcu ostatniego wagonu zawsze zostawia się na w pół otwarty, aby zapewnić przepływ przez całość systemu i uniemożliwić zamarzanie zaworu. Dzięki temu para bucha nie tylko pomiędzy wagonów, ale i z końca pociągu.



System wygląda na niezwykle marnotrawny i mało efektywny – i taki właśnie jest. Dlatego właśnie obecnie praktycznie się go nie stosuje. Ale w czasach, kiedy w powszechnym użyciu były parowozy, znacznie prościej było dołożyć na nich kilka rur, dławik i trzy zawory niż kombinować z prądnicą dużej mocy do ogrzewania elektrycznego. Poza tym niewielka sprawność silniczka, który miałby zasilać prądnicę, powodowałaby, że taki system byłby jeszcze mniej efektywny niż ogrzewanie parowe.

Przy okazji, napisałem wcześniej, że w equestriańskich pociągach prawdopodobnie nie ma klimatyzacji. Niemniej jednak, gdyby ktoś się uparł, to można by ją w nich zastosować. Oczywiście byłaby to klimatyzacja o napędzie parowym.

Systemy takie stosowane były w amerykańskich wagonach w latach 40. XX wieku. Działały na zasadzie chłodziarki absorpcyjnej – tej samej, która umożliwia pracę lodówek turystycznych na gaz i szeroko stosowanych w amerykańskich biurach systemów klimatyzacji zasilanych z sieci ciepłowniczej. Nie będę się tu szerzej zagłębiał w ten temat; powiem tylko, że system pozwala zmniejszyć temperaturę wewnątrz jakiegoś pomieszczenia, jeśli jest zasilany z zewnątrz ciepłem i jeśli ma porządną chłodziarkę. I że spomiędzy wagonów buchają wtedy takie same pióropusze pary jak wtedy, kiedy uruchomione jest ogrzewanie parowe.

## Piszcie na zdrowie

Oczywiście to wszystko to nie są żadne prawdy objawione. W końcu mówimy o nieistniejących pociągach z kreskówki dla dzieci. To miał być tylko zbiór potencjalnie interesujących motywów i ciekawostek związanych z koleją do wykorzystania (albo nie) w fanfikach.

Inna sprawa, że właśnie takich szczegółów najchętniej czepiają się czytelnicy. Gdy wyszła gra *Dying Light*, wiele osób nie mogło ścierpieć tego, że w jednym miejscu widzimy ogromne ilości puszek z szynką, podczas gdy gra dość mocno sugeruje nam, że rzecz dzieje się w państwie muzułmańskim, choć nikt nie miał żadnego problemu z ożywionymi trupami chodzącymi po ulicach. Nie zdziwiłbym się więc, gdyby czytelnicy gładko przełknęli fanfik dziejący się w świecie gadających kolorowych koników, które potrafią używać magii, ale poważną konsternację wywołałyby u nich, dajmy na to, obecność na equestriańskiej kolei wagonów sliperetek (czyli z miejscami do siedzenia, ale rozkładalnymi prawie do pozycji poziomej) – bo jak niby, do jasnej ciasnej, czworonogi miałyby na tym leżeć?!

Używajcie więc swojej wyobraźni, ale uważajcie na podobne pułapki. A mnie pozostaje życzyć zarówno sobie, jak i wam jak największej ilości kolejnych fanfików.





# Pegazy wojownicy, jednorożce arystokracja.

Z czego to wynika?

**A**rtykuł jest dedykowany Fairey Gannetowi, którego analizy pod kątem archeologicznym czy historii kultury zawsze mi imponowały. Do wniosków przedstawionych w tekście doszedłem sam już dawno temu, ale do ujęcia ich w poniższej formie zainspirowała mnie ostatnia prelekcja Ganneta z Krakowskiego Meeta 12.2!

» SPID|vonMARDER

Czy zastanawialiście się kiedyś, czemu jednorożce w odcinku Heart's Warming Eve/Wigilia Serdeczności zostały ukazane jako arystokraci? Czemu kucyki ziemskie jako jedyne pracują na polach i są producentami żywności, a Cloudsdale przypomina antyczne miasto greckie?

Oczywiście jedyną w pełni poprawną odpowiedzią jest: bo twórcy tak sobie wymyślili. Na dobrą sprawę nie ma żadnych żelaznych dowodów, które jednoznacznie świadczyłyby, czym się inspirowali i czy na pewno nasze domysły są słuszne. Jednak jestem przekonany, że teorie, które za chwilę przedstawię, mają w sobie duże ziarno prawdy.

OK, ale przejdźmy do sedna.

Wicie, kim byli Indoeuropejczycy? Otóż według jednej z naukowych (podkreślam to słowo, gdyż dodaje ono prestiżu wszystkiemu) teorii, ludzie od Półwyspu Iberyjskiego aż po Indie wywodzą się z jednej, wielkiej rodziny, powiedzmy grupy,

która w eneolicie lub epoce brązu rozprzestrzeniła się na wielkim obszarze. Argumentami optującymi za prawdziwością tej tezy jest zauważalne, ogromne podobieństwo między różnymi językami europejskimi, elementami kultury, religiami oraz wytwórczością, czyli odnajdujemy podobne zabytki archeologiczne.

Ta grupa stworzyła „kulturę”, którą określamy jako „indoeuropejską”. Dlaczego o nich wspominam? Otóż jest tam kilka elementów, które najprawdopodobniej zainspirowały twórców przy projektowaniu świata „My Little Pony”. Nie sądzę, aby przebiegło to na zasadzie dosłownej kalki, czyli Lauren Faust lub ktoś bierze do ręki książkę historyczną i na tej podstawie rysuje Celestię. Raczej chodzi o to, że osoby zajmujące się kreowaniem podobnych projektów muszą posiadać pewną wiedzę źródłową, znać wiele przykładów innych dzieł, a także orientować się, z czego wyrasta nasza kultura, aby ich produkt był logiczny i umocowany w realiach czytelnych dla widza, a więc przede wszystkim kultury zachodniej – indoeuropejskiej.

Zacznijmy od kast. Zapewne słyszeliście o kastach w Indiach albo o stanach w średniowiecznej Europie. Taka organizacja społeczeństwa jest bardzo stara i obejmowała trzy podstawowe grupy:

- kapłaństwo,
- wojowników,

- kmiściów, rzemieślników i innych producentów dóbr (przede wszystkim materialnych).

Brzmi znajomo? Jeszcze nie? No to idziemy dalej!

Każda z tych kast była hermetyczna i przejście między jedną a drugą było jak nie niemożliwe, to przynajmniej szalenie trudne. Posiadała pewien pakiet przywilejów, obowiązków i zakazów, które dotyczyły tylko jej. Wojownik nie mógł parać się magią, a kapłan uprawiać roli, nawet jeśli chciał. Oczywiście chłopcy byli najniżej w społeczeństwie, reszta ich wyzyskiwała, a wojownicy z kapłaństwem konkurowali o dominację.

Identycznie jak u kucyków, prawda? Pegazy i jednorożce żywią wobec siebie różne antagonizmy, a ziemniaki to po prostu plebs niewarty ich intryg.

Ale to jeszcze nie wszystko!

Kapłani zgłębiali mądrość, kształcili pewien elitarny styl życia, znali wiedzę tajemną, jak pismo, lub zajmowali się sztuką. Pełnili nie tylko funkcję czysto religijną (a więc pośredniczyli w kontaktach z bogami i duchami), lecz także zajmowali się magią.

Dokładnie jak jednorożce.



Wojownicy powinni wykazać się tężyzną fizyczną, znajomością oręża i biegłością w jego używaniu. Nie zawsze musieli pracować, gdyż ochraniać daną społeczność przed wrogami. Łupy lub wynagrodzenie od władcy zapewniało im byt, a także prowadzili kampanie wojenne, co wypełniało czas życia. W ich fachu ceniono pewną dzikość, umiejętność wpadania w szał bitewny oraz coś, co nazwalibyśmy „ułańską fantazją”.

Tak jak pegazy... „pegazia fantazja” brzmi trafnie, nie sądzicie? W końcu wszystkie pegazy są szalone.

Producenci wytwarzali żywność, narzędzia, przedmioty codziennego użytku. W mniejszym lub w większym stopniu musieli się tym dzielić z pozostałymi, ważniejszymi i wyższymi kastami.

Tak jak ziemniaki.

Była też jeszcze jedna, bardzo wąska i wyjątkowa grupa, a więc władcy. Ci łączyli w sobie cechy wszystkich trzech kast, pełnili funkcję protektorów każdej grupy i w swych insygniach mieli coś od nich (np. szatę, broń i sandały). Nie podlegali zwykłym ograniczeniom niższych warstw, lecz posiadali własne, niekonwencjonalne obowiązki, prawa i zakazy.

To jak alicorny.

Oczywiście, na przestrzeni tysięcy lat i tysięcy kilometrów sytuacja bywała różna, poszczególne grupy i czasy wykształcały własne, specyficzne układy. Przykładowo, wczesnośredniowieczni wojowie dzięki nadaniom ziemskim z czasem sami stali się warstwą arystokratyczną, a kapłani przeistoczyli się w stan kościelny, rządzący się trochę innymi prawami niż zwykli kapłani lub magowie. Jednak z grubsza chodziło o to samo.

Co więcej, w indoeuropejskim kanonie pojawiły się trzy typy bóstw, które dobrze znamy z mitologii. Są to bóstwa:

- dotyczące władzy i magii (Odyn, Zeus, Jowisz, Perun, Hekate, Rod, Świętowit),
- protektorzy wojowników (Thor, Tyr, Mars, Ares, częściowo Jaryła),
- gospodarcze (Frey, Freya, Persefona, Epona).

To kolejne nawiązania do układu znanego z My Little Pony. Wszystko się ze sobą pokrywa.

Czas odpowiedzieć na drugie pytanie, a więc czemu Cloudsdale wygląda jak wygląda itd. Właściwie to w tej chwili odpowiedź jest oczywista.

Pegazi wojownicy to skojarzenie ze Spartą, stąd nawiązania helleńskie.

Jednorożce, bardzo przypominają arystokrację średniowieczną, a więc zamki oraz ich stroje z serialu są racjonalne. Tak samo Twilight jako Wyrocznia pasuje, gdyż kapłaństwo gromadziło wiedzę,

o czym wspominałem wcześniej. Pamiętajmy, że w dojrzałym średniowieczu europejskim warstwa kapłańska i szlachecka bardzo się mieszały pod względem oblicza, a prehistoryczne podziały nieco odeszły w niepamięć.

Z kolei ziemniaki (poza Pinkie i Applejack) mają stroje nieco w stylu bliskowschodnim, co jak sądzę, miało podkreślić ich ubóstwo. Wszak jak myślimy o wszystkich pasterzach z Jordanii lub Palestyny, to raczej kojarzy się to z biedą. Warto jednak pamiętać, że nie chodzi tutaj o koczowników, a o rolników.

Serial nie dostarcza zbyt dużej ilości informacji na temat kucykowych elit, szczególnie innych niż jednorożce. Pośród nich wyróżniamy bogacką, typowo nowożytną lub wręcz nowoczesną arystokrację (oraz celebrities) i zaledwie parę postaci z dalekiej przeszłości, czyli księżniczkę Platinium, Wyrocnię oraz Star Swirla Brodatego. Zwróćmy uwagę, że to bardzo stereotypowe postacie i czarodziej idealnie pasuje pod wyobrażenia dotyczące jakichś przedwiecznych magów/paladynów i tak dalej. Jednak nie jest on herosem.



Herosami z kanonu indoeuropejskiego są pegazy, gdyż była to sława niejako zarezerwowana dla wojowników. Silnych, szybkich, niepokonanych i dokonujących chwalebnych czynów za pomocą sprytu, siły i odwagi. Od Tezeusza po Rainbow Dash. Idealnie wpasowuje się to w tematykę Wonderbolts i Daring Do. Łączy się też z XX-wieczną adaptacją heroizacji postaci, a więc wspomnijmy o lotnikach z obu wojen światowych, którzy stawali się właśnie takimi bohaterami, wyjątkowymi wojownikami (Gannet, dzięki za podsunięcie skojarzenia). Oczywiście nie tylko piloci przeszli do historii, ale oni byli

bardziej medialni... właśnie dlatego, że najbardziej przypominali nam prehistorycznych herosów.



A co z kucykami ziemskimi? Czy plebs nie miał swoich bohaterów?

Ależ miał, warto tutaj wspomnieć o naszych korzeniach, a więc legendarnym Piaście, założycielu państwa. Zwróćmy uwagę, że swoją karierę zawdzięcza on nie chwale bitewnej, wiedzy lub umiejętnościom, a gościnności i dobremu sercu. To były cnoty poszukiwane w tej trzeciej kaście i doskonale wykazuje je Applejack, a więc jeden z niewielu herosów ziemskich.

Wszak wojownik jest brawurowy i silny, nie musiał spełniać jakichś szczególnie miłosiernych cech. Czasem wręcz postrzegano je jako słabości.

Kapłan lub mag miał być mądry, posiadać wiedzę, a także umieć to wykorzystać w praktyce. Co więcej, winien prowadzić się w sposób w danej społeczności postrzegany jako czysty, nieskalany. Stąd białe szaty druidów, stąd biała sierść Rarity i jej ambicje szlachetnej damy.

Natomiast zwykły zjadacz chleba, obojętnie czy to rolnik, pasterz, kupiec lub mieszczanin (jeśli mówimy już o czasach historycznych), miał przestrzegać dekalogu, być miły, uczciwy i posłuszny. Zwróćcie uwagę na wszystkie klechdy, opowieści ludowe, bajki, legendy, ogólnie cały folklor. Jakie cechy są tam wyszydzane, a jakie chwalone? No właśnie. Należy być dobrym, poczciwym człowiekiem, takim jak Applejack, Big Macintosh lub Fluttershy (która, jak powszechnie wiadomo, jest kucykiem ziemskim ze skrzydłami, tak jak Pinkie Pie jest szalonym pegazem bez nich).

Pozostaje też ideał władcy, czyli mamy Celestię i inne księżniczki. Już samo imię Pani Dnia (określenie boskości) jest jednoznaczne. Wyróżnia się spośród innych kucyków wzrostem, posiadaniem

rogu i skrzydeł równocześnie, długowiecznością i o wiele większą mocą. Śnieżnobiała czystość świadczy o szlachetności, wzrost o siłę, a wiek o mądrości. To taka synteza całego społeczeństwa. Warto też wspomnieć, że Luna i Celestia pełnią funkcję równowagi Ying-Yang, która w kulturze indoeuropejskiej była reprezentowana przez konflikt słońca z księżycem, a więc męskości z kobiecością. Gannett bardzo słusznie zwrócił uwagę, że Luna ma kobiecy wygląd, większe oczy, pełniejsze kształty oraz tajemniczy charakter. Z kolei Celestia jako roślejsza i starsza reprezentuje słoneczną, męską siłę.

Jednak oprócz wyglądu mamy też więcej faktów.

Indoeuropejczycy postrzegali w słońcu męską siłę niszczącą, stąd ogień był kojarzony z mężczyznami. Dawał on ciepło, życie i bezpieczeństwo, ale równocześnie stanowił zagrożenie, tak jak zagrożeniem jest wojownik. Może ochraniać, ale może też zabić. Z kolei księżyc ze swoim chłodem, tajemniczością, zanikaniem nawet na dłuższy okres, a także posiadaniem związku z menstruacją był kobiecy. To dlatego społeczeństwa lunarne były matriarchalne, a solarne patriarchalne.

Zatem w Equestrii panuje (co oczywiste) matriarchat księżniczek, to jednak w nim rolę przewodnią pełni nieco patriarchalna Celestia. To bardzo ciekawe, ambiwalentne połączenie obu systemów.



Czas na małe podsumowanie. Oto cechy poszczególnych ras, które pokrywają się z kanonem indoeuropejskim. Pragnę zaznaczyć, że pośród setek backgroundowych postaci w „My Little Pony” niewiele z nich jest dobrze rozpisane, więc swoje teorie opieram na stosunkowo małej próbie badawczej. Nowy sezon może bardzo wiele namieszać.

### PEGAZY

- Szybkość
- Odwaga
- Brawura

- Wojowniczość
- Siła (wykorzystywana w walce)
- Konkutowanie z jednorożcami-kapłanami

### JEDNOROŻCE

- Mądrość
- Czystość
- Elitarny styl życia (Rarity nazywa go „stylem”) i wyjątkowa pozycja w społeczeństwie
- Magia
- Znajomość wiedzy tajemnej
- Konkutowanie z pegazami-wojownikami

### KUCYKI ZIEMSKIE

- Posłuszeństwo
- Poczciwość
- Fach wykonywanych zawodów
- Siła (w pracy)
- Wytrwałość
- Uległość wobec innych ras

### ALICORNY

- Łączą cechy pozostałych ras-kast
- Absolutna elita, wyróżniają się fizycznie i psychicznie+długowieczność
- Pełnią kluczową funkcję dla egzystencji społeczności
- Mądrość, siła, wytrwałość w jednym
- Boskie cechy

Te wszystkie dywagacje nie służą jakiejś niedolnej i z góry skazanej na porażkę próbie udowodnienia, że twórcy MLP mają archeologiczne lub historyczne zainteresowania. Nie, oni po prostu odrobili lekcję i stworzyli nowy element popkultury, mając szeroką wiedzę o swoich poprzednikach, kulturze zachodniej jako całości, a także jej fundamentach. To dlatego dzieci na języku polskim do znudzenia czytają mity greckie. Nie po to, aby się dobrze orientować w układach religijno-politycznych jakiegoś polis sprzed 2500 lat, ale aby wiedzieć, czemu w fantastyce magowie wyglądają jak wyglądają, tak samo wojownicy, barbarzyńcy i tak dalej... dlaczego nasza kultura jest, jaka jest. To nie wzięło się znikąd i nawet jeśli nie zgłębiamy tematu, to jesteśmy otoczeni pewnymi szablonami. Dziś to tylko magiczne opowieści pisane dla rozrywki, ale kiedyś było to tak ważne, jak dla nas prawa człowieka lub kodeks cywilny.





## Boso przez redakcję

**P**owszechnie sądzi się, że aby zobaczyć dzikie plemię Indian, trzeba wydać górę pieniędzy na wyprawę w głąb amazońskiej dżungli albo do Afryki. Czy aby na pewno? Okazuje się, że Dzicy żyją bliżej, niż się wam wydaje – u nas, w Polsce. Aby zachęcić was do odwiedzenia tych Indian, udałem się do nich z wizytą. Oczywiście boso.

» Wojciech Rejcowski

Wioska plemienia Equestria Times, znana również jako redakcja, mieści się w dżungli. Skąd dżungla w Polsce? Spytałem o to wioskowego szamana i dowiedziałem się, że Cahan przynosi do redakcji jakąś tropikalną roślinę za każdym razem, gdy ktoś choćby zasugeruje wydanie jej za kogokolwiek. Co przynosi? To już zależy od jej humoru. Raz będzie to roszciska, raz maniok, a raz mahoniowiec. Wygląda na to, że panna Cahan musi się cieszyć dużym wzięciem, bo droga do redakcji przypomina przeprawę przez przesmyk Darien. Trzeba kilometrami przebijać się przez pełen insektów, węży i innych niebezpieczeństw las deszczowy, w którym łatwo się zgubić, a trudno znaleźć. Bez indiańskiego przewodnika nie sposób trafić do siedziby Equestria Times. To dlatego z wydawanego przez to plemię pisma zniknęła dział z listami – nikomu nie chciało się już szukać kolejnych zaginionych listonoszy.

Jak już wspomniałem, redakcja mieści się w dżungli. Na małej polanie w środku lasu postawiono kilka drewnianych chat – o cegłę tu trudno – i życie

jakoś się toczy. Wszędzie daleko, nikt nie przeszkadza w pracy. A raczej w "pracy". Dzicy bowiem, tak jak Dzicy w Amazonii czy w Afryce, mają o tyle lepiej od białego, cywilizowanego człowieka, że nie muszą się wysilać. Jak jest potrzeba, biorą dmuchawkę, idą do lasu i po chwili wracają ze świeżo upolowanym tematem na artykuł. Od czasu do czasu popracują dla ogółu ich małej społeczności. I nic więcej im do życia nie potrzeba!

Oczywiście czasem zdarza się pora głodu, gdy tematy uciekają głębiej w dżunglę. Wtedy wódz plemienia Equestria Times po konsultacji z wioskowym szamanem zwołuje swych ziomków na Wielkie Łowy. Wszyscy idą wtedy do lasu i polują...

...i polują...

...i polują, dopóki nie złapią dość tematów na artykuły. Jak długo siedzą w tej dżungli? Zależy. Czasem Wenamama jest łaskawa i już po kilku godzinach mają dość materiału, by przeżyć miesiąc. Czasem chce ich wystawić na próbę i mija kilka dni, nim wrócą do swej wioski. A niekiedy mijają całe chude tygodnie bez świeżych artykułów, a wtedy w oczy redaktorów zagląda głód. Wówczas szaman organizuje rytuały, które mają prześlagać gniew Wenamamy, a których ważnym elementem jest wódz tańczący wokół ogniska i używający Matce Wenie swych ust, by mogła pobłogosławić członków plemienia (zwykle robi to za pomocą najróżniejszych wulgaryzmów).

Jak w każdej zorganizowanej grupie ludzi, tak i redaktorzy Equestria Times mają swój podział na grupy społeczne. O ile jednak w innych plemionach patrzy się na płeć, majątek czy umiejętności łowieckie, tak tutaj liczy się wykonywana praca dla społeczności. I nie ma, że jeden nic nie robi, że tylko nadzoruje albo że ma zwolnienie lekarskie. W Equestria Times pracują wszyscy! A jak ktoś nie chce pracować? Oczywiście może całymi dniami się objąć, tylko potem nie powinien się dziwić, jak wódz nakazuje przegnać go kijami.

A jakąż to pracę wykonują ci Dzicy, spytacie. Otóż zajmują się wydawaniem pisma, które następnie wymieniają w osadach białego człowieka na broń, buty i paciorki. Udział w tworzeniu tego magazynu bierze całe plemię. Najpierw parę osób wybiera się na polowanie, łapie kilka tematów i znosi je do wioski, gdzie zaczyna się żmudny proces przerabiania ich na artykuły. Trwa to zwykle kilka dni, bo zarówno temat, jak i artykuł muszą swoje odleżeć. Oczywiście nie może to trwać za długo; zwykle artykuły mają zostać skończone po dwóch tygodniach. Jak nie, to wódz plemienia przegania leniwych redaktorów do dżungli, a szaman nasyła złe duchy, by straszyły ich po nocach. Kara nie trwa jednak zbyt długo i zwykle po dwóch-trzech dniach przerażeni Indianie grzecznie wracają do pracy.

Pisaniem artykułów zajmuje się większa część plemienia i jest to ta najnormalniejsza grupa, chociaż i tutaj zdarzają się różne indywidualności. Ot, choćby Verlax, który mówi w swoim własnym języku, będącym połączeniem polskiego słownictwa, angielskiej składni i niemieckiego poczucia estetyki. Albo Spidi, który jako jedyny spośród Dzikich jeździ po dżungli czołgiem. Cahan co tydzień wychodzi za mąż za innego członka plemienia, a KingofHills sprawia, że wokół opada ziemia, a poza tym ma telefon. No i jest Cygnus, który jest klasą samą w sobie. Oczywiście członkowie innych grup składających się na to plemię też czasem złapią jakiś temat, a niekiedy swoje artykuły dostarczają też goście z innych plemion, jak Alberich czy Madeleine.

Gdy redaktorzy skończą wyrabiać artykuły z tematów, do pracy przystępują korektorzy, którzy mieszkają w innej części wioski. Po czym poznać, że znaleźliśmy się wśród korektorów? To proste. Gdy traficie na krąg Indian, musicie patrzeć, jak się zachowują. Jeden z nich zwany Solarisem ciągle cytuje Marksa, Lenina i Putina. Inny, niejaki SoulsTornado, ciągle kręci się w kółko. Jak będziecie

kiedyś w redakcyjnej wiosce i zobaczycie człowieka z głową zasłoniętą przez opary dymu, to będzie to Gandzia. W czasie mojego pobytu w plemieniu Equestria Times Kamisha udowodniła, że ma niezwykle umiejętności skradania się i kamuflażu, przy której bledną nawet zdolności amerykańskich marines. To nie wszyscy korektorzy z tej wioski, ale ich znaleźć i rozpoznać najłatwiej (z wyjątkiem Kamishy). Ci Indianie zajmują się poprawianiem błędów, które popełniono wcześniej w artykułach; korektorzy zwykli przy tym dodawać do nich nieco przypraw, głównie pieprzu, dzięki czemu gotowe pismo smakuje znacznie lepiej. Czasem któryś z poprawiaczy wyśle też nieco przypraw jednemu z redaktorów.

Gdy artykuły będą już napisane i przyprawione, do pracy zabiera się szaman Macter i jego pomocnicy. Nikt nie wie, jak wyglądają rytuały, które odprawiają w swojej chatce, ani tym bardziej na czym polegają. Od czasu do czasu Macter nakazuje przerwanie pracy i idzie pobłogosławić jednego z redaktorów – nie wiedzieć czemu, błogosławieństwo to składa się z kilkunastu wulgaryzmów zakończonych żądaniem dostarczenia obrazków albo wydłużenia artykułu. Gdy szaman i jego pomocnicy: Pisklakozaur, Jantoniusz i Gabol skończą rzucać czary na magazyn, gotowe pismo jest przekazywane do wodza.

Wódz to ma klawe życie, no i wyżywienie klawe, o czym świadczy brzuch sprawującego funkcję wodza Dolara. Wódz redakcji ma prawo do najlepszych, najtłustszych tematów, może do woli krzyżeć na pozostałych członków plemienia, a poza tym wraz z szamanem piszą wstępniak. Do niego należy też odpowiedzialne zadanie, jakim jest dostarczenie gotowego pisma do osad białych ludzi i wymienienie go na niezbędne dobra.

Wiemy już, co Indianie z Equestria Times robią, by zapewnić sobie utrzymanie. A co z czasem wolnym? Zwykle całymi dniami leżą do góry brzuchami i dyskutują na najróżniejsze tematy. Niektórzy korzystają z darów Wenamamy i ze znalezionych w puszczy tematów robią opowiadania. Czasem jednak, gdy doskwiera nuda, wódz wstaje i rzuca hasło, które brzmi: LoL! A wtedy życie w wiosce zamiera, a redaktorzy idą do dżungli, by tam polować na wrogich bohaterów i niszczyć nexusy.

Wiecie już, jak żyje plemię Equestria Times. Zachęcam gorąco do jak najczęstszego odwiedzania tych jedynek w Polsce Dzikich. I wspierajcie ich, czytając Equestria Times!

# KONKURS RECYTATORSKI ANG

## Relacja z Krakowskiego Ponymeeta

**T**egoroczny Krakowski Ponymeet 12.2 okazał się sukcesem lokalnego fandumu. Został też odwiedzony przez kilka osób z redakcji. Niektóre zostały tam cały dzień, niektóre wpadły pod koniec, jeszcze inne były w trakcie. Wszystkie jednak mogą bez problemu opisać wydarzenia ze złotu i do tego właśnie zapraszamy w tym artykule!

» Redakcja *Equestria Times*

### aTOM

Kraków, sobota, dwudziesty pierwszy marca, pierwszy dzień wiosny. Po około 3 godzinach jazdy dotarłem na miejsce kolejnego spotkania fanów pastelowych kucy – Krakowski Ponymeet 12.2 (numeracja tych meetów dalej pozostaje dla mnie tajemnicą, prawdę mówiąc). Akredytacja przebiegła szybko i sprawnie, poza identem oraz „planem zajęć” otrzymałem także osobną kartkę z informacjami dla prelegentów – już za to należy się pierwsza pochwała dla organizatorów. Podobnie jak za zorganizowanie czasu dla „grupy docelowej” MLP. Zazwyczaj na meetach biedne małe dziewczynki latają zagubione pośród bronych, a tutaj miały właściwie swoją własną salę (z literówką w nazwie, ale to szczegół ;)). Samo ustawienie sklepików czy ogólny rozkład sal także został dobrze przygotowany, tu i ówdzie ponaklejano drogowskazy, słowem – pod względem organizacyjnym był to chyba najlepszy meet, jaki kiedykolwiek odwiedziłem.

Po odnalezieniu kilku znajomych, udałem się wraz z nimi na panel Lemura o gnębiących fandum problemach. Prawdę mówiąc, nie za wiele z niego wyniosłem, gdyż nie jestem zbyt w temacie „elit” i ich wzajemnych niesnasków, niemniej dyskusja była pełna śmiechu i mi się podobała. Następnie przyszła kolej na konkurs muzyczny, w którym nawet udało mi się zająć miejsce na podium (wiedziałem, że Evening Star mnie kiedyś uratuje). Nie mogę zbyt wiele niestety powiedzieć o spotkaniu z panem Klimkiem, gdyż w tym czasie, jak się nie mylę, próbowałem pojąć zasady karcianki MLP (bez efektów), ale wiele osób opisało owo spotkanie jako najlepszy punkt programu.

W tym miejscu pragnę też serdecznie podziękować wszystkim, którzy pojawili się na mojej prelekcji nt. nawiązań. Frekwencja przeszła moje oczekiwania, wykazaliście się niemałą wiedzą (praktycznie żadna z moich „zagadek” nie została bez odpowiedzi) i bardzo przyjemnie się dyskutowało.

Ostatni punkt programu, czyli aukcja, to coś, co dla mnie jest zwykle jednym z najciekawszych momentów większości meetów i tym razem było podobnie. Jak zwykle bronies okazali się być właścicielami Elementów Hojności, licytując różnorakie fanty za niemałe kwoty. Hitem było pudełko od pizzy, stanowiące obligatoryjny przedmiot-niespodziankę, jaki musi się pojawić na każdej aukcji. Na samym końcu zaś zapowiedziano też kolejny



My Little Konwent, który tym razem ma odbyć się w Żywcu.

Osobne podziękowania należą się Sz6stemu, który zapewnił nocleg przyjezdnym. Atmosfera była świetna, karcianki Spidiego genialne i mimo lekkiego tłoku nie zamieniłbym tego na żaden apartament.

Pierwszy dzień wiosny rzeczywiście zasłużył na swoje miano. Słońce śpiewało, ptaki świeciły, a bronies pokazali po raz kolejny, że chcą i potrafią organizować meety. Warto było przyjechać, warto było się nie wyspać, warto było prowadzić panel mimo bólu gardła. Kto nie był, niech żałuje.

## Cahan

Cieężko wymyślić lepszą metodę na spędzenie pierwszego dnia wiosny niż bawienie się na Krakowskim Pony Meecie 12.2, który odbył się 21 marca 2015 roku w Krakowie. Zaznaczę na wstępie, że to moja pierwsza przygoda z krakowskim fandomem, a jednoznaczne określenie, czy jadę, czy też nie, zapadło w nocy przed meetem. W zasadzie to nie miałam z początku ochoty na wyjazd do obcego mi miasta, ale zostałam na-

mówiona przez takich dwóch – pozdrawiam Reque i Ghatorra.

Na teren imprezy zawitałam około godziny dziesiątej i po szybkiej, w miarę bezproblemowej akredytacji zdarzyła mi się dość zabawna sytuacja. Mianowicie osoba odpowiedzialna za odprawę, widząc mój dowód osobisty, pytała się, jak mam na imię. W każdym razie – identyfikatory prezentowały się naprawdę fajnie, jeśli ktoś dokonał przedpłaty, to miał na nim zamówioną grafikę. Ja co prawda czegoś takiego nie zrobiłam, więc otrzymałam model tradycyjny z jedną z maskotek meeta (tą fioletową klaczą). Nie wiem, kto stworzył tego arta, ale należałoby go pochwalić, ponieważ prezentuje się on estetycznie i uroczo.

Miłym zaskoczeniem była wydrukowana wersja planu imprezy, którą również dostawało się przy akredytacji. Dzięki niej nie było problemów z ogarnięciem, co gdzie jest, o której i kto coś prezentuje.

Jeśli chodzi o atrakcje, to ciężko się było na coś decydować, ponieważ za dużo fajnych rzeczy działo się naraz. Choć lepiej tak, niż w drugą stronę. Uczestnikom udostępniono wiele sal: Twilight, Celestii, Discorda, Cheerliee (dla najmłodszych uczestników meeta, co w sumie jest ciekawym, ale moim zdaniem dobrym rozwiązaniem) i bodajże Luny, ale nie jestem pewna. Zawitało też paru wystawców, ale nie przyglądałam się, co sprzedawali. W bufecie na dole można było coś sobie kupić i zjeść – jeśli się przyszło, zanim zapasy się wyczerpały, a tak zdarzyło się w naszym przypadku.

Pierwszym panelem, który odwiedziłam, była prelekcja Lemura o elicie i innych problemach fandomu. Niestety, spóźniłam się nieco, więc o elicie wiem tylko, że to Illuminati i zło, z którym walczy inne zło, zwane Rebelią. W każdym razie dowiedziałam się, że problemy fandomu to: elita, Rebelia, Kambodża, Tribrony oraz parę jednostek, których nie wymienię. W każdym razie – dyskusja się udała, ludzie (w tym ja) się uśmiali i generalnie nie ma na co narzekać.

Po krótkiej, a wręcz za krótkiej przerwie rozpoczął się kolejny panel – Fallout: Equestria. Prelegent omawiał razem ze słuchaczami poszczególne postacie oraz istoty z uniwersum. Puścił też parę filmików, a także artów. Było naprawdę ciekawie i przyjemnie, nie ma się czego przyczepić.

Kolejnym punktem mojego programu było spotkanie z panem Mikołajem Klimkiem. Powiem szczerze, że polski dubbing mam głęboko gdzieś, ale jednak ciekawość przeżyła, szczególnie że lubię Sombkę. Wywiad niestety mnie nudził, raczej nie byłam targetem. Nie jestem fanką wywiadów jako takich, więc to nie jest tak, że kogoś obwiniam, absolutnie. Całość naprawdę przebiegała bez zarzutu.

I w zasadzie to by było na tyle, jeśli chodzi o planowe atrakcje. Przez moment gościłam na prelekcji aTOMa, która wypadła całkiem fajnie, ale potem udałam się w wielką podróż w poszukiwaniu żarcia. Przez nią ominęła mnie Mitologia Fandomu, na której bardzo chciałam być, ale ponieważ ten czas spędziłam bardzo przyjemnie, to nawet mi jakoś szczególnie nie szkoda. Wyprawa w poszukiwaniu pizzy była długa, epicka i w ogóle, ale to już materiał na inną opowieść...

Generalnie było super, widziałam parę znajomych twarzy i sporo nieznanymi twarzami ludzi znanych mi dotąd jedynie z Internetu. Pogadałam z kilkoma osobami, z wieloma za krótko, głównie przez to, że cały czas było co robić. Organizacja na medal, miejsce też bardzo dobre. Do tego ta piękna pogoda. Ani trochę nie żałuję tego wyjazdu.

## KingofHills

Szczerze? Meet dość kameralny w porównaniu do tych, na których byłem do tej pory – Wrocławskim, Śląskich, MLK. Ale z drugiej strony niczego więcej się nie spodziewałem – a wszystko, co ważne, się znalazło. Były stoiska z różnymi rzeczami (niestety portfel z Fallout Equestria poszedł już



Fot. Falka

w ciągu pierwszych dziesięciu minut imprezy, a polowałem na niego z banknotem stułotowym – na początku zwyczajnie nie było jak rozmienić); była świetna organizacja – żadnych burd nie stwierdzono, a kolejka szła całkiem szybko; były panele, które – choć niektóre z obsuwą – wyszły świetnie. No i był wywiad, o którym powiem trochę więcej w dalszej części tekstu.

Przejdźmy najpierw do krótkich opisów tej garstki paneli, na których się zjawiłem. Prelekcja Lemura oscylowała wokół tematów ogólnofandomowych i generalnie wyszedł z tego festiwal śmiechów z wielu wstydlivych momentów (i nie tylko) polskich bronies. "Fallout OF Equestria" (będę o tym zawsze wspominał!) wypadł wręcz pięknie; nie obyło się bez szerokiej gamy spoilerów. Kalambury były śmieszne. Fandomowe mity to nie moja broszka, więc wyszedłem po pół godzinie, by zdążyć na aukcję.

Która, swoją drogą, również przebiegała sprawnie. Wprawdzie widownię czasami trzeba było zachęcać do przebitek, ale koniec końców uzbierała się całkiem ładna sumka. Sam prawie dostałem książkowe wydanie Past Sins, ale niestety ktoś



## SPIDI von MARDER

Na samym meecie byłem tylko przy okazji, gdyż tego samego dnia miałem zajęcia na UJ. Postanowiłem jednak skorzystać z możliwości odwiedzenia krakowskiego fandomu, więc dotarłem do szkoły jakoś po 15:00. Muszę przyznać, że Kraków jak mało który fandom świetnie sobie radzi i jego meety cały czas trzymają wysoki poziom. To bardzo cieszy, że w Polsce zachowało się parę pro fandomów.

Porozmawiałem z wieloma znajomymi, w tym z panem Mikołajem Klimkiem i przyszedłem na fragment rewelacyjnej prelekcji Ganneta. Zaowocowała ona artykułem, który możecie przeczytać w tym numerze. Potem sam poprowadziłem wykład o mitach fandomu, bardzo chwałę audytorium, świetnie nam się polemizowało.

Ostatecznie miałem okazję poznać nowe, uroczę krakowskie organizatorki i nawiązać współpracę. Bardzo liczę, że będzie ona równie sympatyczna co Krakowski Ponymeet 12.2.

przebił mnie o tyle, że nie mogłem sobie pozwolić na taki wydatek.

A szkoda. Poza tym pojawiły się absurdy (karton po pizzy sprzedany po prawie trzykrotnie większej cenie niż ręcznie robiony talerz?!), było śmiesznie i atmosfera była luźna.

Gwoździem programu był oczywiście wywiad z panem Klimkiem, aktorem głosowym króla Sombry. Tam przekonałem się, że jest to bardzo otwarty, przyjazny człowiek, który wyraźnie przybył na meeta, bo chciał, a nie dlatego "że wypada". Konwersacja przebiegała sprawnie, aktor głosowy opisywał wiele aspektów swojej pracy, a także próbował podkładać głos pod Tireka ("Księżniczko Tłilajt! Masz coś, co należy do mnie!").

Jak oceniam meeta? Pozytywnie. Spełnił doskonale moje niewygórowane oczekiwania, a dodatkowo zaskarbił sobie brakiem jakichkolwiek problemów z organizacją i sprzętem. Pozdrawiam spotkania w Bytomiu.



# Przegląd muzyczny

## Końcówka stycznia – marzec 2015

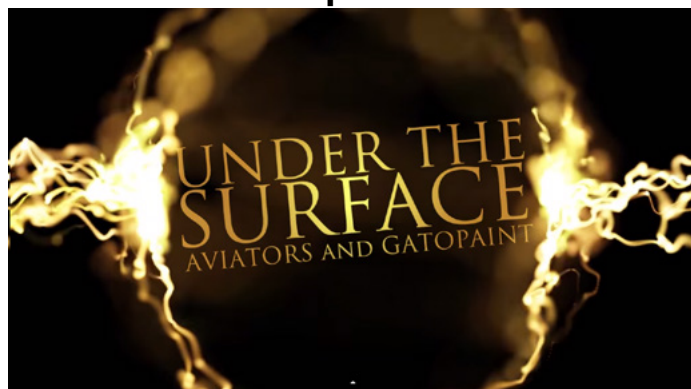
**W**itajcie w Przeglądzie Muzycznym, znów powracającym po niemałej przerwie! Tutaj Kingu, który z powodu częściowej niedyspozycji Irwina i innych powodów technicznych stworzył wam trochę krótszą wersję PM-u.

» *KingofHills*

Co się zmienia? Mianowicie muszę nauczyć się wyszukiwania wieści z muzycznego świata i śledzenia wszystkich twórców po kolei, czego do tej pory nie potrafiłem. To oznacza, że kawałków będzie mniej i będą nieco mniej zróżnicowane (znacznie mniej elektroniki), pojawi się mniej nowinek (a i tak wszystkie od Irwina). W zamian za to będziecie mogli poczytać sporo subiektywnych opinii o utworach artystów takich jak Aviators, The L-Train, Gatopaint czy Reverbrony.

Z nowinek: Druga epka „24 hours of pain” zbliżający się BABScon z możliwymi występami live (o jednym wspominam potem), zamknięcie kanału TheGrassSaysMoo (tak, to ten raper z poprzedniego przeglądu). No i to w sumie tyle. Zapraszam do części głównej!

### Aviators & Gatopaint – The Surface



[Rock]

Na początek rozgrzewka w postaci duetu Aviatorów i Gatopainta, którzy połączyli swe siły, by stworzyć dość mocny kawałek o Discordzie. Wyjątkowo pojawiło się parę przekleństw, których wprawdzie można było uniknąć, ale z drugiej strony nie brzmią też fatalnie.

### Wasteland Wailers – Fly like you



[Jazz]

Niestabilność tej piosenki powoduje u mnie zakłócenia Mocy. Mimo to stylizowana, jazzowa kompo-

zycja wywołuje sporo pozytywnych emocji. Jest skocznie i energicznie, a dodatkowo historia (przypadkowo?) komponuje się z realiami „Fallout Equestria”. Polecam.

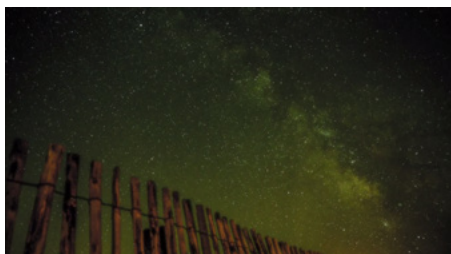
### Reverbrony – War Horse



[Heavy orchestral]

Śmieszna sprawa – początkowo dzieło to nie było właściwie związane w żadnej sposób z MLP. Potem jednak autor postanowił podczepić je pod swój kucykowy i tak oto miałem okazję poznać jeden z subiektywnie najlepszych utworów orkiestralnych z fandomu Bronies. Gorąco polecam i zapraszam do przesłuchania.

### Nicolas Dominique – That Sky at Night



[Ambient] [Electro]

Standardowa dawka polskości na łamach GAZETKI (spiórdalaj – przyp. Gandzia) zajmującej się kucykowymi różnościami pojawić się musi. Miły dla ucha ambient do posłuchania do poduszki.

### The L-Train – The Rescue (CxDr Cover)

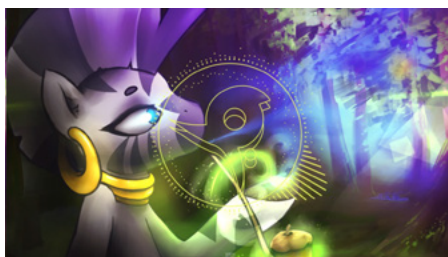


[Metal]

Przyjemny cover w charakterystycznym stylu. A dodatkowo

art rodzimego artysty. Polecam!

### TAPS feat. Bob E-Quine – Poison Joke



[Reggae] [Trap]

Z tego, co zdołałem zauważyć, TAPS wyrobił w sobie pewną losowość w tworzeniu. Przy collabie z Bobem wyszło to nawet znośnie. Niewymagający tekst, ciekawa koncepcja... A zresztą polecam przesłuchać samemu.

### YourEnigma – Uptown Funk (Mark Ronson remix)



[Funk]

Drugi cover (niekucykowego utworu!) w naszym zestawie prezentuje się skocznie i przyjemnie. Polecam.

### Sprocket feat. YourEnigma – The Hiatus



[Hip-hop] [Jazzy]

Niestandardowo połączenie okazało się strzałem w... no, może nie w dziesiątkę, ale z pewnością nie wyszło to źle. Praktycznie rzecz biorąc, hip-hopu jest tu mało, a całość sprawia wrażenie delikatnie będącej nie na miejscu.

### Fritzbeat – Dashy / Hearts Warming Eve (Cover So-GreatAndPowerful)



[Smooth]

Cover świetnego fandomowego artysty z „dawnych” czasów. Jak dla mnie brzmi lepiej, ale ponoć jestem głuchy. Oceńcie sami!

### Blueschist – Rock Farmer's Blues



[Skala] [Nie, to nie jest rock]

Jeden z wielu części przedziwnego albumu wydane z okazji pierwszej rocznicy wydania odcinka o Maud Pie (jak ten czas szybko leci!). Wszystkie dźwięki zostały wydane przez instrumenty stworzone z kamienia, przez co brzmi to co najmniej dziwnie. [Link do całości](#)

### Warbalist – The Sun Can't Hide (Forever)



[Piano] [Vocal]

Piosenka, która przypomina mi kawałki z lat osiemdziesiątych. Nie pytajcie czemu, bo nie mam pojęcia. Utwór stworzony na potrzebę Radio Play z „Fallout Equestria”.



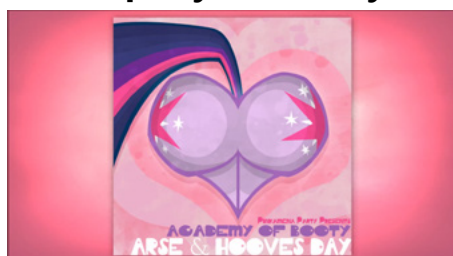
## CookieSoupMusic – The Sweetest Thing



[Pop]

Sztampowa tematyka, ale przynajmniej chwytliwe. Na nieszczęście przegląd obejmuje taki specjalny okres dla zakochanych, więc nie dziwi wysyp kawałków miłosnych.

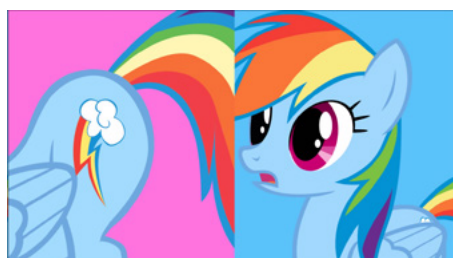
## Mumble – I Came (To the party, obviously)



[Electro]

I kolejne walentynkowe dzieło, tym razem zgoła inne. I choć tytuł i słowa sprawiają wrażenie perwersyjnych – no dobra, one są perwersyjne – to całość jest całkiem chwytliwa. Nie zamierzam jednak ściągać tego na swoją playlistę.

## Michael Pallante – That Dashie Tho



[Okay, what?] [Rock]

Aż się uśmiechnąłem. Jest humor, jest coś „catchy”, jest gitara elektryczna i są wstawki Dashie z serialu. Polecam.

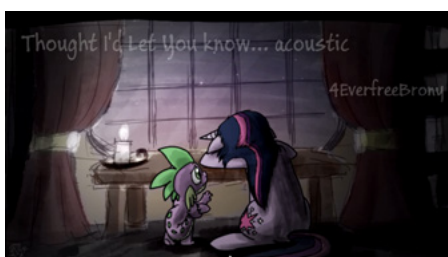
## Lenich & Kirya – Love me Cheerilee



[Cover Tapstołna] [Słowiańskie country] [RUSSIA]

Wciąż lepsze od oryginału! Ej, to faktycznie jest dobre. Naprawdę! Aż sobie wrzucę na playlistę.

## 4EverfreeBrony – Thought I'd let You know



[Acoustic] [Vocal]

Pora na garść akustycznego mainstreamu w miłej dla ucha postaci. Słowa mogą przyprawić o smutek, więc uważajcie na nisko latające „Feels”.

## PrinceWhateverer feat. TheJournalisticBrony – Pursuing Fortune



[Acoustic]

...wait, what? Whateverer powraca do lekkich brzmień? A może to tylko przejściowy epizod. Pursuing Fortune to utwór „zamówiony” przez Rinę... kimkolwiek ta osoba by nie była. Co do samej muzyki, czegoś jednak brakuje.

## Cyril the Wolf – Thrown To the Wolves



[Progressive Blues]

Cyril zajmujący się czymś innym niż ciężkim metalem to dla mnie miła niespodzianka. Ale fałszuje jak zawsze, więc dużej różnicy nie ma. Poza tym instrumentalnie brzmi całkiem niezłe. 7/10.

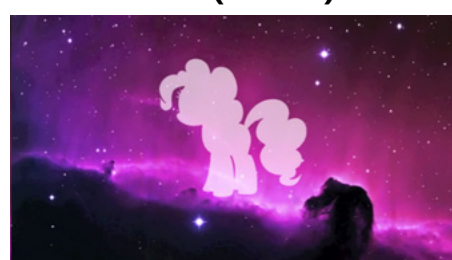
## BlackGryph0n & Basasik – Fighting Back



[Wubs]

Braterski duet atakuje nas kolejną dawką rytmicznej elektroniki. Z innych wiadomości, ponoć mają grać na żywo na BABSconie. Nie mogę się doczekać materiałów live.

## Le Soldat Pony – Rescuer (Part V)



[Electronic/Acoustic] [Story?]

Coraz mniej znanych artystów nam przywiewa do przeglądu. Co nie znaczy, że to źle, wręcz przeciwnie! Coś spokojnego do posłuchania w wolnych chwilach.

To tyle w tej wersji przeglądu muzycznego. Po więcej zapraszam za ponad miesiąc!

# SPIDIMARKET

Przypinki

Koszulki

Portfele

Figurki

Plakaty

Kubki



i właściwie

wszystkie

inne

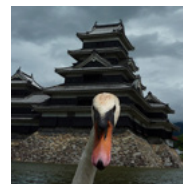
gadżety

kucykowe

Wzory na życzenie!

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

**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.



## Szaka zu! Hakuna matata!

Kto wie, skąd wzięłem ten tytuł i podtytuł (czyli w zasadzie cytacik; tak, te dwa tworzą jedną całość), ten ma u mnie plusa jak stąd na krym. Ten na ciostku. Obawiam się, iż nie jestem władny dawać Krym komukolwiek. Nie o tym jednak chciałem teraz tutaj z wami.

Pewnego dnia, siedząc na Porcelanowym Tronie i doznając uczucia ulgi ściśle powiązanego z poczuciem lekkości (co w moim przypadku jest dość ironiczne, bo gdzie mi do utraty wagi), do głowy przyszła mi myśl. I to jedna z tych, która ci siedzi w głowie przez długi okres, zmieniając życie i światopogląd na jakiś czas, jeśli nie na zawsze. Gwiazdki Disney Channel są spoko.

Chwilę później pobiegłem do laptopa i wyszukałem bodajże „This Is Our Song” z „Camp Rock 2”. Z zadowoleniem, a zarazem z lekką dozą zażenowania stwierdziłem, że jest to co najmniej dobre. Linia melodyczna swoją drogą, ale ta piosenka w tym miejscu i z tym tekstem ma, cholera, sens! W dodatku jest prosta, klimatyczna... Podbiła me serduszko. Ba, całe „Camp Rock” takie było! Obydwie części! Potem wzięto mnie na Haj Skul Mjuzikal. I w zasadzie wszystkie odczucia były te same – estetyka, sens i inne rzeczy przydatne recenzentowi do recenzji były na swym miejscu. Lubię HSM. Na koniec zaś puściłem sobie czołówkę „Hanny Montany”. TE WSPOMNIENIA. Takiej rzeki myśli chyba jeszcze nie miałem.

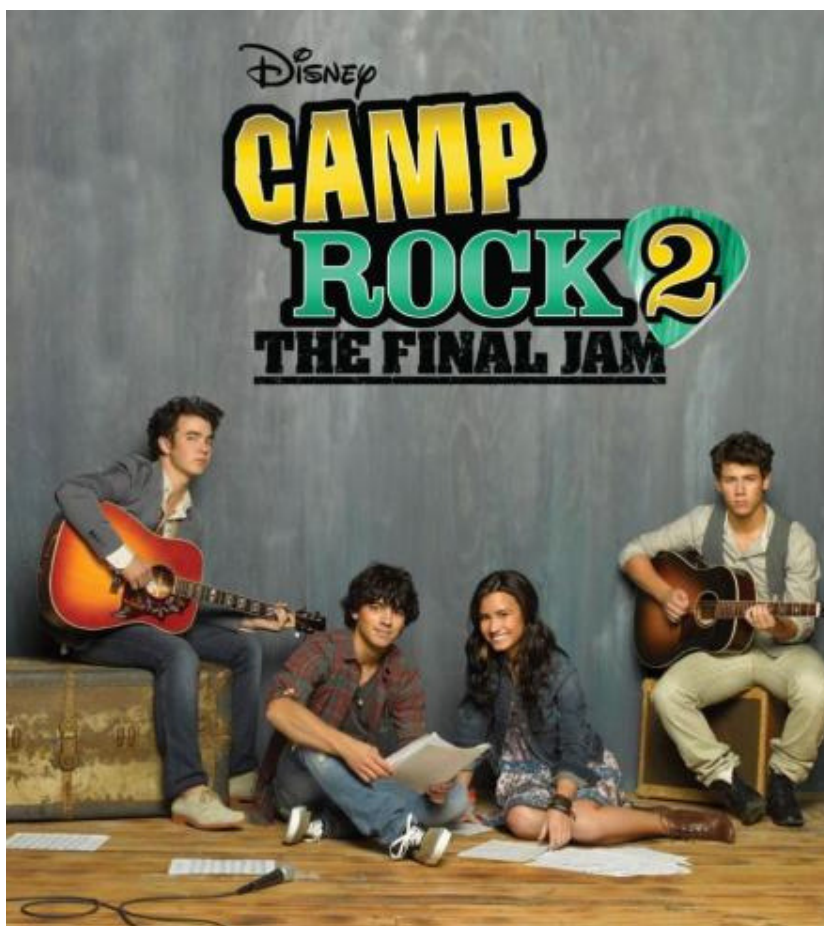
Cóż, to już historia. Część mojej przeszłości, która ma wpływ na moją terażniejszość. Część mojego ja, która teraz pisze do EqT swoje felietony. Część integralna i nieodłączna – nie mogę teraz ot tak powiedzieć „to nie moje dzieje”, bo jest to

niemożliwe i w zasadzie awykonalne. Fakt, mogę sobie próbować wmówić, że „to nie byłem ja, to nie moja historia”, i mogę oszukać w zasadzie wszystkich dookoła.

Oprócz siebie.

Szacunek do swojej historii to przede wszystkim szacunek do siebie samego, podejmowanych decyzji i dzięki temu zdobytego doświadczenia. Więc następnym razem, jeśli stwierdzisz, że twoja historia jest do niczego... sam jesteś do niczego.

IS THERE SOMETHING BETTER, THAN SINGING ALONG? THIS IS OUR SUMMER, THIS IS SONG!





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

## Jak wyrwać broniego

Walentynki już dawno za nami, ale myślę, że ten krótki felieton przeznaczony dla pegasis będzie adekwatny niezależnie od okazji. Poruszy on w końcu tak ważny temat jak podryw, a konkretnie wyrwanie bronies. Jeśli posłuchacie tych rad, będziecie rwać kucolubów jak chwasty, moje małe rosicz... znaczy moje drogie panie.

Jak wyrwać broniego? Bardzo łatwo – w końcu to są desperaci. Jeśli spojrzeć na populację fandomu, to składa się on głównie z mężczyzn w wieku 16-25 lat oraz sporej ilości osób poniżej tej granicy wiekowej. Do czego piję? Jest stosunkowo mało pegasis powyżej 15 roku życia, a jeśli są, to zazwyczaj zajęte. Przypadek? Nie sądzę. Na dodatek często chodzą właśnie z bronies, bo kucyki się przyciągają czy jakoś tak.

Powiedz, że lubisz kucyki. Za to dostaniesz +200 punktów na starcie. Facet nie może się bać, że wyśmiejesz jego ołtarzyk poświęcony ulubionej klaczy z Mane 6. Nie powinien też się obawiać, że nakażesz mu porzucić miłość do Rarity, pani jego serca. Najlepiej kochaj jego kucykową waifu razem z nim.

Jego ulubiony kucyk to twój ulubiony kucyk. Najbezpieczniej lubić Fluttershy/Lunę/Twilight albo Pinkie Pie i Rainbow Dash. Dlaczego właśnie je? To

najbardziej lubiane przez fanów postacie, więc istnieje największe prawdopodobieństwo, że również bronie z twoich snów je lubi.

Poobwieszaj się kucykowymi gadżetami. Nieważne, że wyglądasz przez to głupio, bo w społeczności plemiennej, jaką jest fandom MLP:FiM, im masz więcej przypinek, pluszaków i figurek od Funko (blind bagi ssą), tym wyższy jest twój status społeczny.

Wskazana umiejętność grania w gry komputerowe (zawsze jest wskazana, bez tego skilla to nawet autorki tego felietonu nie poderwiesz!). Bronies to zazwyczaj ostatnie ofiary losu, które życie spędzają, expiąc w LoLa i Dotę. Dlatego jeśli myślisz o związku z jednym z nich, to ucz się grać i bądź w jednym teamie razem z nim.

Naucz się wszystkich shitstormów fandomu i dowiedz się, jakie jest stanowisko obiektu westchnień wobec nich. Przyjmij je. Zgoda buduje, niezgoda rujnuje.

Nie czepiaj się, że woli kucyki od Ciebie, bo ma rację! Skoro jesteś tak zdesperowana, że wyrwasz fanatycznego władcę kuców, to znak, że coś jest z tobą mocno nie tak.

Zrób cosplay Fluttershy albo Luny. Grunt, by mieć kolorowe włosy, kucykowe uszka i duży biust. Jeśli nie posiadasz z natury tego ostatniego, to zawsze możesz sobie czymś wypchać stanik.

Chcesz poderwać broniego?! Serio?! Gorszej partii nie było (siebie pomijam)?!





## Elementy lesbijstwa?

Na pewno pamiętacie aferę sprzed 3 lat, kiedy to w odcinku Lesson Zero/Lekcja Zerowa mieliśmy trwającą ułamek sekundy scenę, w której Derpy całuje Panią Burmistrz. Ujęcie jest wyjątkowo krótkie, wręcz niezauważalne przy gorszej jakości nagraniach. Tam po prostu sprawia wrażenie wyciętej klatki.

Takich incydentów jest w kucykach więcej i warto sobie zadać pytanie, dlaczego twórcy je przemycają. Z jednej strony robią to tak, że oficjalnie „nikt niczego nie widział”, jednak wystarczy odrobina dociekliwości, aby znaleźć owe podteksty. To trochę jak z konspiracyjną poezją: cenzura ją przepuszcza, ale i tak z daleka śmierdzi ona opozycją.

Abstrahując, że trzy lata temu, pomimo burzy w amerykańskich, australijskich i niemieckich mediach, Hub zupełnie się nie przejął sprzeciwem matek dziewczynek. Co ciekawe, dużo bardziej brzemienny był słynny protest wobec Derpy. Tutaj też pamiętacie akcję „Save the Derpy”.

Ale... po co twórcy w ogóle to robią? Rozumiem, że raz było śmiesznie. Ale więcej?

Rozumiem, że mamy czasy tolerancji i otwartości, więc teoretycznie Shining Armor całujący Cadance to to samo, co Applejack i Pinkie Pie (Pinkie Apple Pie). Nie miałbym nic przeciwko, jakby jakaś postać jawnie zadeklarowała swój homoseksualizm i konsekwentnie go przejawiała. Dzieci uczyłyby się tolerancji i mogłyby z zaciekawieniem odkrywać tajniki ludzkich relacji. Co więcej, wyglądałoby to przestodko.



Ale czemu tak się z tym kryją? Kryją i równocześnie nie mają oporów, aby ciągle podszywać tym kolejne odcinki.

Może to jest celowe i wcale nie ma wzbudzić kontrowersji, a dać jakąś podprogową, delikatną sugestię, że skoro w Equestrii jest tak mało ogierów, to klacze muszą zaspokajać swoje potrzeby między sobą? Może, ciężko to wykluczyć. To tłumaczyłoby też formę przekazu. Wszak skoro klacze robią to nieco wstydliwie, konspiracyjnie, to i serial tak to ujmuje. Dziewczynki, oglądając podobne rzeczy, raczej miałyby problemy z wychwytywaniem sensu, ale równocześnie podprogowo kodowałyby sobie, że takie zachowanie jest dobre. Jest tu zatem funkcja dydaktyczna.

Cóż... na chwilę obecną nie umiem jeszcze niczego przesądzić, ale... zobaczymy, co przyniesie 5 sezon.



# 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



## Droga Królów – Recenzja

**P**ierwsza część cyklu „Archiwum Burzowego Światła” zwana „Drogą Królów” jest niemal wszędzie wychwalana pod niebiosa. Czy to dzieło jest rzeczywiście aż tak dobre?

» aTOM

Pozwolę sobie zerwać z tradycyjnym układem recenzji, gdzie ocena zwykle pojawia się na samym końcu i już teraz napiszę – owszem, jest. Więc nie siedź dłużej przed kompem, czytając moje mizerne wycieczki, tylko leć do księgarni czy biblioteki i chwytaj w garść „Drogę Królów”, bo każda minuta, w której tego nie zrobisz, jest minutą, w której mógłbyś chłonąć niesamowity świat wykreowany przez Brandona Sandersona.

Książka wpada w ramy, jak niektórzy mawiają, „fantasy pogodowego”. Podobnie jak u Martina życie bohaterów podporządkowane było trwającym po kilka lat porom roku, tak tutaj wszystko podlega tzw. arcyburzom – potężnym nawałnicom, które dość często przetaczają się przez Roshar. Niemożność znalezienia schronienia w czasie arcyburzy oznacza pewną śmierć, a jedną z najgorszych kar dla przestępców jest zostanie związanym i wywieszonym na zewnątrz na czas ich trwania. Na pocieszenie delikwent zwykle dostaje informację, że jeśli przeżyje, zostanie ułaskawiony.

Nie pamiętam, kiedy ostatnio jakiś świat został przedstawiony tak cudownie jak Roshar. Żyjące rośliny, które chowają się pod ziemię, aby przechodzący ludzie ich nie zdeptali. Wielkie, przypominające kraby stwory pełniące rolę zwierząt pociągowych. Podział klas społecznych oparty nie na kolorze skóry, ale barwie oczu. Mało? Co powiecie na zerwanie ze wszelkimi tradycyjnymi walutami i zastąpienie ich kulami z Burzowym Światłem, które napełniają się nim w czasie arcyburz, zyskując na wartości? Nawet magia nie jest typowa i w większości przypadków także opiera się na kryształach z Burzowym Światłem, używanych dzięki swego rodzaju amuletom.

Ale prawdziwym majstersztykiem są spreny. Najprościej opisać je jako „duchy”, które pojawiają się... cóż, właściwie wszędzie. Ktoś gra na harfie? Obok niego w powietrzu zaczną latać muzykospreny. Ktoś jest ranny? Bólospreny będą owijać się wokół jego rany, dodatkowo unaoczniając cierpienie. Hula wiatr? Przypatrz się dobrze, a dostrzeżesz wśród podmuchów wiatrospreny bawiące się niesionymi liśćmi. Cudo!

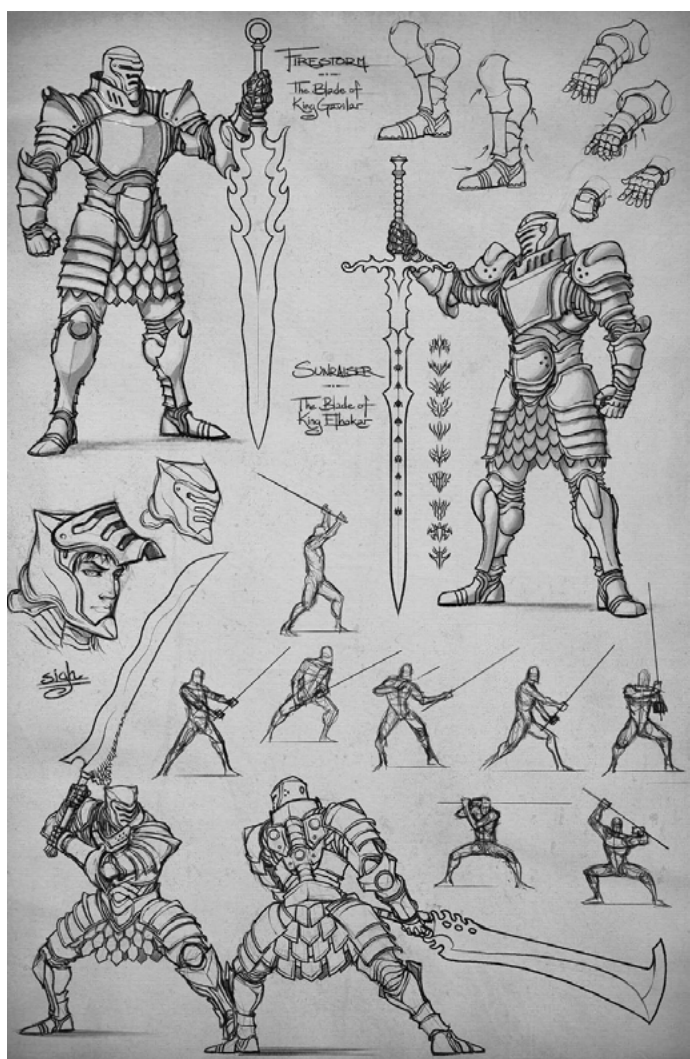
Książka jest podzielona na rozdziały, z których każdy skupia się na innej postaci, choć zdarzają się fragmenty „wymieszane”. Smaczkowi dodają także krótkie notki na ich początku, niosące za sobą niezrozumiałe (początkowo) przesłanie. W każdym z planowanych na dzie-

się tomów cyklu jeden z bohaterów staje się też postacią centralną, której retrospekcje dodatkowo poznajemy. I to właśnie oni są jednym z największych plusów „Drogi Królów”.

Shallan to badaczka, która opuściła rodzinny dom, chcąc odszukać Jasnah – najstynniejszą i największą uczoną w historii – aby móc kształcić się pod jej okiem. Kiedy Shallan w końcu ją odnajduje, okazuje się, że dostanie się do terminu u tak wpływowej i mądrej kobiety będzie graniczyło z cudem. Jednak Shallan z uporem godnym maniaka dąży do tego, bo poza chęcią zdobycia wiedzy ma jeszcze pewne ważne zadanie do wykonania, od którego zależy los jej rodziny. Rozdziały z Shallan to przede wszystkim nauka i filozofia. Najwięcej o świecie Roshar dowiadujemy się właśnie z nich – o historii, religii, sposobie działania niektórych wynalazków czy podstawowych informacji na temat sprenów. Od razu rzuca się też w oczy ciekawy podział – w tym świecie to kobiety potrafią czytać i pisać, dzięki czemu wszelka sztuka czy nauka jest przez nie zdominowana, a mężczyźni zajmują się sprawami... cóż, typowo męskimi, jak wojowanie czy rządzenie.

Takim właśnie mężczyzną jest Dalinar Kholin, nasz drugi bohater, jeden z dziesięciu arcyksiążąt, wybitny wojownik i dobry władca. Typowy RPG-owy paladyn, można by rzec. Tłem jego historii jest konflikt ludzi z rasą zwaną Parshmenami na Strzaskanych Równinach, nieprzyjaznym miejscu pełnym wzgórz i kanionów. Nie jest to jednak typowa wojna, bo ważniejsze od wyniszczenia przeciwnika jest zdobywanie drogocennych klejnotów, które wyrwa się (dosłownie) z ciał ogromnych, siejących spustoszenie bestii. Dalinar posiada dwa potężne, rzadko spotykane przedmioty – Pancierz oraz Ostrze Odprysku. Ten pierwszy jest swego rodzaju średniowieczną zbroją Iron Mana, wzmacniającą siłę i szybkość nosiciela. Z kolei Ostrze to wielki miecz, który można przyzwać w ciągu kilku sekund i który nie zabija ciała, lecz tnie samą duszę. Dalinara obserwujemy głównie w mieście-obozie wojskowym, gdzie stawia czoła nie tylko Parshmenom, ale walczy też z intrygami politycznymi innych arcyksiążąt. I próbuje zrozumieć wizje, których od jakiegoś czasu doświadcza w trakcie arcyburz.

Kaladin, ongiś chirurg, który na skutek zawirowań losu musiał wstąpić do wojska, a na skutek kolejnych zawirowań losu stał się niewolnikiem, to postać centralna „Drogi Królów”. On również bierze udział w potyczkach z Parshmenami, ale jako jeden z tzw. mostowych, których zadaniem jest noszenie specjalnych mostów, aby umożliwić wojskom przeprawienie się przez wąwozy i rozpadliny. Mostowi to zbieranina przestępców, wyrzutków i niewolników, z którymi nikt się nie liczy, traktowanych jak przysłowiowe mięso armatnie. Kaladin za wszelką cenę chce się jednak utrzymać przy życiu, a może to zrobić jedynie w jeden sposób – musi zdobyć zaufanie tych najgorszych męt społeczeństwa i zrobić z nich prawdziwych żołnierzy... W międzyczasie u jego boku pojawia się osobliwy towarzysz – spren, który najwyraźniej go sobie upatrył i nieustannie wokół niego krąży. Początkowo nasz bohater traktuje sprena jako niegroźny drobiazg czy wręcz wymysł własnej wyobraźni, ale z czasem staje się jasne, że jest on czymś więcej. Powiem wprost – jedna z dalszych scen z udziałem tego nietypowego duetu sprawiła, że po raz pierwszy od dawien dawna autentycznie się wzruszyłem w czasie lektury.





Szeth to postać, którą poznajemy już w pierwszym rozdziale. Wiele można by o nim powiedzieć, wiele słów można by użyć, aby go opisać, ale po przeczytaniu zaledwie kilku stron z jego udziałem na usta ciśnie się jedno, mało książkowe określenie – jest za<yay>bisty. Dlaczego? Ano Szeth jest nie tylko skrytobójcą władającym Ostrzem Odprysku, ale także Mocowiążką, osobą obdarzoną zdolnością wyciągania Burzowego Światła z kul i dokonywania za jego pomocą niesamowitych akrobacji, jak choćby bieg po ścianie. „Matrixowe” sceny walki w książce high fantasy? Gdybym nie widział tego na własne oczy, nigdy bym nie uwierzył, że to się może udać. Ale mimo to Szeth nie jest postacią typu Gary Stu, co więcej – powiedziałbym, że jest jego los jest najtragiczniejszy ze wszystkich. Każde zabójstwo to następna rana na jego własnej duszy, ale związany przysięgą, musi służyć kolejnym panom, a od tej służby uwolnić może go jedynie śmierć, której sam sobie nie może jednak zadać. I co najważniejsze, tragizm tej (i nie tylko tej) postaci nie ogranicza się do krótkich myśli czy narzekań, tylko naprawdę go czuć. Sanderson zdołał w rewelacyjny sposób oddać rozterki i uczucia bohaterów.

Jednak książka nie jest pozbawiona wad, a większość z nich łączy się z jej objętością. Raz, że słusznych rozmiarów tomisko po prostu źle się trzyma w czasie czytania, a dwa – niektóre fragmenty siłą rzeczy są nieco rozwlekłe. Dotyczy to głównie rozdziałów z Kadalinem – o ile rozdziały o walce na Strzaskanych Równinach są przewyborne, tak wspomnienia o jego młodości, kiedy razem z ojcem pracował jako chirurg, w wielu miejscach po prostu nużą. Być może zauważyliście też, że do tej pory właściwie nie wspominałem o głównej osi fabularnej. A stało się tak, ponieważ... praktycznie się jej nie widzi. Wątek pierwszoplanowy daje się zauważać najłatwiej w rozdziałach z Dalinarem, ale poza tym pojawiają się jedynie drobne wzmianki o nadchodzącej Wielkiej Wojnie i rychłym końcu świata, któremu oczy-

wicie trzeba zapobiec. Główny wątek zostaje zepchnięty w tło przez terażniejsze zmagania bohaterów, przypominając nam o sobie dopiero pod sam koniec.

Mimo tego kniga wciąga niesamowicie, a niemal tysiąc stron mija nam niezauważenie. Przyczynia się do tego także bardzo dobre polskie tłumaczenie. Co prawda w oczy rzucają się wcale nie tak rzadkie powtórzenia, a niektóre nazwy wywołują lekki zgrzyt zębów (nienawiściospren), ale większość tego wpada pod specyfikę języka i czepianie się byłoby nie na miejscu. Niestety, dość blado wypadają pieśni i inne kwestie rymowane, które miejscami wyglądają na przełożone na odpier... w pośpiechu, znaczy się. Czyli sens jest zachowany, ale część rymów pogubiła się po drodze. Bardzo chwali się za to porządną korektę – o ile w przekładzie np. „Ogrodów Księżycy” Ericssona co rusz można było znaleźć jakąś literówkę (i to w trzecim wydaniu!), tak tutaj na całą książkę dopatrzyłem się raptem dwóch czy trzech.

Cóż mogę rzec na koniec? „Droga Królów” to pozycja obowiązkowa dla każdego miłośnika fantastyki. Do końca całości jeszcze długa droga (autor w tej chwili jest w trakcie pisania trzeciej części), ale jeśli kolejne tomy będą równie dobre, to za kilka lat Brandon Sanderson może bez trudu wygrać grę o tron (żart zamierzony) najlepszego pisarza fantasy.





# Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych

Część 8

**W** poprzednim numerze przeglądu nie było (tak, to wina lenistwa), ale nie martwcie się – ponownie wracamy do świata cudownej pikselozy.

» Dolar84

## Sensible World of Soccer



Tym razem zaczniemy od doskonałego produktu firmy Sensible Software. Choć niektórym z młodszych czytelników może wydawać się to niemożliwe, to zanim nastała era gier spod znaku FIFA, istniały inne możliwości kopania piłki na ekranie komputera. Najważniejszą z nich była niewątpliwie zapoczątkowana w 1992 roku seria „Sensible Soccer”. Tym razem jednak pominę pierwsze części i od razu przejdę do prawdopodobnie najlepszej, czyli „Sensible World of Soccer” (w skrócie SWOS). Trzeba przyznać, iż

gra dawała nam spore możliwości. Byliśmy w stanie nie tylko rozgrywać kolejne mecze, raz po raz oszukując bramkarzy jednym z wypróbowanych zwodów, lecz, gdy znudziła nas prosta kopanina, wcielić się w rolę trenera-menadżera i prowadzić swój zespół przez tryb kampanii. Możecie mi wierzyć, że przejście 20 sezonów i zbudowanie w tym czasie najpotężniejszego składu na świecie dawało naprawdę gigantyczną przyjemność. Zarabialiśmy pieniądze, dokonywaliśmy transferów, ustalaliśmy taktykę, opierając się na statystykach (fakt, że nie-licznych) naszych pikselowych zawodników i raz po raz prowadziliśmy ich do wiekopomnych zwycięstw lub irytowaliśmy się z powodu kolejnej porażki. Naturalnie nie da się ukryć, że inteligencja komputera była dosyć ograniczona i po opanowaniu kilku-kilkunastu trików, łatwo było kończyć mecze tak zwanym wynikiem „hokejowym”. Lub wręcz takim, jaki normalnie spotyka się w meczach rugby. Jak to zwykle bywa, największą przyjemność sprawiała gra przeciwko innemu graczowi i nieraz w gorączce chwili, dwóch dobrych znajomych grało przeciwko sobie, obrzucając się nawzajem groźbami karalnymi. To był klimat... Przy okazji tejże gry nie można nie wspomnieć o doskonałej piosence „Goal Scoring Superstar Hero”, którą na jej potrzeby skomponowała dwójka genialnych kompozytorów muzyki do wczesnych gier komputerowych – Jon Hare i niestety już nieżyjący Richard Joseph. Jej wykonania podjęła się Jackie Reed, a efekt razem z intrem do gry możecie obejrzeć [tutaj](#). Tak więc jeżeli kochacie piłkę nożną, to rzućcie niegdyś okiem na ten cudowny wycinek przeszłości – kto wie, może się Wam spodoba?

## Micro Machines



Nie od dzisiaj wiadomo, że wyścigi samochodów budzą emocje wśród pewnej części społeczeństwa. Świadczy o tym popularność Formuły 1, Nascara i innych zawodów rozgrywanych na całym świecie. Dlaczego więc miałyby być inaczej na ekranie komputera? Można powiedzieć, iż różnego typu ściganie się towarzyszy graczom od samych początków tworzenia gier, a tytułów można by wymienić bez liku. Dzisiaj jednak skupimy się na dosyć nietypowym przedstawicielu tej serii, czyli wydanej w 1991 roku przez Codemasters „Micro Machines”. Na czym polegał fenomen tej gry, która (w pirackim wydaniu) podbiła między innymi Polskę we wczesnych latach dziewięćdziesiątych? Może na tym, iż jeździło się po biurku, starając się unikać plam kleju? Lub modliło się, by tym razem nie spaść z wanny do wody? A może miało się nadzieję, iż na trasie pojazdu nie pojawi się spowalniająca go porcyjka soku pomarańczowego? Po tych pytaniach łatwo się domyślić, iż siadaliśmy za kierownicę najróżniejszych resorówek, którymi pędziliśmy po zwycięstwo. Autorzy gry postarali się, by wybór torów był mocno urozmaicony, przez co gra naprawdę długo się nie nudziła. Osobówki, ciężarówka, motorówki, a czasami i helikoptery raz po raz przesuwały się po ekranie naszych komputerów, gdy staraliśmy się przekroczyć linię mety na premiowanym miejscu. O popularności tej serii może świadczyć fakt, iż doczekała się trzech kolejnych odsłon i aż do dziś czasami cieszy graczy starszej daty. Trzeba jej przyznać, iż grafika była dobra, muzyka wpadająca w ucho, a grywalność... cóż, żeby uwierzyć, jak było miodna, trzeba po prostu w nią zagrać. Co szczerze wszystkim polecam.

## Lord of the Realm



Na zakończenie tej części przeglądu opuścimy sportowe areny różnej maści i przeniesiemy się do świata strategii. „Lord of the Realm” został wydany w 1994 roku przez Impressions Games (do której to firmy z pewnością wrócimy) i szybko zyskał sobie uznanie graczy. Jak mogło być inaczej, skoro wcielaliśmy się w rolę angielskiego bądź niemieckiego księcia i toczyliśmy zaciekle walki o koronę całego kraju? Naturalnie wszystko to w klimatach średniowiecza, ale bez żadnej magii czy innych uduziwnień. W tej grze zwyciężała stal. No i oczywiście to, za co mogliśmy ją kupić celem wyposażenia naszych wojsk. Jednak jeżeli zwiduje się Wam wczesna wersja gier z serii „Command&Conquer”, to muszę Was mocno rozczarować. Fakt, w LotR walki i zdobywanie zamków toczyły się w czasie rzeczywistym, jednak zanim doprowadziliśmy naszą armię na pole bitwy, należało ją wyszkolić, wyposażyć i wykarmić. Co oznaczało, iż sporą część rozgrywki spędzaliśmy w systemie turowym, gdzie staraliśmy się jak najlepiej zarządzać podległym nam księstwem. Jak łatwo się domyślić, praktycznie tylko mocna gospodarka pozwalała nam wystawić naprawdę potężną siłę bojową, która była w stanie przetoczyć się po przeciwnikach na podobieństwo tarana. I choć to wszystko brzmi prosto, to twórcy postarali się, aby tak łatwo nam nie było – utrzymanie oraz powiększanie państwa wymagało od graczy sporo wysiłku. Dodajcie do tego całkiem przyjemną dla oka grafikę, ładną muzykę i niesamowitą miodność, a będziecie wiedzieć, dlaczego był to w swoim czasie bardzo popularny tytuł. Sam go również polecam i zachęcam do sięgnięcia po niego w wolnej chwili.



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



**KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL**

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNI:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

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

**Fallout**  
**EQUESTRIA PL**

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,  
DLA IDIOTÓW.**

**FALLOUT-EQUESTRIA.PL**

Nie od dziś wiadomo, że nasza przyszłość jest zapisana w gwiazdach. Okazało się, że niektórzy członkowie redakcji hobbystycznie zajmują się przepowiadaniem przyszłości. Dlatego od teraz rubryka „Horoskop” na stałe zagości w naszym piśmie. A teraz poznajcie, co mówią karty.



### Baran

21 marca –  
19 kwietnia

Miłość: Nikt cię nie kocha, przykro mi.

Kariera: Nieprzyjazna koniunkcja Saturna, Marsa i Planety Małp mówi, że twoje kiepskie fanfiki nikomu się nie spodobają.

Pieniądze: W tym miesiącu będzie cię stać na trzy batoniki Pawełki.



### Byk

20 kwietnia –  
20 maja

Miłość: Zarobisz 100 złotych, stojąc przy autostradzie.

Kariera: Księżyc mówi, że awansujesz lub dostaniesz pracę w fabryce kotletów wołowych

Pieniądze: Ty burzuj!



### Bliźnięta

21 maja –  
21 czerwca

Miłość: Osoba tej samej płci, którą od dawna się interesujesz, odwzajemni Twoje uczucie. Wenus mówi, że sobotę 18 kwietnia spędzicie razem przy blacie kuchennym.

Kariera: Zwolnią cię z roboty. Będziesz musiał recenzować kiepskie fanfiki, jak mi przykro.

Pieniądze: Brak.



### Rak

22 czerwca –  
22 lipca

Miłość: Chłopak cię rzuci, ponieważ dowie

się, iż zdradzałeś/aś go z jego kochankiem.

Kariera: Szef cię wreszcie doceni i dostaniesz lizaka.

Pieniądze: I jak tu z tego wyżyć?



### Lew

23 lipca – 22 sierpnia

Miłość: W końcu możesz cieszyć się upragnioną wolnością, bo wreszcie zostaniesz singlem. Equestria Times gratuluje.

Kariera: Pod prysznicem odkryjesz swój talent muzyczny. Niestety nikt cię nie doceni.

Pieniądze: Według Neptuna wygrasz w totolotka. Jednak Pluton zaprzecza...



### Panna

23 sierpnia –  
22 września

Miłość: Poderwiesz największe ciacho w szkole/pracy. Spokojnie, będziesz tego żałować.

Kariera: TESCO poszukuje nowych pracowników.

Pieniądze: Całkiem, całkiem. W końcu rodzice cię utrzymują.



### Waga

23 września –  
22 października

Miłość: Ostatnio przytyłeś, więc nikt cię nie zechce.

Kariera: McDonald's chętnie przyjmie cię w szeregi swoich krytyków kulinarnych.

Pieniądze: Zarabiasz najniższą krajową.



### Skorpion

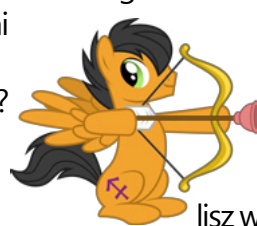
23 października –  
21 listopada

Miłość: Otrujesz partnera i dostaniesz po nim/niej całkiem ładny spadek.

Kariera: Pracownicy oskarżą cię o mobbing.

Pieniądze: Wyczuwam gwał-

towny przyływ gotówki, ciekawe, dlaczego?



### Strzelec

22 listopada –  
21 grudnia

Miłość: Postrzelisz w tyłek jakąś brzydką dziewczynę. W odwecie dostaniesz lanie. O dziwo, zakochasz się w niej z powodu syndromu sztokholmskiego!

Kariera: Zostaniesz zwolniony z pracy/wywalony ze szkoły. Ta dziewczyna była córką dyrektora.

Pieniądze: Musisz zacisnąć pasa!



### Koziorożec

22 grudnia –  
19 stycznia

Miłość: Jaka miłość? Masz to szczęście, że jesteś forever alone.

Kariera: Na początku miesiąca będzie ci szło bardzo źle, ale w drugiej połowie się poprawisz i pozabijasz ich wszystkich.

Pieniądze: Duży przyływ gotówki za zabite smoki.



### Wodnik

20 stycznia –  
18 lutego

Miłość: Mokra i samotnie.

Kariera: Masz spore szanse zostać ratownikiem na miejskim basenie.

Pieniądze: Wygrasz kilka zakładów i bank nie odbierze ci dzięki temu domu.



### Ryby

19 lutego –  
20 marca

Miłość: Na złocie miłośników akwarystyki poznasz seksowną 80-latkę. Leci na ciebie. Szczęściarzu!

Kariera: Sprzedasz gupiki do sklepu zoologicznego.

Pieniądze: Dostaniesz za nie 2 zł.

# Lanternjack

[Oneshot] [Dark] [Adventure] [Lovecraft]

*Johnny*

Przez stulecia wokół zamku Ponyville, jak i położonej nieopodal wioski narosła moc legend. Każdy niemal tubylec, zapytany, gotów jest wieść długie opowieści pełne zabobonnych przesądów, z których jako przykład mogę podać historię niejakiego Lanternjacka, słynnego z powodu swoich domniemanych sukcesów w paktowaniu ze złymi mocami. Opowieść tę uważa się powszechnie za co najwyżej przyjemną rozrywkę, choć, jak sam się przekonałem, przysłowie o jednym ziarnie prawdy w niektórych przypadkach bywa zaskakująco trafne.

Pragnąc rozpocząć relację z dziwnych zdarzeń, których byłem naocznym świadkiem, muszę koniecznie przedstawić naturę problemu, który ostatniego dnia wyjątkowo chłodnego października zawiódł mnie w okolice Ponyville. Istotny element historii stanowi znajdujący się w posiadaniu mojej rodziny obszerny księgozbiór, którego znaczną część stanowią pamiętniki z dawno minionych dni. Niezwykle interesując się historią, często zagłębiałem się w ich lekturze, odnajdując w tym wiedzę, której w inszych źródłach szukałbym z wielką trudnością. Nawet jednak owe pamiętniki nieraz skąpiły mi informacji, a tchnięty jakimś niewytłumaczalnym dla mnie impulsem zdecydowałem się wyjaśnić jedną z zawartych pośród tych tekstów tajemnic, wyrażaną jedynie nazwą *Akry Słodkich Jabłek*.

Oczywiście, nie omieszkałem przestudiować wielu map, lecz nawet pilne zagłębianie się w najdokładniejsze atlasy nie pozwoliło mi odnieść jakiegoś godnego uwagi sukcesu. Podobnie sprawy się miały, gdy próbowałem rozpytywać obeznanych w temacie historyków i dopiero gdy byłem już gotów się poddać, jeden czy dwóch starców przypomniało sobie o pewnej niewielkiej wiosce położonej w pobliżu Canterlotu.

Niewiele myśląc, wyruszyłem w drogę do Ponyville, gdzie przywitała mnie gęsta mgła, w której ozdoby rozwieszane z okazji Nocy Koszmarów przybierały jakieś niepokojące kształty. Słońce chyliło się już ku zachodowi, więc nie tracąc czasu, jałem rozpytywać o Akry Słodkich Jabłek. Tutejsze kucyki, które wówczas szykowały się do typowego dla ówczesnego święta festynu i powoli przywdziewały charakterystyczne kostiumy, wykazywały zaskakującą do mnie niechęć i tylko mój upór pozwolił mi w końcu uzyskać lakoniczną informację o znajdującej się na obrzeżach miasteczka opuszczonej farmie.

Nie czekała mnie długa wędrówka, choć będąc już na skraju wioski, zainteresowałem się resztkami chaty wydrążonej swego czasu w jakiś dumnym drzewie i, jak wskazywały wyraźne ślady, wiele lat temu strawionej przez pożar. Zastanowiłem się, dlaczego nie uprzątnięto tych szpecących okolicę ruin, a wręcz wydawało się, że dbano o nie, jakby stanowiły jakiś nierozłączny element Ponyville. Ze zwęglonych gałęzi zwisały liczne nocnokoszmarowe ozdoby, z których najliczniejsze były jabłka, a także maleńkie, wydrążone w podobnych owocach latarenki ze świeczkami w środku.

Był to zwyczaj, nie powiem, osobliwy, gdyż w moich stronach, z okazji Nocy Koszmarów, jabłka były maczane w toffi i zjadane ze smakiem lub wręczane spragnionym łakoci szkrabom. Popularna była również zabawa polegająca na jak najszybszym pochłanianiu owoców zawieszonych na sznurku lub wyławianiu ich z balii pełnej wody. Z kolei rzeźbienie w jabłkach ograniczało się do wyrycia w nich imion potencjalnych kochanków i jeszcze nie spotkałem się, by przerabiano je na latarnie. W końcu o wiele popularniejsze w tej roli były dynie, którym nadawano charakterystyczne oblicze, przypisywane nieraz przerażającemu Bezgłowemu Ogierowi.

Chcąc przegnać te bezcelowe rozmyślania, powiedziałem sobie „Co kraj, to obyczaj” – moje myśli zaraz miały zająć rzeczy o wiele dla mnie ważniejsze.

Szybko znalazłem się na polach mających być Akrami Słodkich Jabłek. Nazwa „opuszczona farma” była adekwatna dla rzeczywistości – faktycznie miało się wrażenie, jakby czas zatrzymał się tutaj wieki temu. Ciągące się jak okiem sięgnąć, nagie połacie ziemi nie pozostawiały wątpliwości, iż stanowiły niegdyś pola uprawne, choć trudno mi było dopatrzeć się sensu w nadanej im nazwie – nie nie wskazywało na to, by kiedykolwiek rosły tutaj jabłonie.

Nie mając wielkiego wyboru, udałem się w stronę kompleksu drewnianych budynków. Wchodząc, zatrzymał mnie dźwięk czyichś słów. Świącie przekonany, że usłyszałem cichutkie „Mam nadzieję, że mi wybaczyacie”, po którym nastąpił ledwo dosłyszalny szelest skórzanych skrzydeł, obejrzałem się i dokładnie zbadałem wzrokiem okolice. Nic jednak nie wyglądało niepokojąco, toteż rozpocząłem przeszukiwanie budynku, jak się później okazało, bezowocnie.

Znalazłszy się na piętrze, w starej sypialni, której jedynym ciekawym elementem była szmaciana lalka osła w groszkowanych portkach, zacząłem wątpić w sens swojej misji. Niemal pogodzony z faktem, że Akry Słodkich Jabłek pozostaną dla mnie tajemnicą, zbierałem się już do opuszczenia niegościnnego domu, kiedy moje uszy ponownie nawiedził ten sam głos, który zaskoczył mnie przy wejściu, tym razem układając się w słowa „Może przełożymy to na...”. Nie mając wątpliwości, skąd dobiegał ten dźwięk, podbiegłem do okna, gdzie dosłyszałem jeszcze słowa „strasznie głodna”.

Nie to jednak było najdziwniejsze. Choć wymyka się to racjonalnemu pojmowaniu, ujrzałem, że do niedawna ogołoczone pola nagle pokryły się niezliczonymi ilościami jabłoni, uginającymi się od bogactwa bajecznie apetycznych owoców. Oczywiście, chcąc zbadać to dziwne zjawisko, natychmiast wybiegłem na zewnątrz, gdzie oszołomiony dotknąłem pnia jednego z drzew, a nawet skosztowałem jego owoców. Były prawdziwe.

Truchtem przechadzałem się po tym dziwnym sadzie, wypatrując jakiegoś szczegółu, który potwierdziłby, że są to tylko moje urojenia, lecz po pewnym czasie natrafiłem jedynie na coś jeszcze bardziej niepokojącego. Jedno ze znajdujących się w oddali drzew nagle zabłysło, jakby ktoś rozpałił na nim liczne światełka. Nawet nie zastanawiając się, czy to bezpieczne, przyspieszyłem kroku, a znalazłszy się już bardzo blisko, zobaczyłem, że błyski, których źródłem musiały być wiszące na drzewie jabłka, zgasły, pozostawiając po sobie jedynie nadpsute owoce, z których ktoś jakby wysał soki.

Zaraz rozbłysły kolejne drzewa i tym razem nie miałem problemu, by dostrzec, że każdym źródłem błysków były jabłka wyrzeźbione w kształt nocnokoszarowej latarni. Ponownie usłyszałem głos, dobiegające z niedaleka, wyrwane z kontekstu słowa brzmiące podobnie do „najgorszych przecuć”. Serce mi stanęło, a po grzbiecie przebiegły ciarki. Słuch, wyostrzony w obliczu nieznanego, pozwolił mi usłyszeć kolejne słowa – „tak soczyście i... słodko” wypowiedziane przez ten sam przerażający głos, zakończone odgłosem podobnym do oblizania warg i kolejnym, przywodzącym na myśl ugryzienie jakiejś twardej powierzchni.

Otoczenie, jakby chcąc przestraszyć mnie jeszcze bardziej, zwariowało. Zewsząd rozbłyskiwały jabłkowe latarnie, a wzrok płatał mi figle, ukazując czmychający pomiędzy krzakami cień.

W końcu nie wytrzymałem. Zacząłem biec na oślep, w duchu modląc się, by jak najszybciej znaleźć się poza zasięgiem tych przerażających dziwów. Już zdawało mi się, że wydostałem się z tego piekła, kiedy zdębiały zatrzymałem się pod jednym z większych drzew w sadzie, ogołoconym z liści i z jednym tylko elementem zwisającym z gałęzi jak jakiś groteskowy owoc.

Lekko poruszający się obiekt wyglądał jak odrobinę przezroczysty, monstualnych rozmiarów nietoperz owinięty błoną swoich skrzydeł. To jednak nie był nietoperz. Stwór, wyczuwszy moją obecność, gwałtownie rozpostarł skrzydła, ukazując postać, której najbardziej chory umysł nie potrafiłby stworzyć. Nie wiem, czy strach nie deformuje teraz moich wspomnień, lecz z całą stanowczością mogę stwierdzić, że długie włosy zjawy miały w sobie blask, jaki widzi się we fryzurach młodych klaczy,

a sierść mogłaby być uznana za ładną, gdyby jej upiorna bladość nie kontrastowała ze szkarłatem oczu, na widok których natychmiast nabrałem nowych sił na ucieczkę.

Trudno mi określić, jak zdołałem umknąć przed poczwarą, która być może goniła mnie tylko w moim wyobrażeniu. Faktem jest, że gdy odważyłem się obejrzeć, byłem już przy znajomym, spalonym do cna budynku, a w oddali ponownie widniały jedynie puste pola, bez śladu grozy, jaką przedtem tam ujrzałem.

Nie ma dnia, w którym nie staram się przekonać samego siebie, że były to koszmarne sny, a goniącą mnie zjawą był tylko bajkowy Lanternjack, którego zgodnie z ponyvillskim zwyczajem odpędzają małe, jabłkowe latarenki. Nie wiem. Nigdy nie znalazłem w sobie odwagi, by dalej badać zagadkę Akrów Słodkich Jabłek.





# Red's Pocket Ponies

*W ofercie można znaleźć:*

*Przypinki*

*Kubki*

*Koszulki*

*Nieśmietelniki*

*Figurki Funko*

*Zamówienia specjalne*



*/redspocketponies*

