



EQUESTRIA  
TIMES

05/2015

6



*Starość nie radość*

*Rozważania nad  
uptywem czasu*

*Recenzja „Przymierza”*

*Powrót autora „Smoczych łez”*

*Znaczkowa utopia*

*Państwo totalitarne w MLP*

Drodzy czytelnicy! Jak pewnie wiecie, nie wszystkie informacje z tamtego numeru były prawdziwe. By zapewnić klarowność, informujemy, że :

- newsy z 3 marca, 5 kwietnia, 6 kwietnia oraz 12 kwietnia nie są prawdziwe,
  - głęboka hiperanaliza serialu jest oczywiście tekstem z bardzo dobrymi argumentami oraz dobrą tezą, aczkolwiek ciężko nie zauważyć, że autorka nie mogła się powstrzymać od śmiechu,
  - choć "Boso przez redakcję" wydaje się być prawdziwy, to tak nie jest. To taka parabola. Jak nie wiecie, co to, to wygooglujcie,
  - nie zalecamy stosowania poradnika „Jak wyrwać broniego”. Autorka jest oskarżona o czynienie beki czwartego stopnia i grozi jej pięć lat ciężkiego Caharisa,
  - felieton Spidiego ma podobny status jak „Głęboka hiperanaliza serialu”,
  - horoskop to dowcip. Chyba. Nie wiem, Macter tak mi napisał. Ja tam mu ufam.
- Dziękujemy i miłego czytania!

»Verlax

Redaktorzy naczelni  
Redaktorzy wicenaczelni  
Redaktorzy - Cahan, S. J.  
Irwin, Zodiak, Cygnus  
Korektorzy - solaris,  
Geralt of Poland, aT  
Gościnnie - Alberich,  
Dział techniczny - Pis

My Little Pony Friendship is Magic  
Redakcja Equestria Times nie p  
w magazynie.



### Witajcie

*Przed wami najnowszy numer Equestria Times, choć i tak zdaję sobie sprawę, że tych słów raczej nikt nie przeczyta. Cóż, taka jest dola „Słowo od redaktora naczelnego”. Jednak lubię pisać te teksty, nie zwracając uwagi na powyższy fakt. A ten tutaj miał być zupełnie o czymś innym, ale zadziałała magia chwili.*

*Aktualnie za oknem słyszę dźwięk syren przeciwlotniczych wyjącego ciągłym głosem. Dzisiaj jest 8 maja, czyli dzień, w którym w Europie zakończyła się II Wojna Światowa. Jako naród polski nie umiemy się cieszyć z tej daty i w sumie się temu nie dziwię, bo sam jestem w stanie wskazać kilka powodów, które dość skutecznie przystaniają tę radość. Zdecydowanie jednak jest to dla mnie czas zadumy nad losami historii. Polecam to także wam, tak samo jak podziękowanie tym zwykłym żołnierzom, którzy walczyli z nadzieją na lepsze jutro także dla nas. Ja na pewno tak zrobię, odwiedzając dziś babcię i dziadka. Oni 70 lat temu autentycznie się cieszyli...*

» Macter4

- Dolar84, Macter4  
 zelni - Verlax, Salmonella  
 SPIDIvonMARDER, Nieznany7x7, KingofHills,  
 s, Matyas Corra, OneTwo  
 Laetitia, Kamisha, Gandzia, SoulsTornado,  
 DM  
 Ares Prime  
 klakozaur, jantoniusz, Gabol, MLO  
 gic i Hasbro są zastrzeżonymi znakami towarowymi Hasbro Inc.  
 onosi odpowiedzialności za treść reklam zamieszczonych



# Spis treści

|   |    |
|---|----|
| Wieści ze świata.....                                       | 4  |
| <b>MANUFAKTURA</b>  |    |
| Przymierze.....   | 8  |
| Aleo he Polisi!.....  | 9  |
| <b>PUBLICYSTYKA</b>   |    |
| Redakcja ocena odcinków.....                                | 12 |
| Znaczkowa utopia.....                                       | 19 |
| Pyrkon oczami Łabędzia.....                                 | 21 |
| Hiperanaliza dla początkujących.....                        | 26 |
| Cahan Uczy i Bawi.....                                      | 29 |
| Pamiętniki Młodego Subiektywisty.....                       | 31 |
| Starość nie radość.....                                     | 33 |
| Głęboka Hiperanaliza Serialu.....                           | 38 |
| Fandom My Little Pony i jego wyjątkowość.....               | 41 |
| <b>FELIETONY</b>  |    |
| Elementy Konwentu.....                                      | 44 |
| Dola hist(o/e)ryka.....                                     | 45 |
| Granica Przyzwoitości.....                                  | 46 |
| <b>POZOSTAŁE</b>  |    |
| Pillars of Eternity.....                                    | 48 |
| Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych..... | 50 |
| Recenzja Filmu – Dracula Untold.....                        | 52 |
| <b>FANFIK</b>   |    |
| Sok pomidorowy.....   | 55 |
| <b>ARTYSTYCZNY MIX</b>                                      |    |
| Komiksy.....  | 59 |

... bo mieli z czego i trudno temu zaprzeczyć. Skoro jednak tym razem kolega Macter skupił się na dywagacjach filozoficznych, to do mnie należy zaprezentowanie przynajmniej ułamka treści tego numeru. Jak zwykle pojawiają się wieści i recenzje faników, jednak tym razem chciałbym szczególnie zwrócić Waszą uwagę na publicystykę, która w tym numerze jest wyjątkowo bogata. Znajdziecie w niej redakcyjne recenzje odcinków oraz wybór artykułów pisanych zarówno przez takie ostoje tego działu jak SPIDIvonMARDER czy Cahan, jak i nieco świeższe nabytki w naszym psychotycznym zgrupowaniu codziennikarzy. Naturalnie swoją cegiełkę dorzucili i redaktorzy gościnni. Niestety tym razem z powodów niezależnych od nas nie jesteśmy w stanie zaoferować Wam przeglądu muzycznego, jednak po krótkiej przerwie powracają komiksy. Oprócz tego znalazło się miejsce na kilka felietonów, garść artykułów spoza Equestrii oraz kolejne zwycięskie opowiadanie konkursowe. W każdym razie dłużej nie truję i zachęcam Was serdecznie do lektury.

» Dolar84

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:  
 AquaGalaxy  
 Hellswolfeh  
 Flerfarvet



## 7 kwietnia Podkład do setnego odcinka gotowy



Will Anderson, twórca muzyki, która towarzyszy nam w czasie odcinków (nie mylić z piosenkami) ogłosił, że zakończył tworzenie podkładku do wyczekiwanego, setnego odcinka MLP. Według jego własnych słów wyszło mu doskonale i pracuje już również nad trzecim filmem z serii Equestria Girls. Czy jego słowa się potwierdzą? Poczekamy, usłyszymy. Dla zainteresowanych – pełna wypowiedź [tutaj](#).

## Występ Tiny Guo w MLP:FiM



Tina Guo, muzyczka potrafiąca wydobyć oszałamiające dźwięki z elektrycznej wiolonczeli ogłosiła na Facebooku, iż w setnym odcinku MLP:FiM znajdzie się również miejsce dla niej. Współpracowała z Willem Andersonem i 13 czerwca będziemy mogli posłuchać jak się spisze jako Octavia. Jeżeli chcecie narobić sobie smaku na ten typ muzyki, to posłuchać jej można na kanale artystki w serwisie YouTube. Jej pełną wypowiedź znajdziecie [tutaj](#).

## 8 kwietnia Komiksy MLP w polskiej wersji językowej



Pojawił się pierwszy tom komiksów MLP w naszym języku. Niemal sto stron wyładowanych kucykami, opowiadające historię o Chrysalis, a to wszystko w jednym, poręcznym tomie. Można je dostać zarówno w sklepach, jak i w internecie, najprościej na stronie wydawnictwa Egmont.

## 9 kwietnia Artykuł w „The Federalist”



My 2 cents:

-Fandom can decide what to call the village  
-Fandom can debate deeper meanings & stuff

Jak wiemy, kucyki potrafią się przebijać do innych mediów. Tym razem premiera sezonu zwróciła uwagę prawicowej strony „The Federalist”, gdzie pojawił się artykuł, którego autor chwalił przekaz odcinka, w jego mniemaniu piętnujący marksizm. Cóż, każdy może mieć swoje zdanie, tym bardziej iż M.A. Larson na twitterze wyraźnie zaznaczył, że fandom może dowolnie nazwać wioskę, jak i bawić się w teorie spiskowe, drugie dna i spekulacje.

Widać dotarło to również poza środowisko fanów, gdyż autor artykułu wyraźnie zaznacza, że do nich nie należy. Rzeczony artykuł możecie przeczytać [tutaj](#).

## 11 kwietnia Figurki Power Ponies widziane w sklepach



W ciągu ostatnich kilku tygodni w sklepach Taboo widziano figurki Power Ponies – tak, te które można czesać. Niestety jeszcze nie znamy daty, gdy wejdą na rynek w pełnej skali, jednak wszystko wskazuje na to, że stanie się to niebawem. Możliwe, że również u nas.

## 12 kwietnia Muzyka z czwartego sezonu dostępna na iTunes i Amazonie



Z dniem dzisiejszym w serwisach iTunes i Amazon można kupić ścieżkę dźwiękową czwartego sezonu MLP: FiM. Dodatkowo znalazły się tam piosenki „The Perfect Stallion” oraz mix „Winter Wrap Up” i „True

True Friend". Ceny nie są zbyt wygórowane, więc jeżeli ktoś byłby chętny, można znaleźć je [tutaj](#) i [tutaj](#).

## 13 kwietnia

### Kolejne wieści z Overmare Studios



Naturalnie nie zapominamy w wieściach o fanach Fallout: Equestria. Overmare Studios nadal z zapalem tworzące grę osadzoną w tym ponywersum i tym razem wypuściło krótki filmik pokazujący, jak mogą wyglądać przyszłe walki. Da się trzymać giwerę w zębach? Da się! Dodatkowo twórcy wystosowali apel, w którym proszą o pomoc ze strony ludzi znających się na modelowaniu 3D oraz wymieniają warunki, jakie potencjalni kandydaci muszą spełniać. Może i wśród naszych czytelników znajdą się jacyś chętni?

## 18 kwietnia

### Smoki w grze MLP



Wygląda na to, iż do gry Game-Loftu wprowadzone zostaną postacie smoków znanych z odcinka Dragon Quest. Tak więc prawdopodobnie spotkamy Vexa, Fume'a i Garble'a, z tym że najpewniej przyjdzie nam za nich zapłacić klejnotami lub monetami. W sumie trudno się dziwić, skoro gra ma przynosić wymierne zyski.

## 19 kwietnia

### Modelinowe kucyki w Rosji



Wygląda na to, iż na wschód od Bugu postanowiono wypuścić modelinowe figurki naszych ulubionych pastelowych taboretów. Rezultat, jak możecie zobaczyć [tutaj](#), jest... cóż, ujmując rzecz łagodnie, niezbyt zachęcający, ale może jakiś zapalony kolekcjoner się na nie skusi?

## 21 kwietnia

### Playboy relacjonuje BABSCON



Przyznaję, iż czegoś takiego się autentycznie nie spodziewałem zobaczyć, ale jest to fakt – recenzja BABSCON pojawiła się w Playboy'u. Ich wysłannik pojawił się na konwencji, by jak sam przyznawał, pośmiać się z facetów oglądających

kreskówkę dla małych dziewczynek. Jednak choć sam określa się mianem „dupka”, to rzeczona recenzja jest całkiem pochlebna i przyjazna. Jak widać, kucyki potrafią trafić do każdego. Jeżeli ktoś jest zainteresowany całym artykułem, to może przeczytać go [tutaj](#). Zachęcam do tego, gdyż naprawdę można się nieźle przy nim bawić.

## 22 kwietnia

### Rejestracja na Vistulian i atrakcje



Ruszyła rejestracja na jeden z dwóch wielkich, tegorocznych konwentów. Wszelkie informacje na ten temat możecie znaleźć na FGE, gdzie znajdują się również linki do stron samego konwentu. Dokładnie [tutaj](#). Również na tym blogu możecie znaleźć zapowiedź wielu atrakcji, które na pewno lub niemal na pewno czekają na uczestników. O, w tym [miejscu](#).

## Mój Kucyk Pony 5/15



Na rynku pojawił się kolejny numer miesięcznika Mój Kucyk Pony. Jak wiadomo, w tym piśmie często pojawiają się dobrej jakości figurki – tym razem była to sama Vinyl Scratch. Prawdziwa gratka dla kolekcjonerów.

## 23 kwietnia

### Czequestria 2015 – The New Beginning



U naszych południowych sąsiadów po raz kolejny rusza sprzedaż biletów na ich największy konwent. Odbędzie się on w dniach 21-23 sierpnia w samej Pradze. Jako iż nie jest to zbyt daleko, a językiem obowiązującym ma być angielski, to może warto się tam wybrać? Wszystkie informacje i linki znajdziecie na For Glorious Equestria w [tym poście](#).

## 24 kwietnia

### My Little Konwent 2015



Po pewnych zawirowaniach związanych z ustaleniem terminu, tegoroczny MLK odbędzie się nie jak pierwotnie planowano w dniach 17-19 lipca, lecz 24-26 lipca w Żywcu. Notka od organizatorów dotycząca tej zmiany dostępna jest [tutaj](#). Dokładne informacje o czekających na was atrakcjach możecie poznać, czytając [ten](#) post na FGE, gdzie znajdziecie również odnośniki do stron samego MLK.

## 27 kwietnia

### Amy Keating Rogers opuszcza MLP



Po czterech latach współpracy przy serialu Amy Keating Rogers zostawia kucyki za sobą i rozpoczyna pracę na pełen etat dla Disneya. Jak

sama twierdzi, dotyczy to najbliższej przyszłości, więc może jeszcze kiedyś pojawią się jej pomysły, jednak póki co lojalnie ostrzega, iż napisane przez nią odcinki do piątego sezonu mogą okazać się ostatnimi, jakie stworzyła dla MLP: FiM. A wedle jej własnych słów mają być całe cztery. Wypada życzyć jej powodzenia na nowej drodze kariery, a można dokonać tego [tutaj](#).

## 30 kwietnia

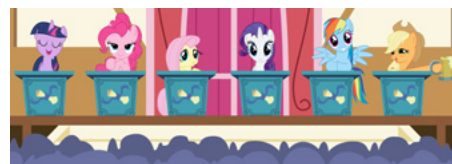
### Więści od Mane 6



Czy pamiętacie jeszcze Mane 6? Nie mam tu na myśli serialowych bohaterek, lecz grupę, która w swoim czasie tworzyła grę Fighting is Magic, która niestety została dwa lata temu anulowana po interwencji działu prawnego Hasbro. Po tej niefortunnej decyzji autorzy niedoszłego hitu postanowili zrezygnować z kucyków, a na ich miejsce wstawić inne, stworzone specjalnie dla nich przez Lauren Faust postacie. W każdym razie po dłuższym okresie ciszy Mane 6 ogłosiła, że tylko niewielkie poprawki w silniku gry dzielą nas od dużej porcji informacji, zrzutów ekranu czy nawet filmów dotyczących powstającej produkcji. Pierwszą z ujawnionych postaci jest krowa, którą można obejrzyć [tutaj](#). Pamiętając, jak dopracowane było Fighting is Magic, na pewno warto się tym bliżej zainteresować.

## 1 maja

### Wybory na pełnej... Lu nie tylko na FGE!



W związku ze zbliżającymi się wyborami prezydenckimi, władarze i inni hegemoni z FGE zdecydowali się stworzyć cykl o wybieraniu rządu w klimacie Equestrii. Co prawda gdy ten numer wyjdzie, będzie to już przeszłość, ale i tak warto wspomnieć o tak zacnej i całkiem zabawnej inicjatywie. Pierwszy z tych postów znajdziecie [tutaj](#).

## 3 maja

### Oficjalny album DJ-Pon3 nadchodzi.



Nieco ponad rok temu pojawiły się pierwsze zapowiedzi wymienionego w tytule newsa albumu, którego wyjście było przepowiedane na ostatnią jesień. Od tamtej pory nowe wieści się nie pojawiały, a nadzieje na jego ukazanie się zaczęły blednąć. Jednak ostatnio na facebookowej stronie Lakeshoore Records pojawiła się informacja, iż niedługo możemy się go spodziewać. Miejmy tylko nadzieję, iż wspomniane „niedługo” nie oznacza przyszłego roku...

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

# Red's Pocket Ponies

*W ofercie można znaleźć:*

*Przypinki*

*Kubki*

*Koszulki*

*Nieśmietelniki*

*Figurki Funko*

*Zamówienia specjalne*



*/redspocketponies*





[Violence][Historia][Teoria Magii]

# Przymierze

Autor: Tost

**J**eżeli kiedykolwiek zdarzyło się Wam oglądać film „Upadek Cesarstwa Rzymskiego”, to ten fanfik jest zdecydowanie dla Was.

» Dolar84

Skąd się ta opinia ulęła? Cóż, na pewno wpływ na to miały wielokrotne dyskusje z autorem i innymi czytelnikami, ale jednak główną wskazówką kierującą do wyżej wymienionego dzieła kinematograficznego z lat 60-tych jest sama treść. Twórca serwuje nam wgląd w potężne imperium, któremu pozornie nic nie może zaszkodzić. Nawet młoda i niedoświadczona władczyni. Naturalnie, by nie było za nudno, okazuje się, iż problemy istnieją, a państwo z każdą kolejną linijką tekstu zaczyna kojarzyć się z kolosem na glinianych nogach, na dodatek szarpanym problemami wewnętrznymi. Doliczmy do tego jeszcze problemy rodzinne wśród najwyższych władz i powstaje całkiem niezły galimatias, w każdej chwili grożący wybuchem totalnego chaosu. Czy powiedziałem chaosu? Tak, dobrze się domyślcie – na scenę wejdzie też nasz ulubiony draconequus, by troszeczkę, dosłownie odrobinę namieszać...

Więcej Wam nie zdradzę z prostego powodu – używanie spoilerów do psucia płynącej z lektury przyjemności jest zaiste karygodne i skutkuje brakiem herbatników. A tak na poważnie, to w tekście czeka na Was wiele smaczków – autor postarał się, by świat, po którym prowadzi czytelników był bogaty, zróżnicowany i obfitujący w cieszące oko opisy. Na dodatek nie zaniedbał postawienia solidnego fundamentu i racy

nas informacjami natury historycznej, które rzucają światło na obecne wydarzenia, a jednocześnie nie nużą, gdyż nie ma ich aż tak znowu dużo.

Jednocześnie należy pochwalić kreację bohaterów, zarówno kanonicznych, jak i wymyślonych. Naturalnie nie wszystkie są pozbawione wad, ale ogólnie mamy tu do czynienia z naprawdę solidną robotą. Na tle wszystkich wybija się Discord i jego wesoła kompania – tak dobrze opisanych draconequui nie spotyka się często. Chaos wręcz buzuje. Również tutaj twórca zachował umiar, więc randomowe wstawki nie dominują nad tekstem.

Oczywiście nie wszystko jest tak piękne, jak mogłoby się wydawać. Fanfikowi zdecydowanie przydałby się prereader, gdyż forma wymaga doszlifowania. Nie mówię tu o kwestiach stricte technicznych, ponieważ błędów jako takich nie jest wiele. Chodzi mi raczej o występujące czasami nie do końca dobrze dobrane słowa, no i rzecz najbardziej irytującą – skróty myślowe. Nieraz spotkamy się z sytuacją, gdzie autor prezentuje nam wyraźnie niedokończone zdanie, w którym czytelnik pozbawiony wiedzy autora może się bardzo łatwo pogubić.

Tu recenzja praktycznie się kończy. Jak mogliście przeczytać, „Przymierze” posiada zarówno rozliczne zalety, jak i nieco wad. Czy więc polecam to opowiadanie? Jak najbardziej, gdyż czyta się je naprawdę przyjemnie. Jeżeli uda się wyeliminować jego wady, to ma potencjał, by być jednym z lepszych fanfików naszego fandomu. 7/10



[Violence][Tragedy][Wojenny]

# Aleo he Polis!

Autor: Dolar84

**K**ryształowe Imperium powinno być wręcz kopalnią inspiracji dla pisarzy faników. Tymczasem dzieł poświęconych konkretnie jemu jest bardzo niewiele, temat upadku domu kryształowych kucyków jest zaś praktycznie nieporuszany. Ale natura nie lubi pustki i wypełniła tę lukę w postaci znakomitego opowiadania autorstwa Dolara84. Panie i panowie, przedstawiam wam oto „Aleo he Polis!”.

» *Cahan*

Jakbym miała opisać to opowiadanie w paru zdaniach, to rzekłabym, iż jest to historia wojenna przedstawiona w formie kroniki. Dodatkowo napisana pięknym, lecz dość specyficznym językiem. Jeśli ktoś szuka lektury do delektowania się nią, to ten fanik powinien się ku temu idealnie nadać. Jeśli chcesz wartkiej akcji i czegoś przygodowego, to jednak raczej odradzam.

„Aleo he Polis!” ma postać wspomnień kuca, który w czasie upadku Kryształowego Imperium walczył po jego stronie, był jednym z jego mieszkańców. Narrator opowiada w sposób mało emocjonalny, po prostu stara się wiernie przedstawić fakty. Warto na to zwrócić uwagę, gdyż to dość rzadka forma opowiadania. Przed klęską swego kraju kronikarz zajmował dość wysoką pozycję. Musiał oglądać porażkę. Musiał w tym uczestniczyć.

Fabula jest z jednej strony intrygująca, a z drugiej przytłaczająca. W końcu wszyscy wiemy, jakie będzie zakończenie, ale z drugiej strony chciałoby się znać odpowiedzi na pytania, jak i dla których stało się tak, a nie inaczej. Bogate, potężne i szczęśliwe państwo przeżywające swój złoty wiek upada niczym starożytny Rzym. Nie bez powodu porównuję tu Kryształowe Imperium do owego cesarstwa. Oba można opisać słowami: „kolos na glinianych nogach”. Co zgubiło kryształowe kuce? Głupota. Same sobie zgotowały swój los. To również dość rzadki widok w fanikach. Nie katastrofa, nie spisek sił alikornowych czy gryfich, nie wielki, zły demon czy inny pajac. Kuce. Na dodatek kryształowe, ponieważ mamy tu do czynienia z wojną domową. Zmanipulowani mieszkańcy Kryształowego Imperium sięgnęli po broń i zaczęli bezlitośnie mordować sąsiadów. Oczywiście nie jako całkowicie bezwładny tłum. Marionetki, rzekłabym.

To nie jest historia przepakowana akcją. Fabuła wciąga, no i nie sposób nie pochwalić pomysowości Dolara, który zrobił coś więcej niż X klepie Y i tak w kółko. Nie, każda bitwa jest inna, a taktyka istnieje i odgrywa znaczącą rolę. Do tego intrygi – coś pięknego. Czasami ciężko stwierdzić kto jest graczem, a kto pionkiem.

Co jest największym atutem „Aleo...”? Opisy. Choć styl Dolara nie jest wcale lekki, to budowane przez niego wizje bitewnych pól, ścierających się statków czy też miast to prawdziwy

majstersztyk. To się widzi; nie, to złe wyrażenie. To się czuje. Nietrudno samemu stać się uczestnikiem opisywanych wyrażen i to nie ruszając się sprzed monitora. Do tego autor zachował realizm wojny i nie okazał litości „tym dobrym”. Nie ma „zabili go i uciekł”, odniesione rany coś znaczą, a jedzenie nie spada z nieba. Tak, jak dla mnie pod tym względem wyszło idealnie, ale sądzę, że niektórych takie coś może nudzić. Jak już mówiłam wcześniej – „Aleo he Polis!” to rzecz o pięknym warsztacie i nie tylko, ale jeśli ktoś nie jest miłośnikiem obfitych opisów, to może go to nużyć.

Bohaterowie to nie jest coś, na czym autor się jakoś szczególnie skupia. To oni istnieją dla przedstawionej historii, a nie ona dla nich. Oczywiście, niektórzy się wyróżniają, jak chociażby Xiphos – namiestnik prowincji oraz były żołnierz. Jako jedna z niewielu osób w całym kraju wydaje się mieć jakieś pojęcie o wojnie, strategii oraz posiadać takie coś jak odrobina sprytu. Jednak nie należy dać się zwieść i zbyt przywiązywać do kolorowych koników z fanfika Dolara. Jedną z ciekawszych postaci kanonicznych jest Sombra, który jest dużo mniej płaski niż w serialu, a choć jest to bohater zdecydowanie zły, uniknięto sztampy.

Dobrze, być może macie wrażenie, że próbuję was przekonać, iż „Aleo he Polis!” nie posiada wad. Posiada, choć większość z nich to po prostu kwestia osobista, ale jest coś, o czym Dolar zapomniał – o roli zwłok w czasie bitwy. One leżą, leżą, a jakoś nikt nie zauważa tej przeszkody. Drobiazg, jak najbardziej do wybaczenia.

Wszystko, co dobre się kiedyś kończy i tak jest też tutaj – fanfik jest nieukończony, ale jeśli wierzyć autorowi, to niewiele mu do końca brakuje. Aktualizacji dawno nie było, więc gorąco namawiam do czytania i motywowania Dolara poprzez przypominanie mu o tym tekście.

Jeśli szukasz czegoś intrygującego i doskonałego warsztatowo, lubisz Sombę i Kryształowe Imperium, to bezwzględnie polecam „Aleo he Polis!”. Bowiem Dolar nie pierwszy raz udowodnił, że pisać potrafi i czytać go warto. To całkiem smutny fanfik, w końcu opowiada o upadku. Nie trzeba tragedii jednostki, by poczuć los Imperium, a brutalny realizm tylko podkreśla, że większości klęsk dałoby się uniknąć, gdyby nie głupota i dbanie jedynie o własne interesy. Tak, skłania do refleksji i uczy tego, że warto myśleć.



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



**KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL**

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNIĄ:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

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

**Fallout**  
**EQUESTRIA PL**

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,  
DLA IDIOTÓW.**

**FALLOUT-EQUESTRIA.PL**



## Redakcja ocena odcinków

**P**o niezależnym badaniu, dużo bardziej trafnym niż sondaże przedwyborcze, ustaliliśmy, że recenzje odcinków cieszą się takim zainteresowaniem, że warto kontynuować serię. Oto więc oceny kolejnych odcinków, stworzone przez samozwańczych krytyków zachowujących pozory znajomości tematu.

» *Redakcja Equestria Times*

### 3. Castle Sweet Castle Irwin

Z pewnością dla wielu z was odcinek był jednym wielkim zawodem. Spodziewaliście się, nie wiem, eksplozji, pościgów, zniszczeń, albo przynajmniej potężnej fabuły z PUENTOM. Słyszałem bardzo wiele narzekań i zarzutów dotyczących tego odcinka, więc podchodziłem do niego z rezerwą, zazwyczaj zachowywaną dla trędowatych.

Po obejrzeniu muszę stwierdzić, że większość zarzutów była słuszna.

I na usta ciśnie się tylko jedno, jedyne pytanie – czy osoby krytykujące odcinek wiedzą w ogóle, co oglądają?

ODCINEK ZAPEWNIŁ MI WSZYSTKO, CZEGO OCZEKIWAŁEM! WSZYSTKO! CAŁE CHOLERNE DWADZIEŚCIA SZEŚĆ MINUT PRZESIEDZIAŁEM Z UŚMIECHEM NA TWARZY (Dobra, tak naprawdę to trochę więcej, bo miejscami musiałem przewijać

w tył, żeby zrozumieć, co mówią, ale wiadomo, o co chodzi).

Pewnie wiecie, że marzył mi się powrót do pierwszego sezonu, który polegał na TWILIGHT UCZĄCEJ SIĘ ŻYCIA, czyli AUTYSTYCZNY JEDNOROŻEC: THE MOVIE. Tutaj dostałem dokładnie to, czego oczekiwałem. Głęboko gdzieś mam imperatywy, motywy przewodnie czegokolwiek i takie tam, ja chcę oglądać przygody autystycznego jednorożca, które przy okazji byłyby dobre. Mieszanie patosu, podniosłości i głębokich przemyśleń z ponikami wygląda jak Hitler na zjeździe libertarianów – groteskowo do przesady.

Kolorowe koniki + przyjaźń + kolorowy, ciepły humor + niebanalne rozwiązanie banalnego problemu == szczęśliwy Jarwin.

Teraz krótkie streszczenie odcinka: Twilight źle czuje się w zamku, bo jest dla niej po prostu obcy. Przyjaciółki postanawiają poprawić atmosferę w jej domostwie, ale ostatecznie dają to, co same chciałyby otrzymać (przy okazji świetne wykorzystanie charakterów postaci, a ich rozmowa to MOTHERPOLDEK COMEDY GENIOUS), w czasie gdy Spike próbuje zająć księżniczkę czymkolwiek-poza-zamkiem. Ostatecznie zdają sobie sprawę z tego, że postąpiły po prostu głupio (to trochę jakby przynieść wódkę niepijącemu) i próbują naprawić swój błąd. Przypominają sobie, co Twilight lubiła w swoim starym domu (KSIĄŻKI, KSIĄŻKI, KSIĄŻKI), przy okazji wspominając ich

własne wspomnienia związane z tym miejscem (A PAMIĘTACIE, JAK WYLECIAŁ W POWIETRZE?!). Ostatecznie wykopują *artefakt* z domu Twilight i wieszają go w głównej sali. Każdy z kryształów, który się tam znalazł symbolizuje inne, wspólne wspomnienie.

Słyszałem kiedyś świetny tekst o squatach – squat to nie miejsce, squat to ludzie. Możesz mieć świetną lokalizację, wyremontowaną ruderę, ale jeśli wśród mieszkańców będzie dochodziło do tarć i nieuczciwości – to miejsce się rozpadnie. I vice versa, squat będzie trwał, jeśli sam budynek zostanie zburzony lub przejęty – może w innym miejscu, może pod inną nazwą, ale ciągle ten sam.

Rozumiecie?

Przyjaciółki przypominają Twilight stare czasy i wysyłają jasny sygnał – to tylko miejsce, ale z biegiem czasu nabierze naszego charakteru, stanie się naszym domem. Miejsce jest tyle warte, co ludzie je wykorzystujący – bo co z tego, że miałbyś genialną miejscówkę 24\7, jeśli jedyną osobą, z którą będziesz w niej spędzał czas, będziesz TY sam? Jeśli to będzie garaż dla ciebie, w którym tylko śpisz, jesz i srasz, a po 20 paru latach wymienisz je na inne, bezpłatne mieszkanie?

Przy ostatniej scenie rozplątałem się jak Żyd wychodzący z obozu pracy. Albo jak moje środki na koncie pod koniec miesiąca.

Dużo ciepłego humoru + poniki, dziękuję, dobranoc. Zrobiłbym pełną analizę wideo, z dokładnym tłumaczeniem co, jak i dlaczego, ale mi się nie chce + nie mam na to środków.

Odcinek 11\11 a kto twierdzi inaczej, ten się na niczym nie zna. Ludzie którzy to oglądali nie wiedzą, o czym jest odcinek, wstyd.

I to by było na tyle.

### **ARES PRIME**

Nie będę się zbytnio rozpisywał, ale swoje trzy bity wtrączę. Zauważyliście, że im dłużej leci serial, tym bardziej sunie się ku dnu? Przykłady? Proszę bardzo – Lost, Prison Break, Transformers G1, Arrow, House...

Ale naszemu serialowi, który znamy i kochamy my, porąbani maniacy kucyków, z pewnością

nie grozi zatonięcie w Rowie Mariańskim, tylko wspinaczka na szczyt chwały wielki jak Mount Everest. Cholera, a miałem się nie rozpisywać. Dobra, do rzeczy.

W serialu zdaje się ostatnio mieliśmy trochę zbyt epickich momentów – Twi zostaje księżniczką, wdaje się w turbołomot z Tirekiem, potężne artefakty, Igrzyska Equestrii i inne takie. Słowem, chyba twórcy ciut za bardzo nam i sobie pofolgowali, idąc w epickość i OP. I musieli to zauważyć, bowiem ten odcinek jest moim zdaniem najlepszy, jaki dotąd pojawił się od dłuższego czasu. Jak kto jeszcze nie oglądał, ten niech się nawet nie pokazuje, ale przypomnę, o co chodzi. Fabuła odcinka na pozór banalna – Twilight nie może przyzwyczaić się do mieszkania w swoim nowym zamku. Jest wielki, pusty i luksusowy – księżniczka zatem woli spędzać czas z przyjaciółkami, pomagając im jak najdłużej i najwięcej się da. Mane6 widzą, co się z nią dzieje i ofiarowują swoją pomoc w urzędzeniu zameczku, tak aby stał się dla Twi prawdziwym domem.

Ale dlaczego uważam ten odcinek za najlepszy póki co? Bo to kawał slice of life, okraszony humorem i dużą dawką ciepłego przesłania. Naprawdę, widać to najlepiej po zachowaniu Twi i jej wizycie w spa – kurczę, taka fryzurka i każdy ogier jest jej. No i background pony też wystąpiły – Aloe i Lotus, zapomniane prawie od 1 sezonu, znów przemawiają. Ech... słodycz.

Co jednak najbardziej mnie urzekło? Ostateczne rozwiązanie – udekorowanie sufitu głównej sali korzeniami dawnej biblioteki i ozdobienie jej kryształami przedstawiającymi WSZYSTKIE, powtarzam, WSZYSTKIE wydarzenia, jakie się tam odbyły. No bombka po prostu – takie posunięcie było genialne, ciepłe i wzruszające. To naprawdę pierwsza iskierka do zapalenia prawdziwego domowego ogniska, pierwszy krok do stworzenia Twilight nowego domu, w którym czułaby się swobodnie.

Oczywiście nie byłbym sobą, jakbym do czegoś się nie doczepił – piosenka. Cóż, uważam, że od czwartego sezonu spadły trochę na jakości. Jakoś nie wyczuwam polotu i nie mają aż tak dużej genialności, jak na początku. Ale i tak ten odcinek jest genialny.

To tyle.

## SPIDI von MARDER

Odcinek z serii „miło obejrzyć, ale szalu nie ma”, raczej nie będę go powtarzał w nieskończoność, tak jak genialnego Lesson Zero/Lekcja Zerowa czy For Whom the Sweetie belle Toils/Oklaski dla Sweetie Belle.

Typowe okruchy życia, bez wyrazistej pointy, z kilkoma śmiesznymi momentami i ciekawostkami. Mane 6 udaje, że nie umie niczego wykonać porządnie. To już było i trochę ciężko w to uwierzyć.

## aTOM

Kolejny odcinek, kolejna piosenka, kolejny średniaczek. Było parę naprawdę zabawnych momentów („I win!” czy wejście Bulka Bicepsa), świetny głos Aloe, wewnątrz zamku napędzane przez technologię TARDIS (z zewnątrz wygląda na mniejszy...) oraz nawiązania do poprzednich odcinków. Fabuła nie była co prawda niczym odkrywczym, aczkolwiek zakończenie... miódzio. Nawiązania do kilku poprzednich sezonów, przytaszczenie przez przyjaciółki Twilight prawie całej pozostałości jej poprzedniego domu do zamku. No i fakt, że mimo wszystko każda z nich dodała coś od siebie do zameczku. Ale brakowało mi większej ilości smutku z powodu utraty przez Księżniczkę Jajogłową biblioteki i jej właściwego domu. Jedyne bardzo krótka scena przez zgliszczami pozostawia niedosyt. Wątek przyzwyczajania się do nowego domu przez Twilight mógł być lepiej zrobiony. 6/10.

## Dolar84

Odcinek będący tym, co mnie przyciągnęło do MLP. Bez fajerwerków, bez pościgów, walk, akcji – po prostu normalne życie i radzenie sobie z problemami doprawione szczyptą humoru. Snowflake-masażysta sprawił, iż niemal udusiłem się ze śmiechu, a rozmowy pomiędzy piątką dekoratorek co chwila wywoływały wybuch radosnego rechotu. Jeżeli chodzi o samą fabułę, to była przewidywalna od początku do końca, ale to akurat w tym odcinku nie stanowiło

problemu. Oglądając, domyślasz się, jak całość się skończy, ale i tak jesteś ciekaw, jak dokładnie problem zostanie rozwiązany. No i rzecz jasna Rarity, która zdominowała resztę była zdecydowanym plusem tego odcinka. Nie można również zapomnieć o może nie rewelacyjnej, ale całkiem niezłej piosence. Ogólnie rzecz biorąc, przyjemny odcinek, do którego z pewnością jeszcze wrócę. YEAH!

## OneTwo

Nasze bohaterki nie popisały się inteligencją w tym odcinku, ale zupełnie nie przeszkadzało to podczas oglądania. Wręcz głupota ubrana w humor stanowiła największą wartość odcinka, bo jak inaczej nazwać poczynania domorosłych dekoratorek zamku oraz ich późniejsze sprzeczki. Oprócz miłej, chociaż przewidywalnej fabuły dostaliśmy kilka fajnych gagów i wspaniałą pluszową Rarity. Do tego wszystkiego dochodzi średniawa jak na standardy MLP piosenka, jednak ogólnie odcinek wychodzi na plus.

## Macter4

Jak ja kocham lenistwo twórców w przygotowywaniu pomieszczeń. Zamek ma rząd pokoi, ale i tak akcja toczy się w 2 z nich – sali tronowej i jadalni. Serio, aż tak trudno zaprojektować sypialnie/bibliotekę/kuchnię/cokolwiek i wstawić to do odcinka?! Dalszym minusem jest brak inteligencji, choć mam problemy z decyzją, kto wykazał się jej większym niedoborem. Twilight, która w tak absurdalny sposób unikała przebywania w pałacu, czy reszta, dekorując go w sposób, jaki odpowiada im, a nie mieszkającej tam księżniczce. Piosenka również nie zachwyca, choć nie wiem czy to dlatego że jest słaba, czy też z przedzenia się stylem Daniela Ingrama. Na plus na pewno zasługuje scena pod zgliszczami biblioteki



i rozmowa z Spikiem. No i oczywiście scena z Bulk Bicipsem – jest ona tak przepełniona absurdem, że nie można się przy niej nie śmiać. A rozwiązanie problemu odcinka? Powiedzmy, że akceptuję pomysł twórców, choć szalu i logiki (jak przez większą część tego epizodu) w tym większej nie ma. Zaś całość wbrew pozorom nie jest taka zła, jak by wynikało z mojej oceny.

### Cahan

Odcinek poświęcony nowej chałupie Twilight? Czemu nie? Podchodziłam do tego epizodu pełna nadziei, ale srogo się zawiodłam. Zacznę może od tego, że nie jestem fanką slice of life w MLP, tylko wolę, jak się wzajemnie tłuką, są dla siebie wredne, a najlepiej by było, gdyby się w końcu pozabijały. Tak, jestem dziwna. Niestety, tutaj nie mieliśmy nawet do czynienia z nudnym plasterkiem życia codziennego, lecz z pięknym pokazem debilizmu w najczystszej formie. Począwszy od Księżniczki Przyjaźni, która unikała swego domu poprzez mycie zwierząt i kopanie rowów (może jej przeznaczeniem jest tak naprawdę dola robota na budowie?), ponieważ jest zbyt mało inteligentna, by robić to jakoś bardziej subtelnie i naturalnie albo poprosić przyjaciółki o nocleg, a skończywszy na wyczynach reszty patatającej bandy. Dekorowanie zamku pokazywało jedynie skrajną głupotę, choć akurat to, co robiła Rarcia było całkiem całkiem i chociaż pasowało do budynku. Pinkie próbująca zrobić z tego miejsca salę zabaw dla źrebaków, Dash, która wszędzie musi walnąć obrazki ze sobą samą bądź ze swoją ulubioną drużyną latającą, Flutter i jej minizoo (Hmm... Tak tu trochę brzydko, a wstawię niedźwiedzia, zrobi kupę na podłogę i od razu będzie weselej!) oraz Applejack, która chyba mieszka w chlewie, skoro sypie słomę i ziemię (pewnie trociny) na podłogę... Taaa... Do tego śpiewały całkiem miłą piosenkę, choć Rainbow z początku mocno fałszowała. Tu tylko Spike dawał radę i nie dziwię się jego frustracji na samym końcu. No i grzywka panny alikorn wyglądała fajnie. Odcinek? Nuda, głupota i słabizna.

## 4. Bloom & Gloom aTOM

Nie sądziłem, że spodoba mi się odcinek o CMC, w dodatku taki, w którym główną rolę odgrywa klaczka, która z całej Ligii Krzyżowców zajmuje u mnie ostatnią lokatę. A tu proszę, jakie miłe za-



skoczenie na domknięcie „Trylogii Snów”.

Pierwsza część odcinka kojarzyła mi się z „Pogromcami Duchów”, druga oczywiście z Incepcją. Scena z jajem mnie rozłożyła, scena z Pinkie rozłożyła mnie jeszcze bardziej. Fajne nawiązanie do „Twilight Time”, majestatyczne wejście Luny i nade wszystko dobry morał. Oraz Scoot ogarniająca Matrixa, kiedy się dowiedziała, że to sen. 8/10

### Dolar84

Podobnie jak u aTOMa, widząc, że będę miał do czynienia z trzema klaczkami apokalipsy (i listem od brakującej plagi), nie byłem zbyt zadowolony. Jednak już po chwili teksty Sweetie Bric... znaczy Belle nastroiły mnie optymistycznie, a dalsza część była tylko lepsza. Po raz kolejny muszę się zgodzić z moim przedmówcą – „Pogromcy Duchów” zdecydowanie nasuwali się na myśl. Scena à la „Dzień Niepodległości” również wywołała radosne parsknięcie. Jednak jeżeli chodzi o zauważone (lub wyimaginowane) nawiązania, to zdecydowana palma pierwszeństwa należy się Księżniczce Lunie za jej tekst rodem ze „Stargate SG-1”. W sumie sama koncepcja odcinka idealnie nawiązuje do jednego z odcinków wspomnianego serialu. Sama historia? Przyjemna i lekka w odbiorze, jednak nie nazwałabym tego odcinka wybitnym. Jedyne bardzo dobrym.

### OneTwo

Odcinki z CMC zawsze wypadają gorzej, jednak tutaj dostaliśmy coś naprawdę solidnego. Scenarzyści tym razem bawią się conceptem snów, co chwilę starając się nas zaskoczyć, nawiązując przy okazji do kultowej „Incepcji”. Wypada to bardzo dobrze, a sama fabuła porusza istotny temat uroczych znaczków, rozbudowując taboretowe uniwersum o kilka faktów. Humor na plus, a scenę z ocenianiem Sweetie Belle zapamiętam na długo. Jestem ciekaw, jaka będzie kontynuacja trylogii snów, bo

coś czuję, że księżniczka Luna nie na darmo edukowała młode klaczki.

#### Macter4

Poniekąd znalazłem wspólny język z odcinkiem, bo znam 2 osoby, które wyłamywały się z rodzinnej tradycji i miały nie lada zagwostkę, jak to będzie w przyszłości. Odcinek jest dość przewidywalny i nietrudno zgadywać niektóre jego elementy. Co nie ujmuje mu zabawności. Zdecydowanie podoba mi się uzasadnienie, z kim walczy Apple Bloom. W tym wypadku można było dać różne teorie, ale przedstawienie wytłumaczenia w taki prosty sposób jest zdecydowanie na plus. Odcinek jest definitywnie dobry.

#### Cahan

Odcinek o jednej z moich znienawidzonych postaci? Niemiło. Chociaż... Generalnie nie było źle, na początku nawet się ubawiłam, ale ponieważ od początku domyśliłam się, że to sen – Geralt od świetlików bierze klaczkę niespodziankę uczyć zawodu tak z zadu... No sorry, tylko ślepy by nie zauważył, że to tylko nocna mara. Plusy za nieco humoru i Lunę oraz to, że CMC sobie uświadamiają, że być może ich znaczki ich nie zadowolą – bo kto by chciał mieć na boku brudne majtki albo mopa? Daję okej, ale bez szaleństw.

#### SPIDIvonMARDER

To będzie jeden z moich ulubionych odcinków, nie tylko dzięki kolejnej edycji układu „serial dorasta razem z czytelnikami”. Było i śmiesznie, i strasznie, a przede wszystkim bardzo mądre, a to pozwala docenić głębię fabularną. Uwielbiam klimaty romantyczne, a więc wędrówki senne i wszelkie motywy lunarne, więc cieszę się, że twórcy to eksploatują. Aż żal, że Celestia nie może doczekać się swojego odcinka.

Osobiście uznałbym odcinek za dość przerażający. Szczególnie poprzez motyw wykluczenia z rodziny... to jest autentycznie niebezpieczne. Jako dziecko bardzo się bałem podobnych wątków w kreskówkach czy książkach.

No i Babs dostała znaczek! To

popycha ten wózek do przodu!

### 5. Tanks for the Memories aTOM

Na takie kucyki czekałem! Odcinek świetny w każdej minucie, piosenka była fenomenalna, najlepsza z dotychczasowych w tym sezonie. „Winter is coming” komentarza nie wymaga, Pinkie jest z odcinka na odcinek coraz lepsza (tym razem już dosłownie łamie ścianę!), ale tym, co mnie powaliło na ziemię ze śmiechu była rozmowa pegazów z Cloudsdale. Te akcenty, zmiksowane razem z grą słów dały przekomiczny efekt (powodzenia, tłumacze).

Bardzo podobały mi się też akcenty i drobnostki w tym odcinku – jak kaptcie Rainbow i Tanka, Rarity, która płacze nie tylko łzami, ale i tuszem do rzęs (czy czymś takim, w każdym razie w innym kolorze), skrzydła Twilight, które różnią się od tych posiadanych przez pegazy (wcześniej jakoś nie zwróciłem na to większej uwagi) czy nawiązanie do Goniwty Liści.

Z Rainbow co prawda zrobili panikarę niebotycznego poziomu, ale z drugiej strony... AJ w jednym z odcinków chciała zapracować się na śmierć, Pinkie zamieniła się raz w Pinkamenę, że o akcjach, jakie





odwalała czasem Twilight nie wspomnę... Jak dla mnie to wszystko mieści się w średniej, więc narzekanie na przesadne reakcje bohaterek jest nieco bez sensu, bo one zazwyczaj są przesadne. Nasunęła mi się natomiast myśl, jak ewoluowała postać Rainbow – wcześniej wstydziła się publicznie przytulić swojego żółwia, a teraz otwarcie o niego płakała. Podobnie jak Fluttershy dowalająca Rainbow na zasadzie „jak się nie wybeczy, to jej nie przejdzie” (pewnie doświadczenie przez nią przemawiało) także pokazuje, że charakter Drzyplotzki nieco ewoluował. Solidne 9/10.

### OneTwo

Uwielbiam odcinki, gdzie jedna z głównym bohaterek przechodzi solidne załamanie nerwowe z powodu drobnej błahostki. Tutaj wyszło to szczególnie dobrze, ponieważ fabułę można odczytywać zarówno jako durną komedyjkę z Rainbow Dash, gdzie pegaz zgrywa największą idiotkę w Equestrii, jak i opowieść o stracie bliskiej osoby. Ostatecznie tęczowogrzywa doczekała się własnej piosenki, na co czekała bite pięć sezonów, ale było warto! Humor na najwyższym poziomie, zarówno dowcip z imionami pegazów, wspólna scena płaczu, jak i nieśmiertelne „Winter is coming”, które zostało świetnie wstawione do serialu. Uważam, że póki co



jest to najlepszy odcinek w tym sezonie.

### Dolar84

Dobra. Ubawiłem się. Wielokrotnie. Co prawda był to odcinek z moją najmniej ulubioną osobistością z Mane 6, ale trudno było jej nie współczuć. Przyznam, iż oglądałem go już po czytaniu aTOMowej recenzji, więc wiedziałem, na co zwracać uwagę. No i teraz będę musiał obejrzeć przynajmniej raz w polskiej wersji, bo jestem naprawdę ciekaw, jak poradzą sobie tłumacze przy dyskusji pegazów. Nie wiem, dlaczego widzę w ich przyszłości dużo aspiryny, skutecznej po biciu głową w mur. Fabuła bardzo mi się podobała – motyw z zakradaniem się do Cloudsdale był zaiste uroczy, tym bardziej że przygrywała w tle muzyka do złudzenia przypominająca „Rainbow Factory”. Nie można również zapomnieć o tym, iż jeden z porwany wiatrem bohaterów wydał z siebie słynny Krzyk Willhelma. Także uderzenie śniegu było przekomiczne – stwierdzenie „nuklearna zimna” nabiera całkiem nowego, o wiele zabawniejszego znaczenia. Jednak w dziedzinie nawiązań palma pierwszeństwa należy się Twilight i jej „Winter is coming”. Chociaż Cloud Kicker, goniąc jakąś klacz z szerokim uśmiechem na pysku, też była wyjątkowo zabawna. Zachowanie pozostałej piątki również mi się podobało – szczególnie scena w domu Rainbow Dash obfitowała w zabawne momenty. Wejście Pinkie, bezpośredniość Drzyplotshy, rozpacz Pinkie, no i oczywiście fenomenalne zachowanie AJ to najmocniejsze punkty tej sceny, idealnie pasujące do zapłakanej Rainbow. Nie można zapomnieć również o świetnej piosence. Bezwzględnie polecam.

### Cahan

Genialny odcinek! Głupota Rainbow była wprost przekomiczna. Szczególnie scena ze Spike’iem wypadła świetnie. Piosenka? Nie raniła uszu, ale jakoś nie wpada do głowy. Ot, była i nic więcej. Gra słów z imionami pegazów? Taka sobie. Akcja w fabryce wyszła zabawnie, szczególnie moją uwagę zwróciła muzyka, która bardzo przypominała słynne „Rainbow Factory”. Kolejny plus za nawiązanie do mojej ukochanej „Gry o Tron”. Scena płaczących przyjaciółek... Brawo, Twilight! Jedyna rozsądna w tym dziwnym, dziewczynskim towarzystwie. Jednak co w szczególności zwróciło moją uwagę? Wydzwięk edukacyjny dla targetu serialu! Tam, gdzie takie stare konie jak my widzimy przednią komedię, dzieci odbierają ważną lekcję. Dla kilkulatek parę miesięcy to wręcz wieczność. Rozstanie ze zwierzątkiem czy rodzicem na emigracji przez taki czas to wręcz tragedia. Pamiętajmy o tym.

## SPIDIvonMARDER

Ubaw po pachy! Oczekiwałem nudnego odcinka o miłości Rainbow do żółwia (najmniej ciekawego spośród pupili Mane 6), a tutaj taka niespodzianka! Pegazica była absolutnie zachwycająca w swej głupocie! Mieliśmy też sporo motywów typowo kreskówkowych, a także perfekcyjną scenę z płaczem (doprowadzenie Rainbow do płaczu... to dopiero wyzwanie!). Daję maksimum punktów.

## 6. Appleosa's Most Wanted OneTwo

Znowu CMC, tym razem w westernowej aranżacji, która jest największym plusem epizodu. Klaczki wracają na średni poziom, do którego nas przyzwyczyły. Nie jest to odcinek zły, jednak nie wytrzymuje on porównania z poprzednimi perełkami. Dostaliśmy przewidywalną fabułę i dużego konia. Trouble Shoes jest przeciętną postacią, a sam końcowy morał nie przypadł mi mocno do gustu. Obejrzeć można, jednak więcej tutaj nie zajrzę.

## Dolar84

Z przyjemnością zauważam, iż choć sezon na razie prezentuje wysoką zawartość CMC, to można się nieźle bawić, oglądając ich przygody w kolejnym odcinku. Dodajmy do tego westernową otoczkę z takimi smaczkami jak stroje, akcenty, no i oczywiście tłum z widłami i pochodniami i jest jeszcze lepiej. A jeżeli doliczymy do tego kolegę zwanego Trouble Shoes... cóż, muszę powiedzieć, iż miło zobaczyć, że oprócz kuców w Equestrii można znaleźć też konie – dotychczas w końcu pojawiły się tylko jako dostojnicy z innego kraju lub prowincji (z tego, co pamiętam, ich ojczyzną była Saddle Arabia). Tutaj zaś proszę bardzo – rodzimy i zabawny w swoim przygnębieniu mieszkaniec państwa Królewskich Sióstr. Muszę powiedzieć, iż bardzo mocno skojarzył mi się z depresyjnym robotem występującym w „Autostopem przez Galaktykę”. Może ten odcinek nie był jakiś rewelacyjny, ale z całą pewnością

jeszcze kiedyś chętnie go obejrzę, by ponownie usłyszeć wypowiedziane totalnie zrezygnowanym tonem „figures!”. Beczka śmiechu, mocium klaunie!

## Cahan

I znowu Zdobywcy Uroczej Atrofii Mózgu w natarciu! Powiem jedno – w życiu nie dałabym się wrobić w opiekę nad tymi trzema nieposłusznymi, naiwnymi i nieodpowiedzialnymi smarkulami. Ale odcinek całkiem niezły, więc przejdźmy do konkretów. Jest sobie tajemniczy złoczyńca, zwany Trouble Shoes. Przewraca bele siana i sabotuje rodea. Pewnie też depta kwiatki i psuje mleko. Pełen mrok. AJ ćwiczy do zawodów w układaniu kostek słomy, a nasze małe paskudy postanawiają ująć kryminalistę. Nie no, to bardzo rozsądne z ich strony, bo gdyby Trouble Shoes okazał się być pedofilem mordercą, to cała akcja potoczyłaby się nieco inaczej. Na ich szczęście to tylko zwykły, niezdarny pechowiec i koń zimnokrwisty nadzwyczaj potężnych gabarytów. Jego pech jest tak wielki, że Edd Cierpiętnik z Gry o Tron może się schować. Nawet ma z nim związany znaczek. Zostaje złapany, CMC go uwalniają i pomagają mu robić z siebie debila. Sprawa się wyjaśnia, wszyscy szczęśliwi, koniec. Ale chociaż Sweetie używa swej magii bez większego problemu.

## SPIDIvonMARDER

Szczerze mówiąc, odcinek nie porywał, choć nowa postać jest arcyciekawa i daje do myślenia. Było miło, choć boleśnie nielogicznie. Mimo to odcinek mi się po prostu podobał. Teraz czas na rozkminy, ile jest konia w kucyku...

## aTOM

Chwaliłem dość mocno poprzedni odcinek z grupą Czarnobyl Majstruje Cuda, ale widzę, że twórcy nie dadzą mi ich jednak polubić. Nie dość że banda znowu jest w pełni sobą i wpada na durny pomysł wyruszenia w las w poszukiwaniu sabotażysty, to jeszcze wszystko osadzono w klimatach westernowych, za którymi średnio przepadam. Na plus – w końcu pojawił się prawdziwy kuń, w dodatku niemałych gabarytów (Big Mac może czuć się zagrożony). Właściwie wszystko, co trzeba napisali moi poprzednicy, więc ja się tylko zapytam – kiedy zobaczymy znowu motyw z mapą przyjaźni?! Czyżby została ona tak dziarsko zaprezentowana tylko po to, aby wróciła dopiero pod koniec sezonu? Shame on you, show creators...





## Znaczkowa utopia

**M**iejsce nieistniejące, a zarazem dobre, pełne szczęśliwości, ukazujące idealne społeczeństwo. Ta krótka definicja idealnie wyczerpuje termin utopii, która została przedstawiona już w starożytności w „Państwie” Platona i renesansowych rozważaniach Thomasa Morusa. Twórcy bajki skierowanej do starszej młodzieży... wróć, najmłodszych widzów postanowili przenieść trudny temat do świata kolorowych kucyków, krytykując przy tym ustroje totalitarne, które jako jedyne próbowały przenieść, z opłakanym skutkiem, utopijne społeczeństwo do realnego świata. Fabułę openera V sezonu bez problemu można skojarzyć z godnymi polecenia dziełami George’a Orwella, takimi jak ponury „Rok 1984” czy bardziej przystępny „Folwark zwierzęcy”.

» *OneTwo*

Znaczkowa utopia powstała z inicjatywy charyzmatycznej Starlight Glimmer. Wprawdzie nie wiemy dokładnie, jak zebrała pierwszych mieszkańców, ale skusiła ich ideologią równości, wzajemnej pomocy i braku rywalizacji. Jedyne nieszczęśliwe kucyki mogłyby pójść za głosem takiego lidera, bo nikt zadowolony ze swojego życia nie porzucałby własnej rodziny i przyjaciół dla nowo poznanej filozofii. Po zbudowaniu komuny, inni mieszkańcy prawdopodobnie trafiali do wioski przypadkiem lub w wyniku akcji propagandowej (?), a dzięki systemowi indoktrynacji stawali się pełnoprawnymi obywatelami w myśl zasady, że każdy, kto do nas przyszedł, już od nas nie wyjdzie. W końcu kto chciałby opuścić idealne społeczeństwo?

Jako utalentowana czarodziejka, najnowsza antagonistka opanowała potężne zaklęcie, które pozwalało na odebranie dowolnemu kucykowi uroczego znaczka i zastąpieniu go innym, co w praktyce skutkowało zmianą osobowości. To potężne narzędzie! Wiele krajów totalitarnych dałoby się pokroić za dostęp do technologii, która pozwalałaby na dostosowanie nawet w minimalnym stopniu obywateli do założeń ideologii. Na filarze znaczka równości zbudowane jest główne założenie filozofii Starlight Glimmer. W tym celu stworzyła kryptę, gdzie oddaje się urocze znaczki. To najważniejszy punkt w mieście, a zarazem miejsce kultu, do którego mają według planu schodzić się pielgrzymki z całej Equestrii. Zapewne każdy źrebak po zdobyciu uroczego znaczka jest prowadzony do tego miejsca, aby dostosować go do reszty społeczności.

W myśl tej ideologii nikt nie ma specjalnego talentu, którym może się afiszować, a więc nikt nie jest gorszy, ale też nikt nie jest lepszy. Wpływa to drastycznie na jakość życia mieszkańców, ponieważ wszyscy dostają najgorszej jakości wyroby, gdyż nikt nie potrafi zrobić ich dobrze z powodu braku wartościowego uroczego znaczka. System totalitarny zawsze równa wszystkich obywateli w dół pod względem warunków życia, czego dowodem są brzydkie płaszcze stworzone w tym miesiącu przez jednego mieszkańców albo restauracja z niesmacznymi muffinkami. Niewykluczone, że wyjątkiem od tej reguły są najbardziej zaufani pomocnicy Starlight Glimmer oraz ona sama. Często w antyutopiach mimo pozornej równości klasa rządząca ma dostęp do produktów niedostępnych albo będących nagrodą za wzorowe postępowanie w myśl doktryny

dla zwykłych mieszkańców. Przykładem takich mogą być hipotetyczne płaszcze sprowadzane ze zwyczajnego miasta.

Pośredni obserwator z zewnątrz mógłby wysnuć wniosek, że w mieście nie żyje się najlepiej, ale mieszkańcy są zadowoleni z życia. Uśmiechają się bez przerwy, jednak Pinkie Pie jako ekspertka od radości od samego początku demaskuje iluzję utopii. Mieszkańcy miasta muszą być szczęśliwi, ponieważ w idealnym społeczeństwie nie może być miejsca na smutek lub wątpliwość. Dyktatorka, aby podnosić na duchu kucyki, stosuje intensywną propagandę nie tylko poprzez umieszczanie symbolu filozofii – znaku równości w każdym możliwym miejscu, ale również w postaci wspólnego śpiewania piosenek. Wspólne wykonanie skomplikowanego układu choreograficznego na zawołanie przywódczyni, ponieważ nigdy nie wiadomo, kiedy przyjadą goście z zewnątrz, by lepiej zaprezentować się w ich oczach. Branie udziału w wydarzeniu, w którym uczestniczy całe uśmiechnięte miasto sprawia, że wątpliwości jednostki dotyczące ideologii zostają zduszone w zarodku. Takie występy mogą odbywać się codziennie, jeśli nie częściej.

Starlight Glimmer ma do dyspozycji zaufanych mieszkańców, takich jak Double Diamond, którzy pilnują porządku w mieście, obserwując, czy nikt nie przejawia najmniejszego odstępstwa od panującej filozofii. Typowym zjawiskiem dla systemów totalitarnych jest brak zaufania wobec obywateli, którzy poddawani są nieustającej inwigilacji. Z pewnością dyktatorka nie ufa głównym bohaterkom, ale najbardziej się obawia, że nieprzystające do realiów wioski zachowanie może zainspirować niepodążane wolne myślenie. Przykładem jest zachowanie Sugar Bell, która, widząc kłótnię Mane 6, zakłada w myśl ideologii koniec ich przyjaźni. Okazuje się to nieprawdą i pojawia się w jej głosie wątpliwość, którą wychwyca Double Diamond. Klacz, aby dobrze wypaść w oczach funkcjonariusza, wygłasza typową formułkę, jednak w głębi serca nie wierzy w te słowa. Dla dyktatur znane jest zjawisko dwójmyślenia, które rozdziela to, co mówimy oficjalnie od tego, co myślimy naprawdę.

Opozycja w mieście nie istnieje, bowiem trudno uznać za taką trzy kucyki. Są to mieszkańcy, którzy z ciekawości przyjazdu księżniczki do wioski zapragnęli zobaczyć inne uroczce znaczki od tych, które posiadają. Nawet jeżeli myślą, że lepiej byłoby dostać z powrotem swoje talenty, to argumentują, że takie rozwiązanie byłoby zbyt radykalne. Sugar Bell i jej przyjaciele wiedzą, że są samotni w swoich obserwacjach, a zmiana

systemu jest niemożliwa. Dodatkowo mają świadomość, że za każde najmniejsze przewinienie wobec ideologii, takie jak oglądanie innych uroczych znaczków, czeka nieuchronna kara. Obywatele pod maską prawdziwej przyjaźni są zastraszeni przez Starlight Glimmer.

Indoktrynacja jest kluczowym elementem, ponieważ z niej biorą się nowi mieszkańcy oraz pomaga zachować czystość ideologiczną w mieście. Nawrócenie mieszkańców odbywa się poprzez zamknięcie ich w małym pomieszczeniu i powtarzaniu bez przerwy ideologicznych sloganów. Nie jest istotne, czy więźniowie wierzą w słowa z magnetowidu, ale prędzej czy później zaakceptują filozofię równości, ponieważ znajdują się w sytuacji bez wyjścia. We wzorowej antyutopii władza nie chce zabijać bez powodu obywateli, lepiej ich upokorzyć i sprowadzić do parteru, aby stali się wzorowymi kukiełkami w systemie. Dokonuje się tego poprzez zwalenie całej winy na skazanego i przekonanie, że kara jest nie tylko dobra z punktu widzenia społeczności, ale również dla niego. Według totalitaryzmu jednostka jest niczym wobec całego systemu. Starlight Glimmer skutecznie podporządkowuje mieszkańców, nie uciekając się przy tym do okrucieństwa.

Czego zabrakło w komunie, skoro w serialu utopia ostatecznie upada? Prywatnie twierdzą, że błędem, jaki popełniła czarodziejka, było uznanie się za równego względem innych kucyków. Ona jako przywódczyni pełniła o wiele ważniejszą rolę w porównaniu do zwykłych mieszkańców, prowadziła wszystkie wydarzenia, zorganizowała całą społeczność, stworzyła pewną szaloną harmonię. Gdy dochodzi do dekonspiracji jej uroczego znaczka, została uznana za oszustkę, ale gdyby wprowadziła charakterystyczny dla autorytaryzmów kult jednostki w postaci plakatów z jej wizerunkiem lub piosenek na jej cześć, to wtedy mogłaby wyjść z tego kryzysu zwycięsko jako kucyk równiejszy od innych. Niewykluczone, że miała takie plany w przyszłości, ale jej społeczność funkcjonowała jeszcze zbyt krótko, aby wprowadzić taką z początku szokującą zmianę ideologiczną, która na kolejny dzień stałaby się prawdą objawioną zaakceptowaną przez wszystkich.

Podsumowując, świetnie spędziłem czas przy najnowszym openerze. Spodobało mi się umiejętne wkomponowanie do świata kolorowych kucyków trudnego tematu realizacji utopii w praktyce. Na lekcjach języka polskiego przerabiam taki materiał najwcześniej pod koniec gimnazjum. Serial ma już cztery lata i widocznie małe dziewczynki wystarczająco podrosły, aby pokazać im mniej kolorową stronę Equestrii, z czego się niezmiernie cieszę.

# Pyrkon oczami Łabędzia

## Ból, pot i futrzaki

**O**d samego początku przyświecała mi jedna idea, myśl przewodnia determinująca całe moje przygotowania, jak i podróż do Poznania – „NIE TAK JAK OSTATNIO”. Czyli jak? Ano wygodnie i ciepło przede wszystkim, żeby móc się wyspać. Tak, da się wyspać na konwencie. Poczyniwszy przygotowania (wziąłem kocyk, śpiwór, podusie— nie było mowy o niewygodzie w sleeproomie), poleciałem jak na skrzydłach do Punktu Obsługi Klienta na wrocławskim PKP, gdzie zakupiłem bilet z miejscówką. Zgodnie z doktryną „NIE TAK JAK OSTATNIO”. Genialne w swej prostocie, a w dodatku siedzisz cały czas i nogi cię potem nie bolą. Zaskoczenie moje sięgnęło zenitu, kiedy miła pani zaoferowała mi WYBÓR miejsca w pociągu. Zazwyczaj jeśli człowiek kupuje bilet do Poznania na tydzień przed konwentem ogólnopolskim, spodziewa się czegoś na zasadzie „brak gwarancji miejsca siedzącego”, co umożliwiłoby jakże wygodne stanie w korytarzu i jazdę dwie godziny na nogach.

» *Cygnus*

A tu taka niespodziewajka.

Piątek. Z rana wstałem, wziąłem spakowaną torbę, w której to składowałem precjoza umożliwiające mi wygodne spanie na podłodze hali i pognąłem z Lordkiem na PKP Wrocław Główny. Jako że do głowy mi nie przyszło, żeby zasnąć w nocy, popędziłem do Starbucksa po kawusię, dużą, czarną, która magicznie z niewyspanego, zdechniętego ciapka

zrobiła ze mnie konwentowicza gotowego spędzać duuuużo czasu na panelach, konkursach i pośród ludzi. Zdziałało, toteż oczekiwanie na pociąg nie było problemem. Właściwie problemem był sam pociąg, który spóźnił się trochę, z 10 minut. Znając jednak zwyczaje panujące na kolei, nie robiło to na mnie takiego wrażenia.

Szczerze mówiąc, atmosferę pyrkonową czuło już w hali dworca. W różnych miejscach gromadziły się grupki przyjaciół, które, jak się potem okazało, pojechały tym samym pociągiem co ja. To właśnie tam jak na dłoni było widać tę „nienormalność” ludzi, oryginalność, wybitcie się z tłumu. Gdy zaś wszedłem na peron wraz z Vienesem (Lordek pojechał autobusem ze swoją paczką), okazało się, że proporcje się odwróciły – teraz my, pasjonaci anime, fantastyki, sci-fi czy kuców byliśmy w większości, byliśmy „normalni”. Ci zaś, którzy jeszcze tam na dole zdawali się być legionem, tutaj byli wyjątkiem. Teraz to oni byli „nienormalni”. I gdy człowiek zobaczył, ile tego człowieczeństwa, po części normalnego, a po części niezbyt, na tym peronie stoi, w duchu Bogu dziękował za miejscówkę. Pamiętajcie – miejsce dla dupy to podstawa.

W przedziale czekał już Sachi i Ichi, dwaj dobrzy znajomi ze Śląska. Tak, wszystko było ustawione, a Żydzi stali za tym wszystkim, za nimi zaś masoni, za nimi reptilianie, a za nimi oczywiście Żydzi, bo Żydzi stoją za wszystkim. Jechali z nami także starsi państwo i po jednym osobniku płci męskiej, jak i żeńskiej (buck off gender), którzy nie byli nam zna-

ni. Cóż mogę powiedzieć – jazda nie była męcząca ani nużąca, rozmawialiśmy na różne tematy (Ichi jak zwykle najbardziej), zaś starsi państwo okazali się być młodzi duchem. Co jakiś czas zerkałem na ludzi stojących w korytarzu i nawet nie było mi ich szkoda, kiedy desperacko szukali miejsca do siedzenia, a kiedy je znaleźli, i tak musieli co stacja wstawać. Było myśleć przed.

Poznań Główny. Do dziś nie wiem, jakie лихо wzięło podkusiło władze miasta, by zbudować pomnik chlebaka. Galeria handlowa przy dworcu – ok, można zrozumieć, zwłaszcza że to nie jedyny przypadek takiego rozwiązania. Ale ta stacja, dworzec... To jest chore. I mówię to jako człowiek, który po raz kolejny odwiedził Poznań, nie jestem więc nowicjuszem. Grr.

Wysiedliśmy wszyscy na starym peronie, przeszliśmy starym przejściem, by znaleźć się na tym ichnym moście, chyba łopatologicznie zwanym „Mostem Kolejowym”. Przynajmniej wiesz, gdzie jesteś. Droga na Pyrkon, czyli Międzynarodowych Targów Poznańskich to jakieś sto metrów, licząc meandry typu przejścia dla pieszych i okrążanie terenu Targów. Głupiutki Łabądek ubrał swoją skórzaną ramoneskę, a wyszło słoneczko. Ale co tam, przecież kupiłem bilet w przedsprzedaży, wejść raz-dwa.

A GDZIE TAM. Musiałem stać na dworze, w pełnym słońcu, w skórzanej kurtce, z walizką i torbą z laptopem, bo na pomysł kupienia biletu przed wszystkimi innymi wpadli chyba wszyscy inni. Dla tych bez biletu kolejka była „długa” na około pięć minut (tak, mierzę kolejkę nie w długości, lecz w ilości czasu poświęconego na stanie w niej), zaś ta moja – na trzydzieści minut? To ostrożne szacunki. Niemniej tu się ziścił pierwszy z „punktów” w podtytule – „pot”. Po dotarciu do sleeproomu byłem mokry.

Sachi poszedł do swojego Heartstone’a już przy bramkach, zaś po mnie poszedł Krzyświeł, zaprowadziwszy do swojego miejsca w sleeproomie. Cóż. Widząc jego fullwypasiony, dwuosobowy materac, na którym zamierzał spać, musiałem oddać mu palmę pierwszeństwa w wygodzie. Zawistnie korzystałem z jego materaca przez cały Pyrkon, kiedy nie było właściciela lub gdy nie spał na nim. W nocy z piątku na sobotę przybył Gźdacz (pyrkonowa nazwa dla helpera, jak ktoś nie wie), informując mojego kolegę z dwuosobowym materacem, żeby

albo znalazł sobie drugą osobę, albo nie zajmował miejsca. Krzyświeł miał szczęście, że koło drugiej napatoczył się Suchy, to się kimnął, maskując prawdziwe zamiary posiadacza materaca.

Wracając jeszcze do piątku, rozumianego pod pojęciem dnia, od wschodu do zachodu słońca – prelekcje, prelekcje, jeszcze raz prelekcje. Zaczynało się o 14:00, zaś tematem był Polandball, którego to zjawisko rozpatrywano. Pokazano komiksy wesołe, które zazwyczaj w internecie się pokazują, jak i też te, które z humorem wspólne miały tylko kreskę i wygląd postaci. Coś niesamowitego.

O 17:00 był konkurs karaoke. Pomijając to, że był on okupowany przez mango/amino, to cudem udało mi się wślizgnąć z listy rezerwowej na listę główną konkursu. Gdyby nie śpiewany wcześniej „Życia Krąg” z Króla Lwa i lekko zdarty przy tym głos (wstawki w suahili naprawdę nieźle mi wyszły), może bym przeszedł dalej. Niestety, porażka po raz kolejny mnie odwiedziła. Niech ją cholera. Ale spokojnie, jeszcze kiedyś zostanę królem karaoke.

20:00 to już prelekcja o początku fandomu MLP, czyli w końcu coś związanego z Equestria Times. Otóż robił ją pewien młody człowiek z Bydgoszczy, z którym miałem okazję dyskutować w internecie. Miała ona swoje plusy, jak i minusy – przede wszystkim zobaczyłem pierwsze posty na 4chanie odnoszące się do kucyków, pierwsze wiadomości, afery z początku... Szczerze mówiąc, było to coś niesamowitego. Niestety, moim zdaniem zabrakło słowa o polskim fandomie. Nie było doprecyzowane, o jakim była mowa, więc liczyłem na wspomnienie na ten temat. A skądże.

I tu wkracza kolejny pierwiastek – ból. Po dziś dzień moje stopy noszą ślady po obtarciach, pęcherzach, które podeszły krwią i innych rzeczach, które się przydarzają. Cóż mogę rzec – łożenie w desantach przez cały dzień i w dodatku wyprawy na piwo w takim stanie nie kończą się dobrze. Notka na przyszłość – „odpuść”.

Nadeszła noc z Suchym i Krzyświełem, a potem wstało słońce, oto sobota.

Dla mnie sobota była dniem wolnym, poświęconym głównie na wylegiwanie się na materacu Krzyświeła i dbanie o to, by nie chodzić zbyt gwałtownie – po prostu się nie dało. Zamówiłem tylko koszulkę w Maginarium z białym logiem

„Aperture Laboratories”. Poruszałem się z zawrotną prędkością około 1 km/h, zaś do kibla biegłem z równie zawrotną prędkością 2 km/h. To było niesamowite. Tak jak dwóch chłopaków na luzie wbijających do jednej kabiny. Mam nadzieję, że skończyło się tylko na picu piwa. Na sobotę zaplanowany był też „ponymeet” pyrkonowy. Zebraliśmy się całkiem sporą grupką między pawilonami 15 i 8A, później zaś poszliśmy na wieźówkę o MLP. Moim faworytem była drużyna „Sombra i Krysia chcieli dobrze”, niestety nie wygrali. A szkoda. :c

Niedziela zaś była „panelowa”. Primus inter pares to panel Kobiety Ślimaka. Zobaczyłem, jak ona wygląda, jak wygląda Buc Marcin... Coś wspaniałego. Chyba od tamtej pory jestem jej wiernym fanem. Później przyszedł czas na pakowanie się, bo okazało się, że żadnego właściwie ciekawego panelu nie było. Czemu pisałem, jakby było tego więcej? Żeby zobrazować me uczucia. No cóż. Spakowałem się i wraz z Krzyźwiełem poszliśmy na Pozań Chlebak Główny.

And here's a twist of fate.

Widząc kolejki na dworcu przy kasach, poszedłem do Punktu Obsługi Klienta PKP Intercity po bilet. Nie liczyłem właściwie na nic, choć coś mi mówiło, by żądać składów zmodernizowanych. Wchodzę więc, byłem sam, bez kolejki i proszę o sprawdzenie połączenia do Wrocławia tymi wagonami po modernie. Były, jednak długo się czekało oraz brak gwarancji miejsc siedzących, co, pamiętając o tłumach, oznaczałoby siedzenie na korytarzu. O zgrozo. Toteż poprosiłem o pociąg zwykły. Tam też nie było miejsca. W takim razie uznałem, że skoro mam już siedzieć na korytarzu, to wolę w nowoczesnych wagonach. Już miałem się godzić ze swym losem, kiedy w ostatnim momencie zwolniło się miejsce. Bez namysłu wziąłem, zapłaciłem i wielce wdzięczny Bogu i zadowolony, wróciłem coś wszamać w Burger Kingu. Gdy mój czas wybił, razem z kolejnym znajomym, Tomkiem (pozdrawiam go ciepło!) poszliśmy na perony. On mnie tylko odprowadzał, gdyż sam znajdował się w wielkiej rozterce. Jak zechce, to wam powie. Cóż mogę rzec – wsiałem bez pośpiechu, mając miejscówkę, rozsiadłem się wygodnie i pojechałem do Wrocławia.

Na tym mógłbym kończyć, jednak muszę wspo-



mniej jeszcze o trzech rzeczach. Pierwsza – piosenka tegorocznego Pyrkonu. W tym momencie wszystkie słowa uznania zmierzają do Spike'a z Warszawy, który to w sobotę wieczór puścił przy karciance kucowej „Ciurallę” z Blok Ekipy. Tak mi się to wryło w pamięć, że już na zawsze Pyrkon 2015 będę z tym kojarzył. Drugi motyw to balon Pinkie Pie napęczniony helem, który to, przymocowany do plecaka jednego z kolegów współobozowych, służył właściwie całemu pyrkonowemu sleeproomowi jako punkt orientacyjny. Gdy zaś z Krzyźwiełem próbowaliśmy go odwiązać i wydłużyć na nitce, żeby fruwał wyżej od konkurencyjnej Dashie niedaleko, wielu przechodniów miało wrażenie, że kucyk ulatuje pod dach. Było im go szkoda. To miłe. Niestety, w niedzielę tylko dzięki działaniom fandomu z podtytułu tej relacji, Pinkie Pie dotknęła sufitu i tam pozostała. Tak, to była wina futrzaków.

Trzecia rzecz. Nie wiem dlaczego, ale na Pyrkonie czuję się swojsko, jak w domu. Wspaniale było móc przyjechać, żal zaś było wyjeżdżać. Konwent ma w sobie coś, że dzięki niemu nie czuję się tak dziwnie wśród innych dziwaków takich jak ja. To wspaniałe uczucie, którego wam, moi drodzy czytelnicy, także życzę.

Do zobaczenia za rok!

# 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



Warszawa

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



# Hiperanaliza dla początkujących

Czyli jak robić to mądrze

**O**glądając serial, próbujemy go racjonalizować, doszukiwać się sensu w rzeczach pozornie niemających głębszego znaczenia, porównujemy go z naszym światem i ostatecznie wyciągamy całkiem daleko idące wnioski. Przeprowadzamy dziesiątki dyskusji o tym, czy alicorny są nieśmiertelne, czy Twilight ma pochodzenie arystokratyczne, a także ile wynosi jedno skrzydłobicie w znanych nam jednostkach fizycznych.

» SPIDI von MARDER

Takie działanie z jednej strony jest absurdem, gdyż to tylko bajka dla dzieci... Przecież nikt rozsądny nie pokusi się o wykonanie studium anatomicznego zwierzączków z „Happy Tree Friends” lub nie napisze magisterki o polityce w „Śwince Peppie”.

Ale... może jednak nie jest to takie głupie? Wszak twórcy, wymyślając ten świat, musieli się na czymś wzorować! Dlaczego by nie dokonać próby odtworzenia ich toku rozumowania?

To jest podstawowy argument tłumaczący sensowność hiperanalizy, a więc dokładnego rozebrania serialu, jego uniwersum, fabuły i założeń na czynniki pierwsze. Powyższy argument rozkłada się na poniższe założenia:

Serial nie jest zawieszony w próżni, a jego twórcy musieli wzorować się na innych dziełach, od innych seriali aż po rdzeń kultury ludzkiej, czyli mitologie,

folklor, zwyczaje i prawa homo sapiens sapiens od czasów jego powstania.

Uniwersum My Little Pony jest po tylu sezonach już bardzo rozbudowanym światem pełnym detali. Aby sami twórcy się w nim nie pogubili, musieli tworzyć schematy i ustalenia, które spajają ten świat i czynią go w jakimś stopniu logicznym. Przykład: to pegazy kontrolują pogodę, choć jednorożce też dałyby radę. Ustalono jednak, że robią to skrzydłaki.

Nasycaenie produktu jakimiś podtekstami, odwołaniami do innych dzieł, kultury masowej i dziedzictwa kulturowego podwyższa jego wartość merytoryczną i intelektualną, pozwala odbiorcy na zabawę w odszukiwanie ich, a także poszerza target dzieła. Tak działają komedie familijne, gdzie są treści dla dzieci, a podteksty dla dorosłych.

Autorzy serialu, jak wszyscy artyści czy twórcy, będąc dorosłymi ludźmi, lubią podszywać swoje dzieło ciekawostkami.

Jak widać, istnienie podtekstów, drugiego dna, a także głębszej prawdy w kucykach jest uzasadnione. Nawet na poziomie pierwszego sezonu, kiedy produkt był autentycznie adresowany do młodszej widowni, ilość smaczków była ogromna.

No dobrze, uzgodniliśmy, że hiperanaliza może mieć sens. Ale jak ją robić??

Po pierwsze, odróżnijmy hiperanalizę od tzw.

„teorii spiskowych”. Różnica jest identyczna jak między hipotezami naukowymi a sensacyjnymi teoriami pseudonaukowców. Porównanie jest trafne, gdyż dobrze prowadzona analiza przypomina prawdziwe badania naukowe i jest równie przyjemną rozrywką intelektualną.

Teoria spiskowa to niczym niepoparty pogląd próbujący doszyć do kucyków czyjeś osobiste wyobrażenia, pragnienia i idee, które nie mają zakotwiczenia w serialu lub są bardzo słabo uargumentowane. Teoretycznie sprytnie zmontowanej teorii spiskowej nie da się jednoznacznie wykluczyć, ale równocześnie nie sposób ją poprzeć przy odrobinie zdrowego rozsądku. Taki pogląd ma tłumaczyć czyjś niedorzeczny pomysł, wykreowany na potrzeby fanfika, sesji RPG lub obrazka.

Przykładowa i bardzo popularna teoria spiskowa to homoseksualizm Rainbow Dash. Skojarzenie bierze się z różnych źródeł, przede wszystkim z błędnego zawężenia symboliki tęczy jako znaku homoseksualizmu, a także aparycji i zachowania pegazicy, którą można określić jako „chłopczycę”, co łączy się z kolejnym stereotypem, że „chłopięce” dziewczęta są homoseksualne. Warto sobie przypomnieć, że Rainbow Dash w filmach z serii „PONY.MOV” miała za znaczek dwa kobiece symbole Wenus, co sugerowało, że jej talentem jest lesbijstwo.

Ten pogląd nie ma żadnego potwierdzenia w serialu, nigdy i nigdzie. Niektórzy tłumaczą, że pegazica nie wyraża żadnego zainteresowania ogierami... teoretycznie nie bez powodu. Jednak nie ma to żadnego znaczenia, gdyż nie tylko ona, a poza tym, póki nie pojawi się jasna sugestia lub wręcz deklaracja w którymś odcinku, to teoria spiskowa pozostaje teorią spiskową.

Jako przeciwstawny przykład dobrze przeprowadzonej analizy warto przytoczyć kwestię Wonderbolts. Jeszcze w czasach II-III sezonu nie było jasno powiedziane, że to jakiegokolwiek siły zbrojne. Taka deklaracja padła dopiero w odcinku Testing, Testing, 3, 2, 1.../Skrzydłata Wiedza. Na podstawie umundurowania pegazów, które było zaskakująco podobne do malowania samolotów F-18 z jednostki Blue Angels, a więc formacji bojowo-reprezentatywnej USAAF, struktury organizacyjnej Wonderbolts, używanej terminologii, kluczy i symboliki domyśliłem się, że jest to wojsko. Jak się okazało później, analiza okazała się słuszna.

Inną kwestią było sieroctwo Scootaloo i rodzeństwa Apple. Na chwilę obecną w samym serialu nie jest to jasno wytłumaczone i analiza ociera się o teorię spiskową. Jednak ilość sugestii i w wskazówek pozwala sądzić, że istotnie te cztery postacie nie mają rodziców. Nie tylko dlatego, że nie występują oni w serialu. Spadające gwiazdy, psychiczne problemy małej pegazicy, a także komentarze twórców pozwalają sądzić, że analiza głosi prawdę.

Tutaj możemy przejść do kolejnego zagadnienia. Bardzo często mówi się, że jakiś element serialu jest inspirowany innym filmem, inną generacją kucyków lub jest wręcz dosłownym cytatem. Od Daring Do/Indiany Jonesa aż po tytuł odcinka For Whom the Sweetie Belle Toils/Oklaski dla Sweetie Belle (Komu Bije Dzwon). Przeciwnicy takich zestawień twierdzą, że nigdy nie można mieć pewności, czy twórcy autentycznie wzorowali się na czymś innym, czy jest to przypadkowy zbieg okoliczności, jakich pełno. To oczywiście słuszna uwaga, jednak są rzeczy, które zdają się być zbyt oczywistą inspiracją. Osobiście twierdzą, że nie można nie zauważyć nawiązań do finału Nowej Nadziei w ostatniej scenie Return to the Harmony/Powrót do Harmonii.

A jak dokonywać hiperanalizy, aby miała sens?

Oczywiste, że trzeba uważnie oglądać serial, najlepiej po kilka razy jeden odcinek. Wiele ciekawostek wymaga zestawienia ze sobą kilku odcinków lub wręcz przeglądania epizodu klatka po klatce. Tak, to przypomina prawdziwe badania naukowe, gdzie również pracując nad materiałem, musimy obejrzeć go ze wszystkich stron, przeprowadzić odpowiednio liczną serię prób i tak dalej. W ten sposób wychycimy coś, jakiś detal, który wzbudzi naszą ciekawość i uznamy go za rzecz wartą analizy.

Jednym zdaniem: szukamy tematu i zadajemy sobie jakieś pytanie: na przykład, czy kucyki mogą operować bronią białą.

Szukamy w serialu wszystkich przykładów wystąpienia broni i jej użycia.

W trakcie analizy serialu trzeba umiejętnie oddzielać kanon od fanonu i wszelkich teorii spiskowych. Jeśli opieramy się na jakimś fakcie, trzeba w miarę możliwości znać jego źródło, co pozwoli nam uniknąć pomyłki i zwykłej wtopy, jeśli nieopatrznie powołamy się na jakiegoś fanfika lub zabawkę. Abstrahuję tutaj od zakresu kanoniczności

i jej jakościowania. Dobrym zwyczajem jest mówić po prostu, skąd pochodzi dany fakt. Czy z serialu (z jakiego odcinka?), czy też z komiksu, książki, wywiadu z twórcami...

Drugim fundamentem jest kwerenda źródłowa, a więc musimy posiadać zewnętrzną wiedzę, aby się wypowiedzieć na jakiś temat. Jeżeli poddamy analizie oręż kucyków, musimy posiadać jakąś wiedzę bronioznawczą. Taką wiedzę najlepiej czerpać ze wszystkich dostępnych źródeł, z czego najwięcej warta jest merytoryczna wiedza książkowa, a także uniwersytecka. Nie bez znaczenia jest też nasze własne doświadczenie np. w posługiwaniu się mieczem, co pozwoli nam ocenić, czy miecze z serialu są realistycznie narysowane. Oczywiście warto to uzupełniać o wszystkie inne źródła, jak filmy, gry, powieści i tak dalej, aczkolwiek takie... nazwijmy to „komercyjne” dzieła są kwestionowalne i należy uważać, aby za fakt nie uznać jakiejś bzdury.

Przeprowadzając badania, porównując to z naszą wiedzą, możemy zacząć wyciągać wnioski, stawiać tezy i hipotezy. Należy robić to z głową i za wszelką cenę starać się filtrować nasze osobiste gusta i przekonania. Jeżeli ja opisałem w swoim fanfiku, że kucyki bez żadnych trudności trzymają miecz w jednym kopycie i walczą nim, poruszając się na samych tylnych nogach, to wcale nie znaczy, że tak jest w serialu!

Dochodząc do jakiegokolwiek wniosku, musimy umieć go uargumentować. Podać przykłady z serialu i je treściwie opisać. Dojrzeć w nich sens i najlepiej umieć się też odwołać do znanej nam rzeczywistości, która mogła naprowadzić twórców na wykorzystanie jakiegoś rozwiązania. Skorzystajmy jeszcze raz z przykładu trzymania miecza w jednym przednim kopycie. Ta teoria jest o tyle prawdopodobna, że nie tylko w serialu odnajdujemy mnóstwo mieczy niczym nieróżniących się od naszej broni, a także mamy aż dwie sceny jej użycia (Mulia Mild jako ninja niszczy tort stylizowaną kataną w MMMystery Express/Tajemnica w Ekspresie Przyjaźni, a także Apple Bloom fechtuje w The Cutie Pox/Znaczkowa Ospa).

Zatem mamy prawo uznać, że nasza hiperanaliza dowiodła,

że tak! kucyki są w stanie walczyć bronią białą jak ludzie, gdyż:

- widzimy w serialu wiele przykładów oręża, który niczym nie różni się od prawdziwego (mamy screeny i zdjęcia),
- widzimy przykłady jej użycia,
- posługując się kwerendą źródłową, zauważamy odpowiednie podobieństwa.

W tym miejscu warto też automatycznie porużyć wątpliwości i je przytoczyć, co ubiegnie wszelkich sceptyków. A więc owszem, walka wygląda tak samo, ale jedna jest wizją mało wiarygodnej Pinkie Pie, a druga to efekt ciężkiej, magicznej choroby. Oczywiście, jeśli możemy, to powinniśmy te wątpliwości z marszu rozwiązać.

Dystans do własnych badań jest bardzo istotną rzeczą i świadczy o dojrzałości. Pomimo posiadania miliona dowodów zawsze warto brać pod uwagę możliwość, że się mylimy. Zawsze! I jeśli ktoś ma przeciwstawne zdanie, należy to uszanować, szczególnie jeśli posiada argumenty.

Dlatego tak ważny jest język polemiki. Zbytnią pewnością siebie jest źle widziana, tak samo szydzenie z odmiennych poglądów. Użycie w dyskusji takich figur jak „to bzdura”, „nie wiesz, co mówisz” lub „nie umiesz czytać/oglądać ze zrozumieniem” jest w dyskusji akademickiej obrazą i prowokacją.

Dlatego w ramach zakończenia artykułu z pełną skromnością przyznaję, że cała treść tego wywodu to tylko moje pomysły bazujące na doświadczeniach i nikomu nie zabraniam mieć innego podejścia. ;)





# Cahan Uczy i Bawi

## Część 9: Wszystko o dialogach

**M**ało jest opowiadań bez dialogów i nie dziwota, zważywszy na ich istotną rolę. Nie uświadczysz ich chociażby w formie listu, pamiętnika czy typowej kroniki. Jeśli piszemy najzwyczajniejsze w świecie opowiadanie, to prędzej czy później nasi bohaterowie zaczną ze sobą rozmawiać, o ile nie są niemowami. Dlatego przydałoby się wiedzieć co nieco o zapisie oraz o roli dialogów.

» *Cahan*

### Ogólna rola dialogów w opowiadaniu

Przede wszystkim wprowadzają one pewien dynamizm do naszego fanfika. Dzieje się tak z paru powodów. Pierwszym z nich jest to, że zapis dialogowy odcina się od jednolitej masy opisowej i stanowi pewnego rodzaju odpoczynek dla oczu czytelnika. Inną kwestią jest to, że w dialogach coś się dzieje, bo budowane są wzajemne relacje między bohaterami. No i to świetna okazja na wprowadzenie paru żartów.

Poprzez rozmowy pomiędzy postaciami możemy przekazywać informacje o świecie przedstawionym utworu. Przykład:

– Macie rację, zajmiemy się tym jako tymczasowy pan na Magicgard. Wybaczcie nam za to niedopatrzenie, niestety znaleźliśmy się w rozjazdach.

Już wiemy, kim ten kuc jest. Informacja o tym,

któ panuje na Magicgard. To jest krótka wiadomość, ale spełnia tę samą funkcję, co X mówiący do Y o zwyczajach godowych smoków.

Coś jeszcze? Tak, rola w kreacji postaci. Każdy z nas ma inny sposób wypowiadania się. Powiedzonka? Makaronizmy? Styl? Droga wolna. Dziwne szyki i zniekształcone słowa? Jak najbardziej. Takie rzeczy pozwolą nam na uczynienia naszego bohatera bardziej charakterystycznym i prostszym do zapamiętania dla czytelnika. Stylizując tekst, musimy wiedzieć, co chcemy osiągnąć i kto z kim rozmawia. Chyba nikt (poza ostatnią patologią) nie mówi do matki „Ty ździro”, ale do nielubianej koleżanki jest już to bardziej prawdopodobne. Do osoby wyższej rangą zwracamy się, używając przeróżnych form grzecznościowych. Archaizmy? Tona pochlebstw? Nadmuchany język? Jak najbardziej. Zobaczcie, jak bardzo różnią się sposoby mówienia szlachcica i chłopca.

– Moja matula chora, umierająca jest. Z nozdrzy krew jej leci. Wnet zejść jej z tego padołu przyjdzie. Poratujcie, Pani, poratujcie.

– My również mamy taką nadzieję, Wasza Wysokość. Czujemy się zaiste zaszczytzeni, iż raczyliście osobiście się z nami spotkać. To dla nas wielka radość móc z wami pomówić przed tak długim okresem naszej nieobecności w Mooncastle – rzekł pan na Stardate Ridge.

Różnią się od siebie, prawda? Sądzę, że nawet

bez form grzecznościowych nie sprawiłoby wam kłopotu stwierdzenie, do jakiego rodzaju bohatera pasują te słowa. Takie coś dodatkowo buduje klimat, więc dlaczego regularnie widzę bohaterów, którzy posługują się zwykłym, współczesnym językiem niezależnie od tego, kim są?

Co jeszcze można tu upchnąć? Wady wymowy. Jeśli zrobisz postać z charakterystyczną wadą wymowy, to wszyscy będą ją pamiętać. A akcenty? Osobiście preferuję co jakiś czas po prostu napisać wprost. Np.:

– Na jaja Celestii! Chyba nie podlałam śmieci! – powiedziała z ciężkim akcentem Cutie Horn.

## Najczęściej popełniane błędy

Wiele osób zapomina o tym, kim jest jego bohater. Najczęściej objawia się to w wypowiedziach królewskich sióstr. Co regularnie widuję? Celestię i Lunę, które mówią jak gimnazjalistki, a w głowach mają słomę z butów. Ludzie, pamiętajcie o rangach społecznych. Tak samo jak chłop nie będzie mówił jak profesor, tak od starej jak świat władczyni oczekuje się kultury, mądrości i jakiegoś nieco bardziej wyrafinowanego języka. Kiedy piszemy o średnio-wiecznej Equestrii, to nie używajmy słów i zwrotów z serii „Nara, ziom!”.

Nieodpowiedni język to jedno, drugą sprawą jest wciskanie w usta bohaterów kanonicznych zwrotów typu „20 procent cooler!” i „Yay” aż do porzygu. Jeśli w ten sposób chcecie zaznaczyć, że to X, to zmieńcie strategię, bo jest zła, a sam zabieg w większości przypadków wypada żałośnie. Tak samo jak wsadzanie na siłę rzeczy odnoszących się do zainteresowań Mane 6.

Kolejnym problemem jest nieprawidłowy zapis, objawiający się użyciem znaku „-” zamiast półpauzy. Wygląda to słabo i jest błędem, za który biją wściekłe Gandzie. Nieprawidłowe jest też używanie w tym celu cudzośliwu, jeśli piszemy po polsku. Bez kolorków i bez „Imię: Blablaba”, jeśli to nie jest dramat.

Inną sprawą jest walenie paru stron samych dialogów, bez przerywników. Wtedy tekst przypomina sito, a bohaterowie zawieszani są w próżni. Starajmy się to jednak nieco zagęścić, by zamiast wody na marchewce wyszedł chociaż rosół. Nie róbmy białych ścian. Często też mogę zaobserwować sytuację, w której ktoś upycha część opisową bezpośrednio

w zapisie dialogowym. Jedno zdanie przerywnika jest ok. Ale kilka już nie. Wówczas lepiej zrobić cały osobny akapit takowego i dopiero potem dać wypowiedź.

## Polski zapis dialogowy

Na wstępie zacznę, że nie jestem mistrzynią korekty, więc nie zamierzam mówić o rzeczach, na których znam się dość słabo. Dlatego skupię się na rzeczach mi wiadomych. Jak wygląda polski zapis dialogowy? Zaczyna się od nowego akapitu, przy którym robimy wcięcie przy pomocy klawisza TAB, tak samo jak przy każdym innym akapicie. Następnie mamy schemat, który w najprostszej wersji wygląda tak: półpauza, wypowiedź. Świetnie, ale czy jest coś jeszcze? Oczywiście! Nie możemy cały czas używać tego wariantu. Dlatego mamy też opcję: półpauza, wypowiedź, półpauza, kto co powiedział i jak to zrobił oraz półpauza, wypowiedź, półpauza, przerywnik, półpauza, wypowiedź. Możemy ze sobą łączyć te metody.

## Radosne rozmowy taboretów

Czy możemy wyrażać emocje poprzez dialogi? Jak najbardziej i wcale nie potrzeba tu wsadzać gróźb czy „Ale ja go kocham, wujku!”. Jest coś jeszcze, a imię tego: długość wypowiedzi. Silne emocje? Słowa będą krótkie, choć może być ich dużo. Dłuższe wypowiedzi zazwyczaj pojawiają się, kiedy ktoś jest opanowany. Dlatego nie przystoją w sytuacjach takich jak przerażenie czy gniew. Jak drze japę wkurzona klacz, będzie to pierwszy czy drugi z poniższych przykładów?

– Nic nie robisz dla domu! Nie wyrzucasz śmieci! Nie gotujesz! Nie pierzesz! Nie bawisz się ze źrebakami! Jesteś niczym! Niczym! Nawet komplementów mi nie prawisz! Czy ty mnie jeszcze kochasz?! Jak mogłeś zapomnieć o naszej rocznicy, łachudro?!

– Nic nie robisz dla domu, widzisz te sterty śmieci i nieumyte gary? Kiedy ostatnio ugotowałeś obiad i czemu był taki paskudny?! A nasze źrebaki to chyba w ogóle cię nie obchodzą, bo się z nimi nie bawisz, ani nie odbierasz ich z przedszkola! Na dodatek raczej mnie nie kochasz, bo nie prawisz mi komplementów, a seksu nie uprawialiśmy od trzech dni! Jak mogłeś zapomnieć datę naszej rocznicy ślubu i nie zaprosić mnie do restauracji, łachudro?!

Odpowiedź pozostawiam wam.



# Pamiętniki Młodego Subiektywisty

## Część I „Wstęp i Smocze Łzy”

**N**a wstępie chciałem wyjaśnić, o co będzie chodzić w tej serii. Otóż nie znajdują się tu recenzje faników, a raczej zbiór moich subiektywnych przemyśleń i opinii na temat danego dzieła. Będą one też nieco wyolbrzymione i trochę zakrawające o tzw. hejt. Nie należy więc traktować tego, co napiszę w 100% poważnie.

» Zodiak

Pora przejść do części właściwej...

„Smocze Łzy” – fanfik legenda, najdłuższe opowiadanie w polskim fandomie. Epicka epepeja, na którą składa się 79 rozdziałów. Trzeba przyznać, że to całkiem dobry wynik. Z samą lekturą tej powieści się nie spieszyłem. Mówiąc szczerze, z początku zwyczajnie mnie nie pociągała. Zacząłem ją czytać dla zabijania czasu. A co dalej?

Zmuszony jestem powiedzieć, że nie jest to zły fanfik. Jest masa o wiele gorszych i głupszych dzieł. „Smocze Łzy” mają swój klimat, fabułę i bohaterów. Każdy będzie lubił (bądź nie) coś innego. Nie mogę więc powiedzieć, żebyś nie czytał tej historii, Czytelniku. A jeśli chodzi o mnie? Mnie ten fanfik... po prostu strasznie denerwował.

Nie wynikało to z fabuły, bo ta jest jak najbardziej odpowiednia i dla mnie absolutnie bez zarzutu. Nie wynikało to z opisów, bo nie jestem Dolarem, Cahan czy Gandzią, żeby bolały mnie drobne błędy, pojawiające się od czasu do czasu. Wynikało

to przede wszystkim z postaci, które z uporem maniaka co parę rozdziałów starały się przyprawić mnie o nerwicę.

Jest tego dużo i nie wiem, jak ogarnę cały ten chaos. Zacznę od tego, że „Smocze Łzy” wykorzystają zniechęcony przeze mnie schemat, wedle którego postać głęboka, szara i niejednolita musi być negatywna (choć nie, przepraszam, nie istnieje pojęcie negatywne czy pozytywne, bo wszystko jest szare). Mówię tu oczywiście o głównym bohaterze – Keegenie (który jest jedną z najbardziej zniechęconych przeze mnie postaci).

No właśnie... Keegen. Naprawdę nie rozumiem, co można lubić w amoralnym, aroganckim, złośliwym smoku, który nie ma za grosz cech pozytywnych. Taka jest prawda. Czerwony jaszczur przez cały fanfik starał się, aby nie skazić się ani jednym dobrym uczynkiem. To w końcu stało się jakieś... dwa razy (naciągane). Niemożliwie odpycha mnie jego motywacja, podejście i metody. Gdyby miał choć trochę charyzmy, byłby o wiele bardziej strawny. A tak mamy obrażonego na cały świat, wywyższającego się ponad wszystko smoka. Nienawidzi kucyków, bo... sam się okazał zwierzęciem i zabił osobę, na której mu zależało. Hm... 10/10.

Mógłbym się dalej rozpisywać na jego temat, ale wyszłaby mi tu druga „Pieśń Lodu i Ognia”. Zatem podsumowując Keegena: jest zwyczajnie odpychający, nie czuć wobec niego współczucia czy sympatii i nie ma za grosz charyzmy, żeby

konkurować z takim chociażby Discordem.

Zbyt pięknie by było, gdybym na tym durnowatym jaszczurze pozostał. Przejdę więc do drugiej rzeczy, która doprowadzała mnie do przemiany w Hulka. Hm... Zodhulk? Hulkiak? No, nieważne. Panie i Panowie... Spike. I żeby było jasne: lubię Spike'a z serialu. Jest zabawny i sympatyczny. A ten ze „Smoczycch łez”? Większego leminga pozbawionego własnej woli i instynktu samozachowawczego nie widziałem.

Jakby to powiedzieć... Jak wspominałem, nie ma własnej woli. Robi wszystko, co każe mu Keegen, nie kwestionując przy tym ani jednej rzeczy. Ani jednej! Wykonuje rozkazy jak bezwolny golem. Dlaczego? Bo tak. Nie będę tu streszczał całego wątku, ale łączy się on z kolejną kwestią, która mnie niesamowicie drażni. W skrócie: Spike chce się uczyć magii, Twilight go uczy, dwóch gwardzistów-idiotów myli go z dorosłym smokiem (Boże...), Spike ucieka, znajduje go Keegen... i tak zaczyna się indoktrynacja na bardziej niż podatnym obiekcie. Wiem, że strasznie to uprościłem, ale tak to mniej więcej wygląda.

Spike całe życie wychowywał się wśród kucyków, i to przy Elementach Harmonii. W czasie akcji fanfika jest nieco starszy, ale to nadal dziecko. Co nie przeszkadza mu w absolutnym ignorowaniu brutalności Keegen. Fakt, niby coś tam autor wspomina, że Spike miał jakieś wątpliwości, ale absolutnie nic z nich nie wynika. Działa to tak, że młody coś tam mruczy w momencie zabójstwa, ale potem... zapomina o tym i tyle. „Właśnie zabiłem kuczka. Kij z tym”. Nawet widząc, że Keegen posyła szóstkę innych smocząt na pewną śmierć (jasne, że upokarzającą i bolesną), ma to głęboko w swojej łuskowatej dupie. Jest bezwolną marionetką. Dopiero w późniejszej fazie historii dostaje nieco więcej motywacji do trzymania się czerwonego smoka.

Ostatnią rzeczą, jaka mnie niesamowicie wnerwia (w zasadzie to nie ostatnią, ale na niej zakończymy) była głupota i niekompetencja wojsk Equestrii. Serio. Ci debile byli mniej rozgarnięci niż bliźnięta Cake. Taka... sytuacja: Keegen wdaje się w walkę z regularnymi oddziałami armii. Ranny ucieka i pada tuż przed wejściem do swojej kryjówki. Żeby nie stracić go z oczu, kuczki wysyłają w pogoń... dwóch(!) zwiadowców. A co ci kretyni robią? Lądują tuż przed smoczym pyskiem... Zawodowi. Żołnierze. A to nie jest pojedynczy przypadek. Dalej było przypadkowe zakażenie Spike'a... Wspomniana wcześniej pomyłka... Czy notoryczne dawanie się podejść jak amatorzy (zabijanie zwiadowców w uniwersum SŁ ma mniej więcej poziom trudności krojenia chleba).

I tak dalej... I tak, kurde, dalej. Skończę w tym momencie, wymieniłem główne powody, przez które lektura „Smoczycch łez” nie była tak przyjemna, jak mogłaby być. Powtórzę raz jeszcze: nie twierdzę, że to zły fanfik. Wręcz przeciwnie, moje subiektywne zdanie jest, jakie jest, ale nie mogę powiedzieć, że czytanie nie sprawiło mi przyjemności. Było tu masę świetnych wątków, sama fabuła była bez zarzutu, a intryga trzymała w napięciu. Tost osiągnął też efekt trzymania czytelnika w niepewności, za co go podziwiam i nienawidzę.

Nie chce mi się dalej pisać, kończę i idę wypić piwo. Pozdrowienia dla Tosta.







## Starość nie radość

**M**łodość nie wieczność, śmierć nie wesele. Pomimo wypływającej z tego stwierdzenia przesady coraz trudniej ignorować fakt, że fandom strasznie się zestarzał. Czy to źle? Trudno powiedzieć, jednak na pewno jest inaczej, więc naturalnym będzie przystosowanie się do nowej sytuacji. Zależy od tego więcej, niż możemy przypuszczać.

» *Alberich*

Nie jestem specjalnym fanem apokaliptycznych teorii o końcu świata lub, co gorsza, końcu fandomu. Tak długo jak istnieją ludzie oglądający kucyki integrujący się z innymi ludźmi oglądającymi kucyki w celu wspólnego robienia... czegokolwiek związanego z kucykami, fandom przeżyje. Znacznie mniejsze i starsze społeczności wciąż mają wiele do powiedzenia, więc dlaczego akurat nasza miałaby spektakularnie upaść?

Na nasze nieszczęście nie oznacza to, że zły wiek będzie trwał wiecznie. Nie, nie będzie. W żadnym razie jednak nie dojdzie do żadnego rodzaju apokalipsy, śmierci lub widowiskowego zmięczenia, a jeśli jakimś cudem coś takiego by się stało, będzie to już tylko skutek, a nie przyczyna. Edmund Husserl, filozof z nurtu fenomenologów powiedział: „Największym niebezpieczeństwem dla Europy jest zmęczenie”. Nic dodać, nic ująć. Fandom jako zbiorowość

rządzi się podobnymi prawami. Przede wszystkim zmęczenie, obojętność i przesyt stały się naszym arsenikiem. Dlaczego powiedziałem to w czasie przeszłym? Bowiem to nie widmo przyszłości, a proces ciągły i długotrwały, dziejący się na naszych oczach.

Roztaczam bardzo pesymistyczne wizje, ale jeśli do wyboru mamy zacisnąć zęby, pogodzić się z faktami i zrobić cokolwiek lub wręcz przeciwnie, udawać, że wszystko jest w najlepszym porządku, nie będę się zastanawiał długo. Możemy przekonywać się, że świeżo odcięta ręka to dla nas tylko draśnięcie albo ruszyć z nią do najbliższego chirurga. Na nasze nieszczęście, sami jesteśmy jednocześnie metaforycznym chirurgiem i kaleką. Paskudna sprawa.

Pozwolę sobie też zastrzec rzecz dla mnie oczywistą, jednak być może niepewną dla kogoś z Was – nie jest to rozprawa naukowa ani fachowa praca, za którą stoją profesjonalne badania statystyczne. Nie jest to moja działka ani moja specjalizacja, dlatego podejść do problemu od strony obserwatora-publicysty. Tym samym bardzo możliwe, że w którymś punkcie czegoś nie dopowiem, źle coś zinterpretuję lub, co gorsza, nawet się pomylę. Z mojej strony zapewniam Was, że dołożę wszelkich starań, by całość prezentowała się jak najlepiej. Serdecznie zachęcam też do dyskusji, a możecie mi wierzyć, jest o czym rozmawiać.

## Bezduszne prawa historii

Cywilizacje rodzą się, rozwijają, osiągają szczyt swojej potęgi, upadają. Być może pozwalam sobie na zbyt wiele, jednak fandom jako społeczność rządzi się podobnymi prawami. Nie wszystkie analogie do historii będą poprawne, niektóre nawet doprowadziłyby nas do sprzecznych wniosków, dlatego używam tutaj historii i cywilizacji tylko jako alegorii.

Przede wszystkim podstawą fandomu byli, są i będą ludzie. Nie kanon, nie cały nasz uzbierany dorobek, tylko nasi członkowie. Kondycja fandomu musi więc być nierozłącznie związana z kondycją należących do społeczności ludzi. Jak na złość nie ma żadnego naprawdę skutecznego wyznacznika tego pojęcia. Korzystna dla wszystkich sytuacja przejawia się dużą ilością zaangażowania, inicjatyw, kreatywności, twórczości, otwartości, ogółem wszystkiego związanego z działaniem i produktywnością. Tak długo jak ludziom chce się coś robić, rozmawiać, pisać, rysować, dyskutować, tworzyć, faktycznie angażować się w życie, tak długo fandom będzie żywotny. W innym razie... marny nasz los.

Stąd właśnie wcześniejszy cytat z Husserla. Jeśli coś może nas zabić, będzie to brak aktywności i zaangażowania, bierność. Pierwszym odruchem może być natychmiastowa chęć rzucenia się na klawiaturę do zrobienia czegośkolwiek, sęk w tym, że to, co i jak robimy jest równie ważne jak to, czy robimy cokolwiek. O tym trochę później.

Wielkie sprawy, wspaniałe plany, a nawet całe narody giną, gdy ludzie przestają w nie wierzyć. Tak samo nasza społeczność słabnie, gdy spada zaangażowanie.

## Objawy choroby

Ktoś, kto nie zgadza się z główną tezą artykułu mógłby, skądinąd słusznie, zażądać wyjaśnienia, dlaczego uważam, że fandom słabnie. Ja, rzecz jasna, mógłbym rzucić jakąś wymijającą odpowiedź w stylu „przecież widać”, z tym, że byłoby to z mojej strony nie tylko prymitywne, ale i niegrzeczne. Dlatego zanim zabiorę się za diagnozowanie przyczyn i podsuwanie propozycji rozwiązania impasu, moim obowiązkiem będzie pokazanie, że z naszą społecznością

ewidentnie dzieje się coś złego. Trudność leży między innymi w tym, że ciężko znaleźć drugi obiekt porównania. Jakby nie patrzeć, fani My Little Pony wymykają się wielu typowym kwalifikacjom. Dlatego zdecydowałem się na rozwiązanie wewnętrzne – będę porównywał obecne czasy z tym, co działo się tu w latach 2012/2013, które miałem przyjemność widzieć na własne oczy, czynnie udzielając się w fandomie. Dlaczego akurat ten czas? Bo mniej więcej w tym okresie widzę największe zainteresowanie kucykami i wzrost aktywności.

Do dzieła, oto lista objawów:

- Niski przyrost nowych osób w fandomie. Pomijam już rok 2011, gdy fandom dopiero się tworzył, gdyż wtedy wzrost naszej liczebności był czymś kompletnie naturalnym. Jednak w 2012 i 2013 nie był już istotą nową, a „rekruci” cały czas się pojawiali. Co więcej, niemal od razu włączali się w życie społeczności, szybko startując z fanfikami i fanartami, dostając oficjalne funkcje na MLPPolska lub FGE, chodząc na ponymeety. Teraz większość twórców, redaktorów, moderatorów i organizatorów (choć ta akurat profesja siłą rzeczy wymaga doświadczenia) to ludzie zastali i będący z fandomem od dawna.
- Permanentny status quo. Scena zacementowała się, co akurat z wiekiem i w odniesieniu do poprzedniego objawu nie jest specjalnie dziwne. Sęk w tym, że system zatrzymywał się w stanie spokoju i niebezpiecznej nieaktywności. Poza MLPPolska, FGE i grupami na Facebooku nie pojawiają się żadne nowe, mniej lub bardziej zorganizowane społeczności. Inny znak czasu z MLPPolska – średni czas kadencji awatara lub regenta był niegdyś znacznie krótszy. Tymczasem teraz na stanowiskach pozostało bardzo wielu „emerytów”. Pół biedy, kiedy wykonują swoją pracę porządnie (a takich na szczęście nie brak, powtarzam – na szczęście), gorzej, że wielu z nich to cienie dawnej aktywności. Nie chodzi już nawet o brak zainteresowania, co brak zmian.
- Spowolnienie aktywności. Ten element pokażę na podstawie fanfików, w których

orientuję się najlepiej. Obecnie na MLPPolska w dziale z opowiadaniem temat na pierwszej stronie utrzymuje się ponad dwa tygodnie! Dla porównania, w wyżej wspomnianych latach (a nawet często w 2014) zdarzało się, że tematy odchodziły na drugą stronę jeszcze tego samego dnia! Inny przykład z FGE: w latach 2012/2013 Kredke (tamtejszy redaktor od FFów) musiał wprowadzić zbiorcze posty na opowiadania, gdyż dawny system „jedno opowiadanie na dzień” generował wielodniowe kolejki. Obecnie zrezygnowano z tego patentu, fanfiki pojawiają się w najlepszym razie kilka razy na tydzień, zdecydowanie nie codziennie. Na owym blogu spadła też aktywność komentatorska, nawet w przypadku często aktualizowanych fików. A to tylko FFy, które nie są jedyną formą zaangażowania.

- Powszechność odejścia. Jeszcze jakiś czas temu osoby, które opuszczały fandom, były pewnego rodzaju egzotyką. Słyszałem już tezy, że „fandom jest jak mafia”, z której nie da się wyjść, pamiętam optymizm i zaangażowanie nowych, chociażby z własnego doświadczenia. Dźwięczą mi też w uszach coraz pospolitsze słowa „już nie czuję tej magii”. To, że ludzie odchodzą, a to spektakularnie, a to w ciszy, nie jest akurat niczym dziwnym, zwłaszcza że istniejemy już od paru lat. Teraz jednak jak nigdy widać, jak bardzo się zestarzeliliśmy.

Wprawny obserwator bez trudu wypisałby jeszcze niejedną objaw, ja jednak, ograniczony ramami objętości, zmuszony jestem na tym poprzestać. Mam nadzieję, że przekonałem Was, że bywało lepiej.

## Diagnoza i przypuszczenia

„Zestarzeliliśmy się... i tyle” – w tym momencie te słowa spokojnie zakończyłyby ten artykuł, gdybym tylko chciał się nad fandomem paścić. Ja jednak nie mam zamiaru poprzestać na biadolaniu. Może jestem przesadnie sentymentalny, może dałem się ponieść jakiemuś dziwnemu gatunkowi idealizmu, ale na Miłość



Boską, szkoda mi tej niezwyklej społeczności.

Problem staje się też nieco bardziej skomplikowany dlatego, że obecny stan niesie ze sobą też parę dobrych stron. Oswoiiliśmy środowisko, doczekaliśmy się pokaźnej bazy obrazków, filmików, piosenek i fików, zaryzykuję też stwierdzenie, że znacząco zwiększyliśmy nasze wymagania. Nie jest idealnie, ale... jakoś jest. Wciąż mamy jeszcze sporą grupę aktywnych, cały czas coś się dzieje, choć jakby mniej niż kiedyś. Tym bardziej kuszące staje się zatrzymanie lub ewentualnie, gdy naprawdę coś (lub ktoś) nam nie w smak, odejść po cichu.

Być może kiedyś pokuszę się o coś więcej, szepetem dodam, że piszę w tle trochę dłuższy artykuł na temat samej sceny FFów. Tutaj jednak nie mam możliwości, by systematycznie przekopać się przez wszystkie problemy, miast tego podzielę się więc garścią wniosków:

- Zmienił się stosunek ludzi w Internecie do bronies. Minęły te czasy, gdy byliśmy egzotyką i nowiutkim dziwadłem, jeszcze niezbadanym. Co więcej, wielu przyjmuje

nas naprawdę nieprzychylnie, pojawiły się niechętnie reakcje na naszą obecność. W 2011 i 2012 obrazki z kucykami na kwejku były czymś kompletnie normalnym, teraz już ich nie ma, po tym jak ostatnie próby publikacji takich skończyły się nieprzychylną, wręcz agresywną reakcją komentatorów. W eter poszedł też stereotyp tłustego, „przegranego” bronny’ego, nachalnie nawracającego innych na oglądanie kucyków, co w połączeniu z plotkami o naszym nieprzeciętnym zamieszaniu do R34 skończyło się bardzo złą dla nas publiką.

- Nowi członkowie pojawiają się rzadziej. Nie ma w tym niczego specjalnie nietypowego, większość z tych, którzy mieli dowiedzieć się o serialu i zacząć oglądać, już to zrobiła jakiś czas temu. Masowych „misji” nie ma sensu robić, między innymi ze względu na ten stereotyp, o którym pisałem wyżej. Ponadto jednym z największych walorów „rekrutacji” do fandomu MLP i dla mnie jednym z największych fenomenów tegoż było właśnie stopniowe przełamywanie się do nieznanego. Przechodzenie wszystkich etapów od „to

dla małych dziewczynek” przez „nie jest takie złe” i „kurcze, podoba mi się” aż po „cholera, jestem fanem kucyków, co ja robię ze swoim życiem?”. Jeśli czegoś nam naprawdę brakuje, to właśnie nowych.

- Sporej grupie zwyczajnie przejadły się kucyki, więc decydują się odejść. Zmęczenie, rutyna, nic nowego. Jednakże ze względu na brak świeżej krwi, coraz bardziej widać ich brak. Wrażenie „nekropolii” będzie nam towarzyszyć coraz mocniej.
- W dodatku, kolejny raz pozytywny efekt odbija się przeciwko nam. Większość z aktywnych członków fandomu ma już swoich znajomych. Nic w tym dziwnego, jednak gdy fandom był jeszcze młody, siłą rzeczy ludzie, których tam poznaliśmy, byli z nami niedługo. Trwałość znajomości naturalnie przeniosła część aktywności pozasam fandom, niejeden preferuje mniejsze grono przyjaciół. Nawet jeśli poznał ich w społeczności fanów kucyków, teraz nie muszą już jej potrzebować. Dochodzi efekt psychologiczny, potencjalni nowi, aktywni fani mogą czuć się intruzami i nawet jeśli nie mieliby faktycznych problemów z wbiciem się w środowisko, mogą mieć takie poczucie.
- Wyżej pisałem już o poczuciu rutyny. Wchodzimy dla ludzi, dla forum lub dla bloga, bo zawsze wchodziliśmy... Nie mnie oceniać czyichś motywów, daleki też jestem od potępiania kogokolwiek, gdyż mimo wszystko wielu długoletnich członków fandomu świeci przykładem aktywności i otwartości. Jednak tendencja do robienia czegoś w mniejszej skali, mniej na poważnie, w mniejszym gronie, ogólnie, zwyczajnie mniej, jest zwyczajnie przykra. Co jest w tym wszystkim najgorsze? Że wypalenie się jest tak bardzo ludzkie, tak przykro typowe, że niemal nie sposób z nim walczyć.
- Spada ilość odbiorców fandomowych dzieł, zwłaszcza fanfików. Na samym początku, gdy literatury fandomowej nie było wiele, siłą rzeczy czytało się co popadnie. W ogromnej ilości prac coraz trudniej jednak walczyć o uwagę, zwłasz-



cza że aktywność komentatorska maleje, a i jak pisałem wyżej, czytelników wielu nie ma. Scena FFów twórcami stoi, a ci zniechęcają się brakiem zainteresowania.

Jak widzę przyszłość? Może nie w czarnych, ale mocno szarych barwach. Fandom będzie dalej kurczyć się, popadać w coraz większą rutynę i brak aktywności. Uważam, a wręcz jestem przekonany, że ostatecznie skupi się wokół dwóch grup – twórców, którzy zostaną i społeczników-aktywistów. Jedni i drudzy są w stanie „wyprodukować” wystarczająco działania i zainteresowania, by jakoś się wybronić. Nie będzie źle, ale na pewno inaczej i skromniej. A może nadejdzie renesans? Niech mnie diabli, ale jakoś nie mogę w to uwierzyć, przykro mi.

## Słowa otuchy

Choć najlepiej nie jest, nie oznacza to, że nic się nie da zrobić. Mało tego, można zmienić bardzo dużo. Mamy w rękach wiele atutów, które możemy wykorzystać. Nie będę Wam mydlił oczu o odwracaniu tendencji i przywróceniu złotego wieku, bo nie jestem w stanie wynieść się na takie wyżyny optymizmu. Z mojej perspektywy starzenie się fandomu jest faktem, więc należy się z nim pogodzić. Wbrew tytułowi artykułu, starość może być radosna. Już nasza w tym głowa, by rzeczywiście się taka stała.

Po pierwsze, pogódźmy się z sytuacją i przystosujmy do niej. Nie ma sensu robić dokładnie tego samego, co trzy lata temu, bo te same rozwiązania będą miały inne skutki w różnych realiach. Fandom starzeje się, nie umiera! Zmienia się, ale będzie istniał dalej, tylko w nieco przeobrażonej postaci.

Po drugie, to właśnie mój największy apel do Was – podejmujmy inicjatywy i działania w fandomie. Jakiegokolwiek. Piszcie, twórzcie, rysujcie, komentujcie, rozmawiajcie, dyskutujcie, zakładajcie strony, spierajcie się, tematy się



znajdą. Kanon ciągle się rozwija, choć zainteresowanie maleje, ciągle jest o czym rozmawiać. To, o czym mówię, nie jest reanimacją trupa, tylko zachowaniem wartościowej i ciągle żywej części fandomu.

Po trzecie – wykorzystajmy swoje mocne strony. Dogadajmy się ze znajomymi, których jakby nie patrzeć najczęściej już mamy, odkurźmy nasze potężne archiwa fanartów i fanfików, bo jak mówiłem, jest już z czego wybierać. Czytajcie nawzajem swoje prace, komentujcie wzajemnie swoje rysunki, róbcie wspólnie komiksy; każda inicjatywa jest w cenie, zwłaszcza gdy podejmuje ją cała grupa.

No i na koniec... chodźcie na ponymeety, chociażby nieorganizowane, przynajmniej od czasu do czasu. Oprócz tego lub jeśli bardzo nie podoba Wam się poprzedni punkt, spróbujcie czasem nawiązać znajomość z kimś nowym z fandomu. Być może, chociaż przez chwilę, co w moim przypadku się sprawdziło, choć na chwilę przypomnicie sobie sam początek, gdy wszystkie było nowe i jakże dalekie od rutyny.

Życzę pogodnej i ciepłej, a jednak możliwie najbardziej aktywnej starości!



# Głęboka Hiperanaliza Serialu

Kraina Wielkiej Orgii

**P**odoba wam się ten tytuł dzisiejszego odcinka Głębokiej Hiperanalizy Serialu? Mnie też. Pewnie myślicie, że to jakaś skomplikowana przenośnia czy coś w tym stylu. Otóż nie, bowiem naprawdę zamierzam poruszyć temat życia seksualnego naszych ukochanych taboretów. Szczerze mówiąc, ten artykuł to odpowiedź na prośby paru osób, które chciały, bym napisała tę analizę, bazując na mej wiedzy biologicznej. Sądziecie, że to tylko niewinna kreskówka dla najmłodszych? Owszem, w końcu nasze kochane dzieciaczki nie widzą pewnych rzeczy, zaś twórcy wielokrotnie dawali nam różnorakie poszlaki.

» Cahan

## Końskie życie i pożycie

Na początek trochę biologii. Konie... Takie duże, śmierdzące zwierzaki. Kuce też do nich należą. Jedzą m.in. siano, trawę, owies i wysłodki buraczane. Tworzą stada, bo samotny koń to martwy koń. Aby zwiększyć szanse na przeżycie, nie przejmują się losem osobników chorych bądź rannych, a konie sivo umaszczone są często wyrzucane.

Ale my przecież nie o tym. Jak wygląda końskie życie intymne? Typowe stado składa się z ogiera kryjącego, haremu klaczy oraz JEGO źrebiąt. Jego, ponieważ cudze źrebięta są zabijane. Dzieje się tak w sytuacji, w której nowy ogier zostaje „wodziem”. By to osiągnąć, koń musi wygrać krwawą walkę z poprzednikiem. Stadem przewodzi klacz

przewodniczka, która jest zazwyczaj tą najstarszą. Źrebięta płci męskiej są wydalane z tabunu, gdy osiągną dojrzałość płciową. Wówczas często tworzą stada ogierów. Popęd płciowy u koni jest niezwykle silny, klacze co jakiś czas wchodzą w okres rui, czyli paru płodnych dni, podczas których wypinają zady, zadzierają ogony, rozkraczają się, błyskają sromem i podsikują bogatym w feromony moczem. Oprócz tego często zmienia im się charakter na bardziej wredny bądź kapryśny. Co jest dalej? Ogier skacze na klacz i ją kryje. Trwa to krótko i nie sprawia jej przyjemności. I stąd się właśnie biorą źrebaczki, drogie dzieci.

## Poszlaki w serialu

Maj litel pony, maj litel pony... Słodkie. Kolorowe. Niewinne małe kucyki. A te źrebaczki to bocian przyniośł? Tak, one uprawiają seks. Dobra, to nie było zbyt szokujące. Ale co jeśli wam powiem, że kucyki mają ruję i że jest to kanoniczne? Jak to? Tak to! W odcinku Tanks for Memories Applejack wypowiada słowa, które po przetłumaczeniu na język polski znaczą ni mniej, ni więcej, tylko: „w tych dniach nie jesteś sobą”. Wykluczyłabym okres, to domena naczelnych, a jak wiadomo, twórcy wzorowali nasze salcesony na prawdziwych koniach. Czyli ruja... Stan, w którym klacz da każdemu. Jest coś jeszcze... Coś mało mamy ogierów i par, szczególnie stałych par. Podejrzan? Tak, kuce mają wiele grzeszków na sumieniu.

## Dobór klaczy do krycia

Większość ogierów kryje wszystko, co się rusza i jest klaczą w rui. Większość, czyli nie wszystkie. Nie od dziś zauważono, że niektóre preferują klacze określonej maści. Do czego dążę? Ile w serialu widzimy trwałych związków? Cztery. Rodziców Twilight, rodziców Rarity, państwo Cake i Shining Armora z Cadance. Mało, bardzo mało. Może po prostu brat Twilight preferuje różowe alikorny?

## Poligamia i zdrady

Konie są poligamiczne. Każdy każdemu, jak jest okazja. Najczęściej jest ogier i jego całkiem spory harem. To wyjaśnia fakt, że  $\frac{3}{4}$  populacji Equestrii stanowią klacze. Samce w naturze zazwyczaj żyją krócej właśnie przez to, że walczą o samicę, co stanowi spory wydatek energetyczny oraz prowadzi do doznawania licznych obrażeń. Do tego nie zawsze rodzi się tyle samo samic i samców. Te proporcje różnią się w zależności od dostępności pożywienia, innych warunków oraz gatunku. Większa liczba urodzeń samic ma spore uzasadnienie, w końcu jeden samiec może zapładniać do woli, za to ciąża stanowi już pewne ograniczenie.

Czy w serialu mamy dowód na zdradę i poligamię? Nawet dwa dowody. Państwo Cake i ich dzieci. Oni to zwykłe, plebejskie kartofle, one to szlachetna jedno-rożec i dumny pegaz. Geny recesywne po ciotecznych babkach? Każdy, kto ma jakieś pojęcie o genetyce i dziedziczeniu alleli wie, że takie coś wyszłoby już dużo wcześniej i jest niemożliwe. Brawo, Carrot Cake, przeskoczyłeś swoją rasę i zostałeś rogaczem. Ale przynajmniej małżeństwo zostało uratowane. Bliźnięta najprawdopodobniej pochodzą od dwóch różnych ojców. Tak, to jest możliwe.

Dobrze, ale ponieważ nie każdy zna się na genetyce, to pozwólcie, że wam wyjaśnię sprawę bliźniąt. Gen to odcinek DNA kodujący jedno białko. Każdy z nas ma dwa allele danego genu i każdy z nich znajduje się w innym z chromosomów homologicznych. Allele dzielą się na dominujące i recesywne, czyli takie, które ujawniają się w pełni dopiero w sytuacji, w której są dwa. Dominacja może być pełna bądź możemy mieć do czynienia z tzw. kodominacją, czyli sytuacją, w której mamy sytuację pośrednią. W najprostszym przypadku cecha jest kodowana przez jeden gen, ale nie musi tak wcale być.

Jeśli przyjąć teorię pana Cake, że ich dzieci są recesywne, to oznacza, że i on, i pani Cake muszą być heterozygotami, a rasa nie dziedziczy się kumu-

latywnie – czyli jak masz więcej alleli dominujących, to dana cecha będzie mocniejsza. Zresztą, to nie miałoby sensu, gdyż wiadomo, że pierwotnie trzy rasy się ze sobą nie mieszały, a w takim przypadku byłoby to niemożliwe. Geny sprzężone? Też pułdo. Współdziałanie genów? Już prędzej. Jednak rogi mają za mało wspólnego ze skrzydłami, by można by było tak sądzić. Ba, są sobie tak odległe, że to nie może być nawet kwestia pojedynczych genów, ponieważ to więcej niż kilka białek. To dwie różne rzeczy. I tu nas coś może poratować – chromosomy.

Komórki ssaków są diploidalne poza gametami i komórkami bezjądrzastymi (np. ludzkie erytrocyty), które po prostu informacji genetycznej nie zawierają. Co to oznacza? Mamy podwójną informację genetyczną, ponieważ otrzymujemy ją i od matki, i od ojca. Jak to się odczytuje? Wyżej wspomniałam o zjawisku dominacji i kumulatywności oraz o sprzężeniu genów. Po prostu wszystko jest od siebie wzajemnie zależne. Ale są pewne wyjątkowe chromosomy: X i Y, chromosomy płci. X to stosunkowo duży chromosom i zawiera dużo informacji genetycznej, Y już nie. Locusy, czyli miejsca, na których znajdują się allele tego samego genu, w przypadku X i Y się nie pokrywają, ponieważ Y jako krótszy i mniejszy najzwyczajniej w świecie nie posiada tych wszystkich genów. Chłopcy te informacje mają tylko i wyłącznie od matki. A dziewczynki? Czy mają więcej? Otóż nie! Na etapie rozwoju zarodkowego w komórkach w 23ciej parze chromosomów homologicznych jeden z nich będzie losowo dezaktywowany. Czyli tak jakby dziewczyny mają 46 chromosomów, ale w poszczególnych komórkach „działa” 45. Tak sprawa wygląda u ludzi. Przyszuję, że nie wiem, ile chromosomów mają konie.

A teraz rozwiązanie zagadki: za rasę kuca odpowiadają całe chromosomy. Nie ma dominacji. Jeden z nich będzie losowo dezaktywowany. I w ten sposób dwa ziemniaki rzeczywiście mogłyby spłodzić pegaza i jednorożca, ale... Prześledźmy ich linię pokrewieństwa.

„Otóż, mój pra-pra-pra-pra-pradziadek był jedno-rożcem, a cioteczny przodek ze strony stryjecznego dziadka Cup Cake był pegazem. Logiczne, prawda?”. Nielogiczne, szczególnie to drugie. W przypadku Carrota mamy 6 pokoleń. Skoro gen nie znikł, to znaczy, że ten konkretny chromosom był cały czas przekazywany dalej. Prawdopodobieństwo, że sam chromosom mógł trafić do plemnika pana Cake wynosi...  $\frac{1}{2}$  do potęgi siódmej. Razem z panem Cake mamy siedem pokoleń. Podczas każdego z nich mieliśmy 50 procent szans, iż powstanie jednorożec. Prawdo-

podobieństwo, że te geny zostały przekazane dalej wynoszą niewiele więcej niż zero. Pani Cake wypada jeszcze gorzej. U niej to prawdopodobieństwo wynosi zero. Wniosek jest prosty – ktoś tu kogoś intensywnie zdradzał. Albo państwo Cake są bękartami, ale o tym nie wiedzą.

## Samotne matki

Klacz ze źrebakiem to normalny widok, ale ogier? Zdarzają się, ale niezwykle rzadko. Tatusiowie nie przejawiają instynktów opiekuńczych? Typowe dla większości ogierów w normalnym świecie. To kolejny dowód na poligamię, ale postanowiłam wyodrębnić go jako rzecz niezwykle istotną. Kucyki nie tworzą zbyt silnych więzów rodzinnych, poza więzią matka-dziecko, która łatwo może zostać rozerwana.

Większość osób myśli, że Scootaloo to sierota. Cóż... Niekoniecznie. Całkiem prawdopodobne, że obecnie jej matkę kryje inny ogier niż jej ojciec, a ona musiała się wynieść. Wątpię, by kucyki MLP zabijały źrebaki tak jak to robią konie, więc jeśli moja teoria jest prawdziwa, to po prostu w sytuacji przejęcia stada przez nowego ogiera, potomkowie byłego alfy odchodzą od matek.

## Homoseksualizm

Niezależnie od prezentowanego przez ludzkość światopoglądu, homoseksualizm jest rzeczą jak naj-

bardziej naturalną i występuje u większości gatunków zwierząt. Bardzo często zdarza się chociażby wśród lwów i baranów. U koni również się go spotyka. W samym serialu mieliśmy przykłady homoseksualnych zachowań, ale rzecz jasna nie chodzi mi wcale o niewinną pod tym względem Rainbow Dash, tylko o Pinkie Pie. Pamiętacie, co zrobiła różowa zaraza w odcinku Pinkie Apple Pie? Pocałowała Applejack w usta. Sądząc po reakcji pomarańczowej klaczy, to ona też jest homo.

## Hearts and Hooves Day

Kucykowe Walentynki? Nie od dziś wiadomo, że klacze często mają ruję w tym samym okresie, tak samo jak kobiety z jednej wspólnoty mają zsynchronizowane cykle miesięczne. Tak, sugeruję, że CMC szukało Cherliee reproduktora, ale ona nie była zainteresowana, gdyż nie miała rui. A może po prostu jest lesbijką?

## Puenta

Kolorowe koniki to stado niewyżytych nimfomanów, a Equestria to kraina wiecznej orgii. Każdy z każdym. Flutter z Angelem, Twilight ze Spike'iem, Rainbow ze zlewem... A poważnie... Chyba nie wzięliście tego wszystkiego na serio? Czasami biologia musi ustąpić zdrowemu rozsądkowi. No, może poza teorią o państwie Cake. Tu naprawdę były zdrady.







# Fandom My Little Pony i jego wyjątkowość

**Z**apewne każdy brony na przestrzeni tych paru lat, w jakich jest w fandomie, nie-raz sobie stawiał pytanie, czy kucykowy fandom jest w jakikolwiek sposób wyjątkowy spośród innych internetowych subkultur, a jeśli tak, to z czego to wynika.

» SPID|vonMARDER

Cóż, wygląda na to, że automatycznie sam odpowiedziałem na pierwsze pytanie. Jako osoba, która należała lub należy do całego szeregu fandomów i innych grup zainteresowania, dostrzegam kilka niezwykłości, które postaram się w paru zdaniach opisać.

Po pierwsze, o ile każda z tych społeczności obraca się wokół pewnego produktu, np. serialu, gry komputerowej, książki czy postaci, o tyle kucyki są przez ogromną część nas, być może nawet większość, traktowane jedynie jako pretekst do zapoznania się z fandomem. Nawet tzw. „starzy bronies” nierzadko nie widzieli całego serialu lub go zwyczajnie nie pamiętają. Dosłownie garstka wnika nieco głębiej i jest w stanie wziąć udział w trudniejszej wiedzówce lub roztrząsać naturę produktu i jego uniwersum.

Nieco inaczej jest z twórczością fandomu. Tutaj oczywiście nadal większość to osoby, które chwytają się trochę tego, trochę tamtego, ale nie brakuje jednostek będących specjalistami w ramach jakiegoś zagadnienia, na przykład oceków, muzyki

czy fanfikcji.

Jednak nadal brakuje głębszego zainteresowania twardym kanonem serialowym.

Kontrastuje to z wieloma innymi grupami, gdzie fani np. „Gwiezdných Wojen” deklarujący przynależność do fandomu są powszechnie całkiem dobrze zorientowani, o czym traktuje ich ukochany produkt.

Co więcej, taka wiedza w niektórych wypadkach jest wręcz konieczna, aby móc swobodnie poruszać się w przestrzeni grupy. Dla przykładu, nieznamość fabuły serii gier „Thief” to dość spory problem, gdyż fandom koncentruje się na oryginalnej grze i fanmisjach... i po prostu ciężko uznać się za tzw. „tchera” i wypowiadać na forach, jak się nie grało w żadną z części.

Właśnie. Kluczowa wydaje się być kwestia, czy znajomość kanonu jest w ogóle potrzebna do korzystania z przywilejów fandomu. Otóż w naszym przypadku absolutnie nie jest. Dowodem na to jest grono osób, które widziały ledwie kilka odcinków, maksymalnie jeden-dwa sezony i mimo to są pełnokrwistymi członkami społeczności. Istotniejsza wydaje się być znajomość twórczości, a przede wszystkim bronies, szczególnie tych, z którymi mamy kontakt.

Niejeden brony otwarcie przyznaje, że mu nie chodzi o kucyki, że to tylko pretekst do poznania ludzi i zaprzyjaźnienia się z nimi, spędzania

wspólnego czasu, szczególnie tego imprezowego. My Little Pony to tylko śmieszny dodatek, okazja do obejrzenia odcinka lub powieszenia ładnego plakatu na ścianie.

Tutaj można przejść do drugiej poważnej różnicy. Otóż inne fandomy internetowe, grupy zainteresowań i tak dalej ze względu na skupienie się wokół pewnej czynności lub produktu nie potrzebują innych członków jako przyjaciół. Oczywiście zawiera się też przyjaźnie, ale ciężko to nazwać globalnym zjawiskiem. Osobiście nigdy nie szukałem przyjaciół pośród graczy ASG lub fantastów, choć oczywiście mam tam kumpli i znajomych. Jednak ciężko mi sobie wyobrazić, abym się z nimi spotkał nagle w parku i pogadał o ASG lub planszówkach. U kuców to codzienność.

Fandom MLP oprócz działalności internetowej (od rozmów na forach po wspólne projekty artystyczne) ma też drugi pion, bezwzględnie potrzebny, aby lokalne stado istniało. Są nimi właśnie ponymeety. Tutaj dostrzegamy kolejny fenomen, czyli ich częstotliwość i charakter. Mogą się zdarzyć zloty, na których serial i kucyki nie odgrywają niemalże żadnej roli, a nadal ci ludzie chcą się ze sobą spotykać i wspólnie marnować czas.

Co więcej, istnieje nawet przeświadczenie, że deklarując przynależność do naszej grupy, wręcz WYPADA się pokazywać i udzielać na meetach.

Z kolei podobne spotkania w wielu innych moich fandomach zdarzają się raz na rok, o ile nie rzadziej. A tutaj nawet parę razy w tygodniu! Być może wynika to z wieku członków (młodszy ludzie mają TEORETYCZNIE więcej czasu), ale na pewno nie tylko.

Tutaj przechodzimy do kolejnego stopnia spotkań. Ponymeety zorganizowane, takie jak Krakowski 12.2, Ambermeet, III Warszawski, to rzecz porównywalna de facto z minikonwentami. Lokalne środowiska innych fandomów organizują je rzadko, z reguły raz do roku i są dość sporym wyzwaniem.

U nas to ma charakter masowy, co równocześnie być może odbija się na jakości i ilości osób. No i bronies jest mniej niż otaku, fantastów czy planszówkowiczów.

Przejdźmy może do dość kontrowersyjnego tematu, jakim są treści, które dany fandom reprezentuje i jakimi się fascynuje. Nie myliłbym tego z ideologiami, gdyż nawet wiara w magię przyjaźni to nie ideologia.

Czy poszczególne społeczności mają swoje treści? Moim zdaniem nie. W żadnym wypadku nie posądzałbym fanów Dartha Vadera o bycie złym. Tak samo każdy doskonale wie, że Love & Tolerance to wymysł nawet już nie wiadomo kogo.

Jednak są elementy, którymi się fascynujemy i to one występują nie powszechnie. Fani Thiefa interesują się (bardzo uogólniam) tajemnicami, pamiętam też dyskusje na temat skradania się. Z kolei bronies to chyba jedyna grupa, gdzie grupa dorosłych facetów na widok różowej postaci wyraża zbiorowy zachwyt nad jej słodkością.

Podsumowując, uważam nasz fandom za zdecydowanie inny od pozostałych znanych mi społeczności fanowskich lub grup zainteresowań. Nie chciałem poruszać kwestii organizacyjnych, gdyż to rzeczy techniczne, bardzo podatne na zmiany i nierzadko niezbyt związane z samą kulturą stroną zagadnienia, a wynikająca jedynie z istniejącej, fizycznej rzeczywistości.

Tak, możemy poczuć się wyjątkowo.





# 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



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

## Elementy Konwentu

Dwa numery temu, we wpisie numer 12, oficjalnie zanegowałem potrzebę istnienia kucykowego konwentu w Polsce. Spotkało się to ze słowami krytyki, gdyż teoretycznie sam teraz organizuję konwent – Vistuliana. Czy jestem zatem hipokrytą?

Zacznijmy od tego, że nadal uważam instytucję kucykowego konwentu za niewykonywalną w Polsce. Jest nas za mało, ludzie przede wszystkim szukają możliwości spotkania się, a i nasza moc organizacyjna z wielkim trudem mogłaby im dać jakieś naprawdę grube imprezy. O ile w ogóle.

Jednak kluczowe jest tutaj słowo „spotkanie”. Bo ponymeeta to można im dać. Ponymeetem jest według mnie MLK, o czym nieraz wspominałem tu i ówdzie, a także będzie nim Vistulian. Proszę zwrócić uwagę, że organizatorzy (ja, Skradacz i Włocz) bardzo unikają nazywania warszawskiej imprezy „konwentem”; na ofi-

cialnych materiałach promocyjnych to „wielki ponymeet”, a określenie „konwent” przyszło z dołu, od uczestników i kadry helpersko-prelegenckiej.

Czemu to nie są np. „małe konwenty”? Wszak taki Tetcon, Trójcon i tak dalej nie były wiele większe, a nazywa je się konwentami. Zgadza się, ale w środowisku fantasy nie funkcjonuje pojęcie „fantasymeet” czy jakkolwiek „meet” jako takie. My mamy wyjątkowo powszechne spotkania właśnie w rozmiarach małych konwentów, ale nazywamy je „meetami”, a „konwent” to wielkie imprezy typu Bronycon. O ile nierzadko meetowe atrakcje bywają większe od tych fantasykonwentowych, to ilość gości nadal jest nieporównywalna, tak jak rozmach organizacyjny. Przykładowo, Balticon, będący raczej drobniejszym konwentem mangowo-fantastycznym, spokojnie zbierze dwa tysiące ludzi, a pośród zaproszonych gości są ludzie bezpośrednio zajmujący się tworzeniem produktów, wokół których powstają fandomy.

Mam nadzieję, że to wyjaśniło wątpliwości. Jak ktoś chce nazywać MLK czy Vistuliana „konwentem”, to oczywiście nie można tego zabronić. Co więcej, według swojej osobistej nomenklatury używa słusznego określenia. Jednak nie jest to oficjalne miano, którym posługuje się komitet organizacyjny.



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



## Dola hist(o/e)ryka

### *Czyli zmartwienia internetowego wojownika o prawdę historyczną*

Dobra wiadomość dla studiujących historię! Gdy skończycie niechodzenie na zajęcia i zdawanie egzaminów metodą ZZZ (Zakuć, Zdać, Zapomnieć), CZEKA NA WAS PRACA! Nie jest to żaden fastfood! Jest tylko jeden haczyk – nikt za to nie będzie wam płacił; powiem nawet więcej – prawdopodobnie będziecie musieli w to wszystko włożyć swoje nerwy i cierpliwość godną świętych (za karę – było się uczyć). W sumie to jednak nie brzmi jak praca. Hm... zajęcie?

Jeśli myślicie, że ogół ludu internetowego, wirtualny kolektyw pochodzenia polskiego po sześciu latach nauki (w porywach na dziewięć) – w klasach 4–6 podstawówki, potem zaś trzech klas gimnazjum (i trzech liceum) – nauczył się historii, jesteście w strasznym, ale to strasznym błędzie. Skala błędu jest tu porównywalna z decyzją ignorowania ostrzeżeń o górach lodowych wysyłanych ze statków znajdujących się w okolicach niesławnego RMS Titanic. Tak, tak, kuce i kucki, internet nie umie w historię. Przykład? Wybielanie kapitalizmu jako tego, który niesie dobrobyt. Uznawanie rewolucji francuskiej za rzecz godną pochwały. Mówienie o powstaniu warszawskim jako chwale narodowej. Przedstawianie Inkwizycji jako tej, która paliła miliony Europejczyków. Przedstawianie krzyżowców jako krwiożercze bestie łupiące bezbronne miasta muzułmańskie, wyznające mężczyzn, gwałcące kobiety i przynoszące mrok i ciemność związane z ustrojem feudalnym.

Dla reszty, wciąż zdziwionych, ale uspokojonych, mam dowody na to, że nie jest tak, jak się powszechnie uważa. Krótko wyjaśnię, bo limit jednej strony akurat teraz jest dość niewygodny. Kapitalizm prowadzi do wzbogacania się nielicznych względem ubożenia licznych (komuniści akurat w tym wypadku mieli rację), jeśli komuś uśmiecha się tyrać na kogoś – proszę bardzo. Wolę chadecję, dzięki której RFN po II wojnie świato-

wej w ciągu 30 lat podniósł się z powojennego chaosu i wrócił na swą pozycję tytana gospodarki. Rewolucja francuska – wystarczy poczytać o tym, co robiono w Wandeji, jak brzmiało pełne hasło rewolucji („Wolność, równość, braterstwo, albo śmierć”, i nie, nie chodzi tu o ofiarne składanie swego życia za te wartości). Powstanie warszawskie było masakrą ludzi młodych, którzy potrzebni byli po wojnie do odbudowy kraju. Inkwizycja mordowała z częstotliwością człowieka na dzień. Działała kilkaset lat, a zazwyczaj albo wypuszczała podejrzanego, albo kazała odmówić mu zdrowaśkę czy iść na pielgrzymkę. Krucjaty? Nic innego jak właściwie rozpaczliwa próba przerwania procederu islamskich napaści na południe Europy, wyrwanie się z biednej Europy ku Ziemi Świętej, szukanie odkupienia swych win, czy po prostu swojego miejsca na świecie.

Powiem tak – na to wszystko mam dowody. Coś, o co trudno w internetach, zwłaszcza w dyskusjach, kupoburzach. Kto chce – niechaj się do mnie zgłosi. Dam mu to wszystko, niech ze mną bije się o prawdę w internecie.

Powiedzmy sobie szczerze – książek i tak nie przeczytają.





**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.

## Granica Przyzwoitości

Pewne wydarzenia skłoniły mnie do napisania tego felietonu. W tym krótkim artykule zajmę się granicą przyzwoitości, czyli tym, czego w dzisiejszych czasach brakuje wielu ludziom (choć w innych nie żyłam, więc w sumie nie wiem, czy było inaczej). Po co? Gwoli przypomnienia oraz by niektórzy się ogarnęli w tym, co robią. Szczególnie że przemawiam do fandomu kolorowych koni.

Jestem publicystą, nie filozofem, teologiem czy etykiem. Ale jestem też kimś jeszcze – człowiekiem takim samym jak i inni. Mam swoje zasady i granice przyzwoitości, których się trzymam. Są rzeczy, których się nie robi. Po prostu i nie trzeba do tego sobie dorabiać głębszej filozofii, kary boskiej czy pały z zachowania.

Przebywamy w środowisku silnie zwirtualizowanym, co szczególnie mocno wypacza nam wiele spraw i łatwo zapominamy, że za śmiesznym nickiem i kolorowym avatarom kryje się drugi człowiek. Czego nie należy robić? Świadomie krzywdzić innych. Oczywiście czym innym jest konstruktywna krytyka czy wyzywanie się ze znajomymi, gdzie wiemy, że oni wiedzą, że to tylko zabawa, a czym innym jest robienie głupich żarcików innym osobom. Każdy jest inny. Do jednego możesz się zwracać „Ty parszywy komuchu!” i się nie obrazi, a drugiemu powiesz jakiś w twoim mniemaniu niewinny żarcik i sprawisz mu ogromną przykrość.

Nie jesteśmy w stanie uniknąć sytuacji, w której niechcący kogoś zranimy. Wypadki chodzą po ludziach. Ale w sytuacji, w której doszło do nieporozumienia lepiej sobie sprawę spokojnie wyjaśnić i nie upierać się jak osioł, że nasz głupi dowcip był spoko, a ten drugi jest „gupi” i się czepia. Nie, bądźmy odpowiedzialni za to, co robimy i pamiętajmy, że nasze niewinne intencje mogą być czasami błędnie odczytane jako atak. Nie obwiniamy się, ale też nie zapominajmy przeprosić.

Inną kwestią, którą poruszę jest celowe rozpowszechnianie fałszywych informacji na czyjś temat bądź podszywanie się pod kogoś. Jeśli coś usłyszeliśmy jako plotkę, to zaznaczmy, że nie jesteśmy tego pewni. Serio, nie jest miłą rzeczą dowiedzieć się, że rzekomo popiera się pedofilię. To niestety autentyk z mojego życia. Oczywiście pedofilię potępiam całkowicie, więc możecie się domyślić, jak wielkie było moje oburzenie z tego powodu. Nie doczekałam się przeprosin.

Kolejny problem dotyczy tematów takich jak religia czy polityka. Po każdej stronie są ludzie i parapety. Ale na miłość Bogini, ludzie, szanujcie się przy tym! Dyskutujcie spokojnie, przestańcie patrzeć stereotypowo, bądź oceniać całą grupę po zachowaniu paru jej członków. Może nie dojdziecie nigdy do całkowitej zgody, bo to niemożliwe, ale tolerujcie się i patrzcie na to, jakim kto jest człowiekiem. A ślepe zianie nienawiścią to jedynie przejaw głupoty. Bądźcie ponad podziały i starajcie się zrozumieć drugą stronę barykady, zamiast kisić się w swoich własnych sokach.

Jasne, często w gronie znajomych się heheszkuje i „jeździ po” innych grupach lub pojedynczych osobach. Nie uważam by było w tym coś złego, jeśli traktujemy to jedynie jako żarty. To, że ktoś opowiada rasistowskie kawały nie czyni z niego od razu rasisty. Tak samo jak powiedzenie do kumpla „Ty debilu!” nie musi znaczyć, że się ma o nim takie zdanie.

Warto mieć dystans do siebie i świata, ale pamiętajmy, że nie wszyscy go mają i jeśli ktoś sobie nie życzy brać udziału w naszych żarcikach, to dajmy mu spokój. Czym innym jest wzajemne denerwowanie się dla zabawy, gdzie nasz „wróg” rozumie, co robimy – w końcu nikt nie mówił, że nie można kochać się nienawidzić – a czym innym wbijanie szpili. Niektórych tematów się przy pewnych ludziach nie porusza i należy to uszanować.

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**





# Pillars of Eternity

**Lochy, smoki, magia, miecze i sześciopersonowa drużyna śmiałków. Klasyka powraca. A my znów kopujemy tyłki w słusznej sprawie.**

» aTOM

Geneza. O tej historii słyszeli chyba wszyscy, którzy interesują się branżą gier. Dwa lata temu grubo ponad 70.000 fanów w ciemno zaufało ludziom z Obsidianu i nie żałowało pieniędzy na wsparcie kickstarterowskiego „Project Eternity”. I okazało się to pewnie dla wielu z nich najlepszą inwestycją ostatnich lat. Ta gra jest warta każdego centa, jaki został w nią włożony.

Klimat. Czyli bezapelacyjnie najważniejsza kwestia w przypadku gry okrzykniętej duchowym spadkobiercą serii „Baldur’s Gate”. I choć nie zawitamy tutaj po raz kolejny do Zapomnianych Krain, to czuć tutaj ich ducha. Krótko mówiąc, klimat jest fenomenalny. Unikatowy świat Eory wykreowany przez twórców zasługuje na kilka powieści, lokacje są piękne, historia świata przemyślana i drobiazgowa, napotkane postacie często nietuzinkowe. Bardzo klimatyczne są też pojawiające się od czasu do czasu (czyli zdecydowanie za rzadko!) rysowane przerywniki, w czasie których otrzymujemy też opis jakiejś sytuacji i musimy wybrać jedną z możliwych opcji poradzenia sobie z nią. Wszystko jest uwarunkowane naszymi cechami i umiejętnościami. Jeśli np. posiadamy niską zręczność, próba wspięcia się na mur może skończyć się upadkiem i złamaniem nogi, co znacznie utrudni nam dalszą grę. Warto wspomnieć

też o systemie reputacji, która naliczana jest osobno dla danych lokacji czy frakcji... i naprawdę dobrze działa. W jednym mieście mogą nas szcuć psami za liczne kradzieże, a na drugim końcu mapy jesteśmy wielbieni, bo ocaliliśmy jakąś wioskę. Ale kiedy nasza reputacja złodzieja dotrze i tam, mieszkańcy także zaczną nam mniej ufać. Ciekawe i dobrze zrealizowane rozwiązanie.

Fabula. Zaczyna się szalenie intrygująco, potem tempo nieco spada, plot-twist, akcja pędzi, znowu spada, kolejny plot-twist, w górę, w dół... Prawdziwa kolejka górską. Sama fabuła jest ściśle związana ze wspomnieniami, jakie nosi w sobie główny bohater, oraz klątwą, przez którą od pewnego czasu dzieci rodzą się bez dusz. Nie ma sensu zdradzać więcej, bo np. przeszłość naszego bohatera jest w sporej mierze kształtowana przez nas samych w czasie zabawy. Bardzo istotny jest też wątek religijny – nie przypominam sobie gry, w której ta kwestia byłaby tak często poruszana. W Eorze mamy do czynienia z wielobóstwem, ale nierzadko w czasie zabawy spotkamy też osoby niewierzące bądź uznające, że bogowie i tak wszystkich olewają.

Reinkarnacja. To słowo warto zapamiętać, bo stanowi podstawę wszystkich wierzeń. Po śmierci dusza pojawia się na świecie ponownie, w nowym ciele, ale nierzadko zdarza się, że dana osoba na skutek jakichś przeżyć może przypomnieć sobie urywki poprzednich żywotów. A nasz główny bohater szybko zyskuje też umiejętność „podglądania” dusz innych. W większości przypadków nie służy to



co prawda niczemu innemu, jak lepszemu wczuciu się w świat gry... ale właśnie dlatego nie mogłem się powstrzymać, kiedy tylko miałem okazję zajrzeć w czyjeś wspomnienia. Jest to niby opcjonalny bajer, ale pod tym względem gra jest niczym książka ze zbiorem krótkich i arcyciekawych opowiadań.

Towarzysze. Część osób narzeka, że mają mało rozmów, wtrąceń przy dialogach i nieciekawe biografie. Te osoby grały chyba drużyną stworzoną przez siebie (gra dopuszcza taką możliwość), bo ja zauważyłem coś zgoła odwrotnego. Jasne, nie uświadczymy tu drugiej Nie-Sławy czy Jana Jansena, ani nawet nie zżyjemy się z bohaterami tak jak z Garrusem, ale historie Zrozpaczonej Matki, Niezłomnego czy Alotha są naprawdę bardzo dobre. Średnią zaniża trochę łowczyni Sagani, która sama w sobie jest faktycznie dość nudna, oraz Kana, którego wątek kończy się nagle jakby ścięty katowskim toporem.

Zadania. Bo cóż to za RPG, w którym karczmarz nie poprosi nas o wybicie szczurów w piwnicy, a rządzące frakcje nie będą chciały zyskać naszej przychylności. Powiem krótko – jakość zadań, czy to głównych, czy też pobocznych, jest niebotycznie wysoka. Często nie ma w nich rozwiązań czarno-białych i zwykle musimy po prostu wybrać mniejsze zło. Niemal żadne z nich nie jest też prostym „przynieś, podaj, pozamiataj”, ale za to KAŻDE zawiera ukryte dno czy zaskakujący zwrot akcji. Hitem dla mnie była poboczna misja odszukania pewnej zagubionej kobiety, która ze spodziewanych kilkunastominutowych poszukiwań przerodziła się w ponad czterogodzinną wyprawę. Cud, miód i adra.

Grafika. Nie, nie jest to 3D w HD. Tak, widać piksele przy zbliżeniu. Owszem, mamy tu stały rzut izometryczny i nawet nie obrócimy kamery. A mimo to ręcznie rysowanych lokacji (wzbogaconych np. o animację wodospadu), wyglądu broni czy cudownych efektów czarów nie da się nie polubić. Bo są piękne, bo także są częścią klimatu gry, której niektóre „nowoczesne” RPG-i mogą pod tym względem czyścić pantalon. Do tego stopnia, że powoli człapiący w waszą stronę smok wyrzuci na was równie potężne wrażenie, co lądujący w środku miasta Żniwiarz. Gwarantuję.

Technikalia. Infinity Engine miało to do siebie, że, choć przyjazne dla modów, niezmiernie irytowało w kwestii niektórych rozwiązań – autosave przy wychodzeniu z lokacji (co powodowało często konieczność podwójnego wczytywania), marne wyszukiwanie

ścieżek przez postaci, liczne drobne bugi graficzne. W autorskim silniku, na którym działa PoE, prawie wszystkie te mankamenty zostały przerobione tak, że co chwila zadawałem sobie pytanie „czemu nikt wcześniej na to nie wpadł?”. Dodano przyspieszenie tempa rozgrywki, aby szybciej pokonać już zbadane obszary, autosave po pojawieniu się w jakiejś lokacji, grupowe zbieranie przedmiotów z poległych wrogów i setki innych udogodnień, które czynią rozgrywkę po prostu miłą.

Łyżka dziegldzi. Trochę irytuje system odpoczynku – mamy bardzo ograniczoną liczbę zapasów obozowych, co zmusza do solidnego oszczędzania drużyny, zwłaszcza magów. Ci ostatni mają zresztą strasznie przerabane, bo spora część skryptów przeciwników jest ukierunkowana tak, aby atakować ich w pierwszej kolejności. Spartolono też kompletnie motywy warowni – jedyna korzyść z niej to zadania łowczego, dzięki którym możemy zdobyć naprawdę mocarne przedmioty. Sam motyw rozbudowy twierdzy jest jednak dość nudnawy, a przeszukiwanie lochów pod nią to zwyczajne przerywanie się przez kolejne poziomy pełne wrogów. Fanom dungeon-crawlingu się to pewnie spodoba, pozostałym niekoniecznie. Szkoda też niewykorzystanych do końca możliwości, jakie daje klasa czy rasa postaci – np. niektórzy kapłani na pewno powinni mieć rozszerzone możliwości rozmów z częścią towarzyszy (zwłaszcza kiedy jeden z nich wyzywa twoje bóstwo od dziwek).

Polska wersja. Krótko mówiąc – zespół polonizujący spisał się na medal. Wystarczy rzut oka na polsko-angielską mapkę dołączoną do gry i już widać, że tłumacze przyłożyli się do swojej roboty. Opisy wspomnień są wspaniałe, nazwy własne to nierzadko majstersztyki, a dialogi sprawiają wrażenie, jakby od początku były szykowane pod polską wersję. Że o polskich wersjach strof pieśniarza nie wspomnę. Ostatni raz byłem tak zachwycony tłumaczeniem w czasie gry w „Planescape: Torment”.

Werdykt. Zdaję sobie sprawę, że recenzja jest naszpikowana uczuciem nostalgii, które w oczywisty sposób wpłynęło u mnie na odbiór samej gry. Ale nie ma się co łudzić – mimo wszystkich zalet, klimatu, ścieżki dźwiękowej czy fabuły, RPG-iem roku ta gra nie zostanie. Nawet mimo zapowiedzianej już kontynuacji, podejrzewam, że czeka ją los wspomnianego „Planescape: Torment”, który – choć genialny – został w mojej opinii dość szybko zapomniany. Lecz zanim się tak stanie, PoE dostarczy wam solidnej dawki wrażeń i zachwyty.



# Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych

Część 9

**N**o i po raz kolejny mam przyjemność dokonać z Wami swoistego powrotu do przeszłości. Pora na następną dawkę pikseloży.

» *Dolar84*

## Desert Strike



Tym razem zaczniemy od doskonałej strzelanki, która została wypuszczona w 1992 roku przez firmę Electronic Arts. Mowa tu o „Desert Strike: Return to the Gulf”, gdzie jako przedstawiciele Stanów Zjednoczonych musimy zmierzyć się z fikcyjnym bliskowschodnim dyktatorem, który objął władzę w bliżej niesprecyzowanym państwie. Oczywiście nie dysponujemy armią – w końcu po co nam ona? Zamiast dowodzić kompaniami, batalionami czy pułkami, zakładamy na nos

ciemne okulary, siadamy za sterami samotnego śmigłowca typu Apache i rozpoczynamy eksterminację wrogich wojsk. Brzmi banalnie, prawda? W sumie takie właśnie jest – kiedy już się poznało grę, to jej przejście nie sprawiało większych trudności, a poziom przeciwników był po prostu niski. W końcu co może zrobić pluton wrogich czołgów, kiedy zza baraku wyłoni się latająca maszyna śmierci plująca na wszystkie strony rakietami samonaprowadzającymi typu Hellfire, rakietami niekierowanymi typu Hydra i na dodatek sieje ołowiem z działka? Cóż, realizmu w tej grze za dużo nie uświadczymy, ale nie wpływa to na miódność rozgrywki, która jest wyjątkowo duża. Oczywiście nie musimy tylko wszystkiego eksterminować – czasami należy zniszczyć tylko specyficznym wybranym celem, a innym razem na przykład uwolnić bandę zasranych dwunogów z piechoty, która dała się złapać przeciwnikowi. Wszystko to okraszone jest przyjemną dla oka grafiką, w której użyto modelowania 3D, co wtedy nie było jeszcze powszechną praktyką. Jednak to, co przesądziło o sukcesie komercyjnym tego tytułu (w tamtych czasach najlepiej sprzedająca się gra Electronic Arts), pochlebnych recenzjach krytyków oraz ciepłemu przyjęciu w środowisku graczy była jej niesamowita grywalność. Faktem jest, iż wiele osób przechodziło ją po kilkanaście razy, ponieważ sprawiało to po prostu niesamowitą frajdę. Nawet dzisiaj, w erze cudownej grafiki, warto sięgnąć po „Desert Strike” i po raz kolejny ruszyć na pustynne niebo, by siać śmierć i zniszczenie. Do czego zachęcam.

## Raptor



Pierwszego kwietnia 1994 roku światło dzienne ujrzała gra „Raptor: Call of the Shadows” stworzona przez Cygnus Studios. Faktem jest, że do czasu jej wydania właściciele pecetów nie bardzo mieli tego typu gry, przy której mogliby wyładowywać swoje frustracje. A przynajmniej żaden tytuł nie zyskał sobie popularności. A tu nagle, jak diabeł z pudełka wyskoczył „Raptor” i przyniósł graczom masę radości. Zapytacie, o jakiego typu grze mówię? Otóż chodzi tu o typową strzelarkę, gdzie kierujemy pojedynczym pojazdem tępiącym wyłaniające się z góry ekranu masy antagonistów. Szok, jakie to proste, prawda? Cóż, nie można się kłócić, iż od tego typu tytułów nie wymaga się finezji i subtelności, tylko przyjemnej dla oka grafiki, odpowiednio klimatycznej muzyki oraz niesamowitej grywalności. Na szczęście, jeżeli chodzi o te rzeczy, to „Raptor” ma ich wręcz w nadmiarze. Nawet dzisiaj wszystko wygląda ładnie, a eksplozje kolejnych wrogich statków cieszą oko. Na dodatek twórcy gry postarali się, by asortyment narzędzi zagłady, które gracz ma do dyspozycji, był wyjątkowo bogaty i zróżnicowany. Uzyskujemy dostęp do kilku typów rakiet, bomb, samonaprowadzających się laserów i karabinów maszynowych, a także potężnych broni energetycznych, że nie wspomnę o skanerach czy tarczach przedłużających nasze istnienie. A są one potrzebne, gdyż twórcy postawili poprzeczkę trudności całkiem wysoko i gra chwilami potrafi być prawdziwym wyzwaniem. Całość rozgrywki dzieli się na trzy kampanie po dziewięć misji w każdej.

O ile można zacząć od razu od tych trudniejszych, to zdecydowanie odradzam taki ruch – bez odpowiedniego wyposażenia zapewne bardzo szybko zobaczymy animację końcową, na której nasz dzielny samolot będzie spadał w płomieniach. A jeżeli ustawimy najwyższy poziom trudności... no cóż, wtedy bywa, że na ekranie widać niemal same eksplozje, a nasz pasek życia spada w zastraszającym tempie. Co ciekawe, kiedy przejdziemy grę, to możemy

zacząć od nowa z całym zebrany, za kasę ze zniszczonych wrogów, uzbrojeniem. Naturalnie na wyższym poziomie trudności – pod tym względem gra nie da nam możliwości wyboru. I dobrze. Gdyby nie było wyzwania, to jaka by z niej płynęła przyjemność? W każdym razie jest to tytuł, w który każda osoba mieniąca się graczem komputerowym powinna zagrać przynajmniej raz, a najlepiej wielokrotnie. Bezwzględnie polecam.

## Heretic



W 1994 roku firma Raven Software postanowiła wnieść jeszcze trochę przemocy do świata gier komputerowych. Tak narodziła się gra „Heretic”, korzystająca z nieco zmodyfikowanego silnika gry „Doom”. Wcieliśmy się w postać elfa Corvusa, który za pomocą różnych magicznych wynalazków musi walczyć przeciwko siłom Wężowego Jeźdźca – D’Sparila. Pomagały nam w tym również zbierane przedmioty, których mogliśmy używać w dowolnie wybranym momencie. Ciekawostką jest fakt, iż „Heretic” była pierwszą grą typu FPS, gdzie taka opcja była możliwa. Trzeba uczciwie przyznać, iż gra nie powalała grafiką ani muzyką, ale jej grywalności nie można było nic zarzucić. Przeciwników było dużo, sposobów ich eksterminacji również, więc gracz nie nudził się, przechodząc przez kolejne poziomy gry. Na dodatek nie była ona zbyt łatwa, co tym bardziej zwiększało przyjemność płynącą z przebijania się w kierunku głównego złego. Choć nie była aż tak rewelacyjna jak „Doom”, to jednak miała spore grono oddanych wielbicieli. Czy warto zagrać w nią dzisiaj? Można, choćby po to, by móc się chwalić, iż grało się w FPS, który wprowadził wspomniane wyżej używanie zbieranych przedmiotów. A poza tym można całkiem udanie spędzić czas, masakrując hordy wrogów - tak więc zachęcam.





# Recenzja Filmu – Dracula Untold

**W** dzisiejszych czasach ciężko o dobry horror, po którym strach zajrzeć do lodówki, czy pójść do łazienki, nie zapalając wszystkich świateł po drodze. Czy nasze umysły są już tak zjechane przez życie i zainteresowania? Pewnie tak, ale kurczę, filmowcy i scenarzyści, w końcu ludzie teoretycznie wyuczeni i obeznani z psychiką ludzką, powinni poza trzepaniem kasy na różnorakich blockbusterach dać widzowi film, po którym ten wracałby do niego jak do ulubionej książki.

» *Ares Prime*

Wład Palownik, Dracula – historyczna postać słynąca z wojen z Turkami, całkiem niezły dowódca i taktyk, a przy tym wielki okrutnik. Może być lepszy materiał na prawdziwie złego? Dostaliśmy dziesiątki filmów z władcą wampirów, w którym prym wiodą te z Bellą Lugossi i Garrym Oldmanem. To klasyki gatunku z tą postacią. Tam Dracula to typowo zły koleś, potężny geniusz i manipulator, a każdy leje w gacie na sam dźwięk jego imienia. Nowe wcielenie Draculi znacznie odbiega od pierwowzoru... niestety. Film miał naprawdę ogromny potencjał, którego nie potrafiono wykorzystać. Szkoda. Kolejna post-Underworldowa produkcja, niby z potworami i grozą, ale jakoś nawet mój czteroletni siostrzeniec nie bał się, jak oglądaliśmy ten film razem. Owszem, może w jakiś sposób jest to oryginalny pomysł i podejście, ale i tak

ciągle mam wrażenie że coś tu nie wypaliło i to srogo.

Przejdźmy więc do sedna sprawy – za czasów dawnych Turkowie, jak to mieli w zwyczaju, nawracali innych ogniem i mieczem. Chłopaszków w gimnazjalnym wieku zabierano i szkolono na janczarów (swoją drogą, wielu takim obecnie przydałaby się taka szkoła życia). Wład zasłynął jako wielki i okrutny wojownik, tylko Luke Evans (Bard z „Hobbita”, jakby ktoś nie wiedział) niespecjalnie to bierze do siebie. Tu ma ponownie syndrom dobrego ojca, przykładowego męża i praworządnego władcy. Operacja kopiuj-wklej... I życie biegnie mu spokojnie, póki panowie od kebabów się nie pojawiają i samym swoim zachowaniem nie doprowadzają do wojny. Wład, odkrywszy wcześniej jaskinię wampira, sam staje się potworem, tracąc gdzieś po drodze człowieczeństwo. No i tu zaczynają się schody...

Nie mówię, że twórcy źle podeszli do realizacji filmu. O nie. Kostiumy są rewelacyjne, muzyka naprawdę klimatyczna i wspaniała, scenerie urzekają, efekty filmowe cieszą oko. Więc czemu ja nadal kłapię paszczką i marudzę? Już wyjaśniam – film jest po prostu ZA KRÓTKI! 90 minut to za mało, wszystko po prostu upchnięto, aby zmieścić się w tym limicie... a wielka szkoda, bo wiele w ten sposób zaprzepaszczone. Bohaterów da się polubić, można wychwycić różne watki, ale co z tego? Jak tylko zagłębimy się w fabułę, to zaraz przechodzimy do scen

końcowych i napisów. Jak zauważył pewien mój przyjaciel – jakby zrobić z tego serial, to mielibyśmy hit. Kto wie, może i tak, ale gdybanie zostawmy rządowi.

Od strony technicznej – jest bardzo dobrze. Przedstawienie mocy Draculi, jego potęgi – spoko. Turecka armia w natarciu – spoko. Patrzenie na to – całkiem spoko, choć i tu zaliczono takie wpadki, że tylko wziąć rozpęd i ściana sama nas znajdzie. Żołnierze się boją? Wiem! Zasłońmy im oczy i niech idą na ślepo! Nie widzą, nie będą się bać. Brawo, panie sułtan! Logika nie jest też mocną stroną poddanych Włada – jakoś niezbyt się zdziwili, że ich umiłowany książę sam w jedną noc spuścił turbołomot sułtańskiej armii i jeszcze miał czas powbijać ich na pale. Rozwiązanie tego problemu umysłowego zajęło im raptem dwa dni. To się nawet na komentarz nie nadaje...

Jednak film muszę pochwalić jeśli chodzi o szczegóły przygotowań i rekwizytów. Stroje, broń, scenerie, dekoracje naprawdę cieszą oko. Podobnie sprawa się ma od strony audiowizualnej – przedstawienie mocy Draculi, jego potęga i słabości, czy też szarża tureckiej armii i jej obóz, lub momenty bitew i walk zaiste cieszą oko, oraz sprawiają, że film jest przyjemniejszy w odbiorze.

Czyli podsumowując – ekspansję Imperium Osmańskiego na Europę powstrzymał nie nasz król Jan III Sobieski i doborowa husarska jazda, która na każdym polu sprawiała srogie baty wszystkim przeciwnikom, a sam Dracula za pomocą miliardów nietoperzy? Cóż, jako Polacy możemy się czuć mocno oburzeni, gdyż jak wiemy z historii, potrafimy dać łupnia przeciwnikom, ale przynajmniej nieźle to na ekranie wyglądało. Nie, „Dracula Untold” nie jest złym filmem. Był pomysł, byli dobrzy aktorzy, świetna muzyka, nieźle efekty... ale zabrakło staranności jeśli chodzi o fabularną linię i koncepcję, bo na tle historycznym Wład Palownik był naprawdę intrygującą postacią, bowiem prócz tego, że był okrutnikiem, to jednak był znakomitym strategiem i wojskowym i samo to mogło być dobrym materiałem na film. Miał potencjał, który nie został zmarnowany, a okrutnie zaprzepaszczony, w dodatku na koniec dostaliśmy możliwą zapowiedź sequela... na którego z pewnością nie pójdę. Bo nie warto, lepiej zjesz sobie kebaba z bekonem, na pohybel arabskiej ekspansji!

Ocena końcowa – dostateczny z wielkim minusem. Ten film mogę polecić właściwie tylko zagorzałym fanom „Underworlda”. Wszyscy inni będą się na nim albo nudzić, albo srodze się zawiodą. AMEN!



# SPIDIMARKET

Przypinki

Koszulki

Portfele

Figurki

Plakaty

Kubki



i właściwie

wszystkie

inne

gadżety

kucykowe

Wzory na życzenie!

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

# Sok pomidorowy

[One-Shot] [Slice of Life] [Sad] [Confession]  
*Madeleine (alias Gacinka)*

Przychodził zawsze w piątek trzynastego.

Od razu wiedziałem, kiedy wchodził do lokalu; nie, żeby był tak wielki, że wybitnie rzucał się w oczy. Nie, żeby jego kroki dudniły o posadzkę albo żeby zachowywał się w taki sposób, że trzeba by wzywać ochronę.

Właściwie, w jego wyglądzie nie było absolutnie nic nadzwyczajnego.

Ogier w średnim wieku, o jasnym umaszczeniu i z elegancko przyciętą bródką. Ile mógł mieć lat? Czterdzieści? Może nieco mniej... może więcej. Nie wiem. Czasami zdawało mi się, że jesteśmy rówieśnikami, a kiedy indziej, że on jest ode mnie o wiele, wiele starszy.

Starszy o doświadczenia. Tak, to chyba właśnie dlatego przykuwał moją uwagę – z jego twarzy wycierał cały kalejdoskop emocji. Kiedy podchodził do baru, kiedy w jego oczach odbijały się światła z przysufitowych lamp, zawsze mi się zdawało, że mam do czynienia ze starcem, a nie z ogierem w kwiecie wieku.

Była jeszcze jedna rzecz, która sprawiała, że był klientem nad wyraz oryginalnym.

Przede wszystkim należy wspomnieć, że w pubie Iron Horse we wschodniej dzielnicy Manhattanu pracuję od dziesięciu lat. Zostałem zatrudniony na zastępstwo za barmana, którego problemy zdrowotne wysłały na zasłużony urlop. (Swoją drogą, pub ma tak dobrą opinię, że dostanie tutaj pracy graniczy z cudem, nawet nade mną kręcono nosem, mimo że już wtedy miałem kilkuletnie doświadczenie w zawodzie – dorabiałem się za szczyła po różnych kantynach – a także dostałem nieliczną rekomendację z poprzedniego miejsca pracy; cieszyłem się jak głupek, mimo że miałem zostać tylko na czas hospitalizacji dotychczasowego barmana. Okazało się jednak, że przerwa potrwa dłużej niż było zamierzone... koniec końców potrwała tak długo, że objąłem stanowisko całkowicie legalnie).

Przed swoim odejściem Donny, mój poprzednik, opowiedział mi o jednym kliencie, który po raz pierwszy przyszedł do lokalu przed pięciu laty, dokładnie w piątek trzynastego. Od tamtego czasu odwiedzał pub z zaskakującą regularnością, zawsze zamawiając to samo.

Od chwili, gdy Donny mi o tym powiedział, upłynęło dziesięć długich lat.

Spojrzałem w stronę ogiera, który powoli zmierzał w kierunku baru, otrzepując po drodze buty ze śniegu. Zima w tym roku była wyjątkowo surowa – padało nieprzerwanie całymi dniami, w mniejszych miejscowościach śnieg sięgał podobno do pasa... ale nie jestem w stanie tego zweryfikować. U nas, w Manhattanie, dzięki bogom i łaskawości księżniczek, służba drogowa działała bez zarzutu.

Odwróciłem wzrok, żeby nie wpatrywać się w gościa zbyt natarczywie. Zająłem się polerowaniem szklanki, którą od jakiegoś czasu trzymałem w kopycie i która ani trochę polerowania nie potrzebowała. Czekałem, aż ogier zasiądzie na wysokim stołku na wprost mnie.

Krzesło wydało z siebie przeciągłe skrzypnięcie.

Odczekałem jeszcze trzy sekundy i dopiero wtedy podniosłem wzrok.

– Poproszę sok pomidorowy.

Wiedziałem doskonale, co zamówi; zamawiał zawsze to samo, niezmiennie od dziesięciu lat... a właściwie piętnastu, jeśli wierzyć Donny'emu.

Podczas jego wizyt zastanawiałem się często, o co w tym wszystkim chodzi. To jest tak – przychodzi ogier do baru i zamiast alkoholu zamawia sok pomidorowy. Nie drink, którego bazą jest sok – sam sok, czysty, świeży sok z pomidorów; na bogów, mógłby go sobie kupić w sklepie, od razu w litrowym kartonie, zapłaciłby prawdopodobnie mniej niż za maleńką szklaneczkę tego napoju w najdroższym pubie po tej stronie Smart River!

Klient praktycznie nie odzywał się poza tymi trzema słowami rzucanymi zawsze po zajęciu miejsca przy barze (o „dobry wieczór” mogłem zapomnieć, co z początku mnie denerwowało, ale cóż, pozory kurtuazji należy zachowywać przed kapłanem, a nie przed barmanem w knajpie), dlatego cała sprawa wydawała mi się nie tylko dziwna, ale również owiana aurą tajemniczości. Raz tylko, gdy moje spojrzenie w całości przemieniło się w jeden wielki znak zapytania, gdy już tak mnie świerbiło, że kopyta same mi drżały podczas nalewania soku, ogier uśmiechnął się lekko i powiedział kolejne dwa słowa: „Jestem abstynentem”.

Nic więcej nie udało mi się z niego wyciągnąć.

Nie, żebym próbował. Dobry barman nie zagaduje – dobry barman słucha.

Zresztą, przywykłem już do jego cichej, trzeźwej obecności w każdy piątek trzynastego. To była... miła odmiana. Nie, żeby w Iron Horse na porządku dziennym były jakieś ekscesy z nawalonymi menelami w rolach głównych, nasz lokal cieszy się szacunkiem i pilnujemy tego, by tak zostało, wszystkim zależy na pracy – po prostu milczący ogier nad szklanką soku pomidorowego zdawał się być elementem kompletnie nieharmonizującym z resztą lokalu.

Podsunałem mu szklankę i już miałem zająć się polerowaniem kolejnych szkieł, gdy usłyszałem coś, co mnie prawie ścięło z nóg.

– Chciałby pan usłyszeć moją historię?

Rozejrzałem się ukradkiem. Wieczór był spokojny; kelnerki krzątały się między stołami, właściciel miał zjawić się dopiero za dwie godziny, bo zatrzymały go sprawy na mieście. Nic nie wskazywało na to, by miały się ziszczyć miejskie przesady i by dzień stał się nagle pechowy.

Korciło mnie, by odłożyć szklankę z hukiem i zacząć podskakiwać z ekscytacji jak żreback, ale powstrzymały mnie przed tym wiek, reputacja i stanowisko.

Odwróciłem się i z najwyższym spokojem kiwnąłem głową.

To, co usłyszałem, pamiętam do tej pory.

Podobno barman jest jak spowiednik. Nigdy w to nie wierzyłem – aż do tamtego wieczoru.

Gość wychylił jednym długim łykiem pół szklanki soku.

– Dokładnie piętnaście lat temu, kiedy kończyłem studia, mojej siostrze urodziło się źrebię. Specjalnie zerwałem się z zajęć: zebraliśmy się ze szwagrem i kuzynami i piliśmy całe przedpołudnie – za zdrowie, za pomyślność, za nowe, cudowne życie. Siostrzeniec otrzymał imię Napoleon, wie pan, żeby był honorowy, swoją odwagą przyćmiewał rówieśników... Szwagier był taki dumny. – Ogier upił kolejny



łyk. – Impreza trwała do wieczora, ale ja już nie piłem. Przespałem się trochę u nich, bo następnego dnia, w piątek trzynastego, miałem mieć zerówkę z prawa karnego. W samochód wsiadłem w nocy – nie byłem pijany, sprawdziłem, jedyną pamiątką po intensywnym dniu był lekki kac.

Spojrzał na mnie znad krawędzi szklanki.

– To był najbardziej pechowy piątek trzynastego w moim życiu.

\* \* \*

Nie miał pojęcia, jak mógł się tak zasiedzieć. Narodziny narodzinami, ale na tej zerówce zależało mu jak Celestii na ciastach. Nie po to ślęczał nad kodeksami przez ostatni miesiąc, ryjąc na blachę każdy pieprzony paragraf, żeby teraz nie zdążyć. W sesji i tak miał w cholerę egzaminów, chciał mieć z głowy chociaż ten.

Był zmęczony. Chciało mu się spać. Trochę bolała go głowa, ale poza tym było okej – w jego krwi nie został nawet gram alkoholu. Nie wsiadłby za kółko, gdyby było inaczej. Był nieco narwany, ale nie głupi – w jego rodzinie nie jeździło się po pijaku i on tę chlubną tradycję zamierzał kultywować.

Minęła północ, co zakodował, patrząc jednym okiem na zegarek powieszony przy radiu. Ciemno było jak w grobie, ale droga, mimo obfitych opadów śniegu w ostatnich dniach grudnia, pozostawała czarna i szeroka. Jechał przez las, mógł poszarżować, byłby szybciej w swoim mieście akademickim, miałby jeszcze mnóstwo czasu na drzemkę i powtórkę materiału i może nawet obyłoby się bez kawy (w ilościach przekraczających pojemność przeciętnej cysterny).

Mimo to jechał powoli, przepisowo, rozglądając się uważnie. Nie chciał kłopotów. Obecnie jego jedynym problemem było to, czy zda sesję w pierwszym terminie – i pragnął, by tak pozostało.

Przy tej całej roztropności fakt, że coś nagle znikąd wybiegło mu na jezdnię, wpadając prosto pod koła, zdawał się nosić znamiona marnego skeczu.

Zatrzymał się kilkadziesiąt metrów dalej i wypadł z pojazdu, czując, jak wali mu serce.

Padł na kolana przy istocie, którą potrącił.

Było ciemno.

Mimo mrozu jego nozdrza z całą mocą zaatakował metaliczny odór krwi.

Pod nogami czuł coś lepkiego i oślizgłego.

Pomacał kopytem, ale je cofnął, bo zagłębiło się w coś miękkiego.

Czuł, że zaraz zwymiotuje.

Nie wiedział właściwie, kim jest nieszczęśnik, którego głowa trafiła pod przednie koło jego samochodu.

Może jakieś spore zwierzę.

A może właśnie zamordował dziecko.

Nie dał oczom przyzwyczać się do ciemności. Wstał i na galaretowatych nogach podszedł do

samochodu. Wsiadł, odjechał i nie zapomniał.

Każdego dnia bał się, że do jego drzwi zapukają funkcjonariusze, ale to nie nastąpiło.

Od tamtego czasu nie pił.

A egzamin zdał na piątkę.

\* \* \*

Gdy skończył, w jego szklance ciągle było nieco soku. Nie dopił go – odsunął naczynie i położył na barze banknot stumarkowy.

Patrzyłem to na niego, to na banknot i jedynie marszczyłem brwi, niezdolny do powiedzenia słowa, otumaniony historią, którą dane mi było usłyszeć. Wreszcie uniosłem głowę i zadałem jedyne pytanie, które udało mi się wyodrębnić w kłębowisku myśli:

– Ale... dlaczego dopiero teraz?

Ogier wyjął z kieszeni złożoną na czworo kartkę. Delikatna jak pajęczyna faktura sprawiała wrażenie, jakby papier miał się zaraz rozsypać, zaś wyblakłe, przetarte rogi nie pozostawiały złudzeń, że właściciel nosił ten zwitek ze sobą przez bardzo, bardzo długi czas.

Zachęcony spojrzeniem gościa, rozwinąłem kartkę.

*Art. 101. Przedawnienie karalności.*

*§ 1. Karalność przestępstwa ustaje, jeżeli od czasu jego popełnienia upłynęło lat:*

Spojrzałem w dół, na zaznaczony kółkiem punkt siedemnasty.

*17) Piętnaście – gdy czyn stanowi występki nieumyślnego spowodowania wypadku ze skutkiem śmiertelnym.*

Złożyłem arkusz i odłożyłem go na półkę, po czym bez słowa wróciłem do polerowania szklanek.

Nie odwróciłem się, by pożegnać gościa, który w czasie mojej lektury zdążył wstać, naciągnąć płaszcz i udać się w stronę wyjścia.

Nie powiedziałem mu „do widzenia”, bo wiedziałem, że więcej się nie zobaczymy.

Postąpił źle... ale pokutował przez piętnaście lat. To mogła być sarna. To mógł być dzik. Nigdy się nie dowiedział.

Teraz, w końcu – był wolny.

Nie miałem pojęcia, co zamierza zrobić. Wiedziałem jedno – prawdopodobnie już nigdy nie tknie soku pomidorowego.

### Przebytek logiki

Toxic-Mario.deviantart.com

... I SŁUCH PO NICH ZAGINAŁ!



UHM, DASH. JEŻELI SŁUCH PO NICH ZAGINAŁ...



TO SKĄD ZNASZ TE HISTORIE?



### Twarde Lądowanie

toxic-mario.deviantart.com

AŻ TAK ŹŁE, CO?



TAA, JEST CIĘŻKO, OD KIEDY WYKOPALI MNIE Z PONYVILLE.



MI TO MÓWISZ?



ZNOWU ROZMAWIA Z KAMIENIAMI, PRAWDA?





2013  
7-M

# Słowo na C

Toxic-mario.deviantart.com



# Ogłoszenie

Czy uważasz, że pisząc artykuły, podbiłbyś świat mediów?

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

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

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

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

Poszukujemy:

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

Aby złożyć podanie, wystarczy odwiedzić forum MLPPolska. Zapraszamy!