

7

7-8/2015



EQUESTRIA
TIMES

Przegląd muzyczny
It's alive

Relacja z Vistuliana
Tribrony podbiło stolicę

Hasbro - wyrodny ojciec?
Polityka wobec fandomu



facebook mlppolska

Wykorzystano prace autorów:

Alasou
Hellswolfeh
Flerfarvet

Redaktorzy naczelni - Dolar84, Mact
Redaktorzy wicenaczelni - Verlax, Ca
Redaktorzy - SPIDIvonMARDER, Kingo
Korektorzy - solaris, Kamisha, Gandz
aTOM
Gościnnie - BronySWAG, Poulsen, SU
Dział techniczny - Pisklakozaur, janto

My Little Pony Friendship is Magic i Hasbro są zastrzeżone
Redakcja Equestria Times nie ponosi odpowiedzialności



Witajcie!

Słońce, ładna pogoda, ładne widoki. Mówiąc krótko, wakacje w pełni. Idealny czas, by podczas wypoczynkowego ładowania naszych baterii zagłębić się w lekturze najnowszego numeru.

W nim zaś powraca „Przegląd muzyczny” – w końcu, niezależnie od okoliczności, nie ma to jak dobra muzyka. Dla tych, co pragną spędzić czas w sposób bardziej twórczy i zapragną pisać fanfika, Cahan przygotowała kolejną część serii „Cahan uczy i bawi”, gdzie poruszany jest temat narracji. Osobiście zaś gorąco polecam artykuł BronySWAGA „Hasbro – wyrodny ojciec?”, gdzie rozważa postawę tytułowej korporacji wobec naszego fandomu.

Oczywiście to nie jest wszystko, co dla was przygotowaliśmy, ale to zaprezentuje wam Cahan...

» Macter4

Gut

Prze
estria T
wet wię
wstępni
a miano
ny7x7 i
naczeln
ostatnią,

Jak pe
przepros
ta niedog

A co ty
tego Mat
kowych a
"stare gry

Cóż, to
dużo słor

Spis treści

Wieści ze świata.....	4
RECENZJE	
Hard Reset.....	9
Big Flak.....	10
MANUFAKTURA	
Porzuceni.....	12
PUBLICYSTYKA	
My Little Kanon.....	14
Elements of Harmony & Journal of Two Sisters - recenzja i analiza.....	17
Hasbro – wyrodny ojciec?.....	21
Cygnus na Pomorzu.....	24
Co Mnie Wku**ia w Fandomie.....	26
Przegląd Muzyczny VII.....	28
Cahan Uczy i Bawi.....	32
Płynie, płynie czas.....	35
Pamiętniki Młodego Subiektywisty.....	38
Redakcja ocena odcinków.....	40
Relacja z Vistuliana.....	48
Relacja z My Little Konwent 2015.....	53
FELIETONY	
Tytuł felietonu.....	59
Wskrzeszenie Sombry.....	60
POZOSTAŁE	
Komiksy - Co, gdzie i jak.....	61
Wielkie zmiany w uniwersach.....	63
Nie tak łatwo być bogiem.....	66
Zgryźliwy Tetryk Poleca – Przegląd Gier Przedpotopowych.....	68
Thief 4 - recenzja.....	70
FANFIK	
Roztargnienie.....	77
KĄCIK CHAOSU	
Redakcja i inni w sosie Śmietanowo-LoLowym.....	81
ARTYSTYCZNY MIX	
Komiksy.....	88

ter4
han
fHills, Zodiak, Cygnus, Matyas Corra
ia, SoulsTornado, Geralt of Poland,
n, Vertigo
niusz, Gabol, MLO
onymi znakami towarowymi Hasbro Inc.
ści za treść reklam zamieszczonych w magazynie.



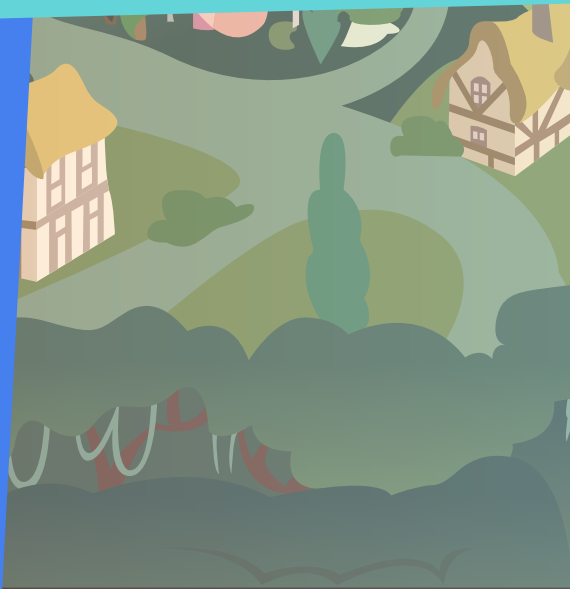
en Tag, meine keine Sonnentau!

d nami kolejny numer magazynu Equi-
imes. Trochę się pozmieniało i to na-
cej niż "trochę". Choćby to, że piszę
aka. Z naszej redakcji odeszło parę osób,
owicie: OneTwo, Irwin, Laetitia, Niezna-
Salmonella. Funkcję zastępcy redaktora
tego, dotychczas piastowaną przez tę
przejął ja.

ewnie już zdążyliście zauważyć, mamy małe opóźnienie, za co pragnę was
ić. Mam nadzieję, że mimo wszystko bawicie się tak świetnie na wakacjach, że
godność w ogóle wam nie przeszkodziła.

ym razem? Relacje z trzech ponymeetów: Fluttermeeta, Vistuliana i MLK. Oprócz
yas Corra w końcu coś napisał i oprowadzi was po świecie komiksów. Z dodat-
atrakcji posłuchacie narzekań Zodiaka i Poulseña. Dolar znowu wspomina
". Są też nowości: powstał Kącik Chaosu, dział skupiony na humorze.

o chyba wszystko, co mam wam do powiedzenia. Dlatego życzę wam już tylko
ńca i mnóstwo zabawy podczas lektury tego numeru..



7 Maja

MLP i bronies w AVClub



Pewne czasopismo napisało w swoim artykule o ośmiu bajkach dla dzieci, których dorośli nie znienawidzą, o naszych ulubionych, kolorowych kucykach. I choć brzmi to pozytywnie, to widać redaktorzy mają problem z rzetelnym sprawdzaniem tego, o czym piszą. „Don't let the bronies keep you away [...]” – tak zaczyna się interesująca nas część artykułu (Niech nie odstraszą was bronies [...]). Brak profesjonalizmu?

13 Maja

Znamy dokładną datę BUCK-a!



Organizatorzy największego konwentu MLP w Wielkiej Brytanii ogłosili w maju konkretną datę i lokalizację odbycia się owego zlotu. Odbędzie się on 9 i 10 kwietnia w EventCity w Manchesterze. Wszystkich zainteresowanych organizatorzy zapraszają na swoją stronę, gdzie wszystko będzie aktualizowane na bieżąco.

15 Maja

Animacja zapowiedziana... i anulowana



Pierwsza wiadomość w sosie słodko-gorzki. Bardzo ładna animacja autorki, która już miała pewne doświadczenie na tym polu. Mimo to projekt został anulowany z powodu fali krytyki, obejmującej głównie kwestię fabuły i spójności. A szkoda, bo zapowiadało się naprawdę ciekawie.

20 Maja

Kolejna grupa skasowana przez Hasbro



Tym razem ofiarą pisma od Hasbro padła ekipa streamująca na żywo, między innymi, odcinki MLP oraz Equestria Girls. Sytuacja wygląda jednak nieco jaśniej niż chociażby w wypadku ekipy od Fighting is Magic – jako że oni tworzyli tylko content kucykowy. Przez to CinemaQuestria nie została rozwiązana, a jedynie zaprzestano streamować treści typowo kucykowe. No cóż, być może trzeba cieszyć się z małych rzeczy.

21 Maja

Animacja How Applejack Won the War



Pamiętacie animację „How Applejack won the War”? Cóż, teraz możemy ujrzeć to dzieło takim, jakie miało być od początku – w pełnej krasie, z animowanymi wszystkimi postaciami i w kolorze. Serdecznie zapraszam do oglądania!

22 Maja

Konkurs od The Overmare Studios



Ekipa tworząca samodzielną grę Fallout: Equestria ogłosiła niedawno kolejny konkurs. Tym razem idzie o stworzenie własnego, oryginalnego questa w oparciu o „bounty hunting”. Nagrodą może być nie tylko pojawienie się zadania w skończonej grze, a także możliwość udziału w podcaście razem z twórcami! Szczegóły w linku powyżej.

Ale to nie koniec! Ekipa TOMs postanowiła podzielić się z nami paroma bardzo ważnymi informacjami, dotyczącymi miejsc, [gdzie będzie można spotkać ich przedstawicieli, a także... grywalnego dema](#) stworzonej przez nich gry! Będzie ono koncentrować się m.in. na walce. Nie mogą się doczekać!

25 Maja

Nowe imię dla Derpy?



Od niedawna facebookowa strona o MLP rzucała wzmianki dotyczące fabuły i postaci z nią związanych. Wśród nich wspomniano o postaci zwanej „Muffins”, która najwyraźniej podmieniła starą, dobrą Ditzę Doo, bądź też Derpy. Albo zwyczajnie ta zmieniła sobie imię. Z drugiej strony, według marketingowców Hasbro już od jakiegoś czasu inaczej winniśmy byli nazywać naszą szarą klacz. Co jak co, ale ona to potrafi wprowadzić zamieszanie.

27 Maja

Zamieszanie z fandomowym muzykiem



Jakiś czas temu wybuchły afery i niepokoje w związku z jednym z najstarszych fandomowych twórców muzycznych, Alexem S. Pojawiały się pogłoski, później potwierdzone, jakoby wiele jego kawałków stało się prywatnymi. Nikt nie wiedział, o co chodzi, ale jeszcze większe zdziwienie wprowadziło [inne wydarzenie](#). Otóż wzmiankowany Alex udostępnił wszystkie utwory z powrotem, a dodatkowo wydał nowy. Sposób marketingowy? Zwyczajne zamieszanie? Kto wie. Fani raczej nie mają na co narzekać.

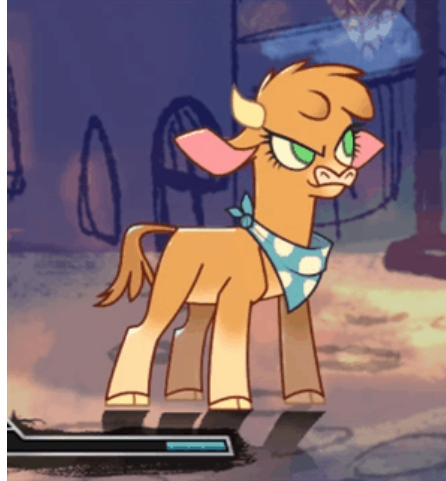
29 Maja

Spike uczestniczył w zamachu?



Nieco humorystyczna, a zarazem zagadkowa wiadomość dla fanów teorii spiskowych. Oficjalne konto Białego Domu na Youtube wypuściło filmik, na którym w pewnym momencie pojawia się nasz Spike. Co ciekawe, niedługo potem stał się on niedostępny, ale internauci szybko zareagowali i wrzucili reupload – [tutaj](#). Któż by mógł podejrzewać naszego smoczego przyjaciela o uwikłania z rządem?

Progres w grze „Mane 6”



Wcześniej w wieściach wspomniany został projekt Fighting is Magic. Ci z nieco lepszą pamięcią przypominają sobie zapewne, że projekt został praktycznie wycofany, ale mimo to grupa nie poddała się i tworzy grę od podstaw – tym razem jednak bez kucyków. Efekty możecie zobaczyć w linku powyżej – w maju tego roku udostępnił parę screenów i krótkiego gifa z produkcji.

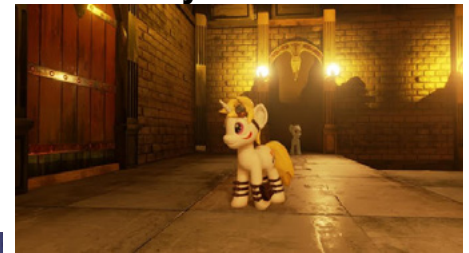
31 Maja

Lullaby for a Princess wydane



Tego dzieła nikomu przedstawiać nie trzeba – animacja zrobiła furorę w internecie na miarę przygód Snowdrop czy Rise of the Crystal Empire. Jeżeli komuś jeszcze zdarzyło się nie obejrzeć produkcji, zapraszam do linka. Dla chętnych jest też „Making of”.

Posteruj kucem w 3D!



Oczywiście takie możliwości od dawna dawało nam Legends of Equestria w trakcie swoich krótkich okresów, kiedy serwery były włączone. Ten projekt jest jednak czymś zupełnie innym – grą RPG powstającą w Rosji na maszynie jednego człowieka. I wygląda pięknie! Już w tej chwili ma się wrażenie otwartości świata, można wyobrazić sobie epickie przygody i dialogi. Są nawet filmiki!

2 Czerwca

Kolejna gra o rodzeniu?



Z kolei gdy patrzę na to... „dzieło”... nie mam bladego pojęcia, co

dzieje się ostatnimi czasy w fandomie, ale to zaczyna być lekko dziwne. Druga już gra traktująca o tym, jak to Twilight wydaje na świat potomstwo, zaskakuje również shipem RD x Twi (ewentualnie Rarity x Twi) (!), uczynieniem z tej pierwszej ogiera (!!), a także efektem – z brzucha naszego lawendowego jednorożca wyskakuje... dokładnie taki sam, lecz mniejszy jednorożec (!!!). Szczerze nie wiem, co o tym myśleć, więc zobaczcie sobie sami w linku powyżej.

3 Czerwca

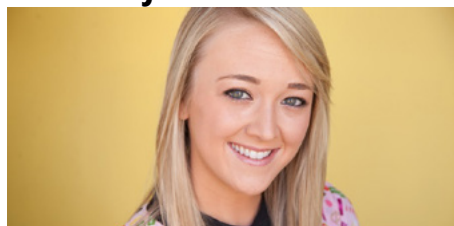
Informacje o dubbingu sezonu piątego



Nareszcie! Polski wydawca MLP ujawnił już jakiś czas temu listę aktorów głosowych pojawiających się w sezonie piątym. Po krótkim przestudiowaniu możemy zauważyć parę zmian – głos zmienia się chociażby Gildzie i Braeburnowi. Więcej informacji w odnośniku.

4 Czerwca

Meghan McCarthy przejmie dowodzenie



Ta decyzja nie powinna nikogo dziwić – Hasbro mianowało panią

Meghan McCarthy głównodowodzącą w branży dziewczęcej. Co to oznacza? Któż to wie. Mamy tylko nadzieję, że nowa szefowa niczego nie zepsuje, a być może wprowadzi jakieś świeże pomysły.

9 Czerwca

Kolejne wzmianki o filmie MLP?



Od dłuższego czasu w internecie pojawiają się wzmianki, jakoby planowano zrobić pełnometrażowy, faktyczny film w świecie My Little Pony. Widoczny na obrazku plakat prawdopodobnie jest tylko droczeniem się z fanami, ale z drugiej strony wiele źródeł podawało bardzo podobne detale. Być może już niedługo przekonamy się, ile w tym wszystkim prawdy.

10 Czerwca

Skucykowany trailer do Wiedźmina 3



Ktoś był na tyle dobry, a jedno-

ześnie kreatywny, by skucykować trailer do jednej z najbardziej znanych polskich rzeczy ostatnich lat. Wbrew pozorom wyszło całkiem nieźle! Wprowadzie parę scen nie pasuje, ale niektóre wyglądają wręcz świetnie – a czego innego można by się spodziewać od bajki dla dzieci? Serdecznie zapraszam do obejrzenia.

14 Czerwca

Gra Equestria Girls na iOSy



Krótko mówiąc – Hasbro wydało niedawno grę mobilną na urządzenia Apple. Pozwala ona zeskanować prawdziwe lalki z serii i modyfikować je w grze. Rozwiązanie może i innowacyjne, ale kiedy patrzę na te modele, to aż się krzywię. Zabierzcie to ode mnie!

Sponyfikowana gra Mario



Kto nigdy nie słyszał o Mario, niech pierwszy rzuci kamieniem. To jedna z najbardziej znanych gier wszechczasów, a teraz pojawia się także w wersji kucykowej. Swoją drogą to aż dziwne, jak długo zajęło bronies przeinaczenie tej produkcji.

18 Czerwca

Rzeczy, których zabrakło w finalnej wersji setnego odcinka MLP



M.A.Larson, scenarzysta naszego ulubionego show, wspomniiał o paru rzeczach, które planowano, a koniec końców się nie pojawiły. Były to m.in. mówiąca Vinyl Scratch, obecność Flasha Sentry czy epicka bitwa na skrzypce między Octavią i Sombłą przy akompaniamencie [The Devil went down to Georgia](#). Szkoda!

22 Czerwca

Afera z New York Times



Pamiętajcie, młodzi ludzie: hejterzy są wszędzie i zrobią wszystko, by uprzykrzyć życie swoim celom. Pewna osoba postanowiła pobawić się w grafika i "sfotoszopowała" koszulkę z kucykiem na zdjęcie pewnego rasisty, który zaatakował afroamerykański kościół. Co gorsza, New York Times to podłapał i umieścił w gazecie. Podpucha została szybko wyłapana i przekazana redakcji, ale nie wiadomo, jakie były dalsze skutki tych wydarzeń.

10 Lipca

Piosenka z piątego sezonu na SDCC

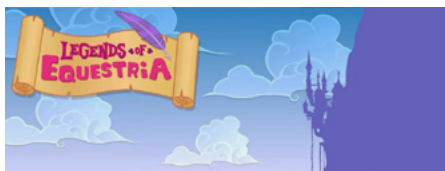
SAN DIEGO



San Diego Comic Con, w którym Hasbro brało widać aktywny udział, odbył się parę tygodni temu. Pokazano tam m.in. limitowaną serię lalek EqG oraz... animatic nowej piosenki 5-go sezonu!

11 Lipca

Legends of Equestria znów otwarte!



Serwery znanej gry MMO z kucykami zostaną ponownie otwarte w dniach 14-16 sierpnia. I to właściwie tyle, bo nie ma żadnej wzmianki o wprowadzonych zmianach.

Radio Yay kończy działalność



Po długim czasie operowania, jedyne w Polsce kucykowe radio

zostanie wyłączone we wrześniu, w drugą rocznicę jego rozpoczęcia. Rozpoznawalne w całym kraju radio, które jakiś czas temu dołączyło nawet do sporej wielkości pluginu przeglądarkowego, odejdzie wraz z audycją końcową. Więcej informacji w [linku](#).

12 Lipca

Orientacyjne dane dotyczące premiery polskiej wersji 5. sezonu



Nie ma tu nic szczególnego, jak pisano w księdze ubogich. Jedyne, co wiadomo, to to, że emisja nastąpi najprawdopodobniej w pierwszej połowie jesieni.

Q&A z SDCC



San Diego Comic Con zdaje się co chwilę przewijać w kucykowych newsach. W sumie nic dziwnego, skoro MLP miało tam swój własny panel. Na nim zaś odbyła się seria różnych pytań zadawanych twórcom. A wraz z pytaniami padły i odpowiedzi. Można znaleźć parę naprawdę ciekawych wzmianek dotyczących sezonu piątego!

Kolejny dokument o bronies!



Zaczął się od „Bronies: The Unexpected Fans of My Little Pony”, a być może nawet i wcześniej. Skończyło się na tym, że sporo ludzi postanowiło samodzielnie poznać ten fandom i podzielić się wrażeniami, niezależnie czy chodzi o lokalny odłam, czy międzynarodowe zbiorowisko. W tym wypadku reportaż przeprowadza angielska aktorka głosowa Sweetie Belle, Claire Corlett. Zapraszam do obejrzenia!

22 Lipca Aktualizacja gry od Gameloft. Jest Discord!



Aplikacja od firmy Gameloft, pozwalająca na zarządzanie Ponyville według własnego pomysłu przez telefon, doczekała się aktualizacji z Discordem. Oprócz niego wprowadzono parę zmian i nowinek, których szczegóły opisano w poście w [linku](#). Tak, jestem na tyle leniwy, że wysłużę się Kredke, który tego posta napisał. Wybacz!

26 Lipca „Ciekawe” statystyki



Jakiś czas temu pewna znana strona internetowa z pornografią ogłosiła wyniki niecodziennych badań. W końcu rzadko kiedy bada się, ilu fanów show

o kucykach ogląda niecenzuralne obrazki bądź animacje z ich udziałem. Naprawdę ciekawych rzeczy można się dowiedzieć ze zwykłych statystyk...

Kolejny odcinek słuchowiska F:E



Na koniec wieść dla miłośników Fallout Equestria – wyszedł kolejny odcinek tworzonego przez Equestrian Broadcasting Company słuchowiska, czyli oryginalnej historii z fanfika nadawanej wraz z soundtrackiem, aktorami głosowymi i narracją, za to bez animacji. W rozdziale czwartym pojawia się Calamity, który brzmi świetnie! Gorąco zapraszam do słuchania, a także do przesłuchania soundtracku dostępnego na kanale Warbalista, [tutaj](#).





[Dark][Adventure]

Hard Reset

Autor: Eakin

Motyw zabawy z czasem jest dość popularnym wątkiem w opowiadaniach. A jeśli zostanie wrzucony w otoczkę czarnej komedii, to otrzymujemy całkiem ciekawą mieszankę.

» aTOM

Canterlot, kilka miesięcy po serialowym uratowaniu miasta przed Chrysalis i jej rojem. Twilight bada zaklęcie, nad którym dawno temu głowił się (a to niespodzianka) Star Swirl, Brodatym też zwany. Powierniczka Elementu Magii oczywiście próbuje owo zaklęcie rzucić, co kończy się magicznym wybuchem i okropnym bólem głowy. Chwilę potem Canterlot staje się ponownie celem ataku podmieńców, a sama Twilight ginie i chwilę później... budzi się z bólem głowy tuż po wspomnianym magicznym wybuchu. Teraz nasza dzielna klacz musi ocalić miasto i inne kucyki, co w pojedynkę nie jest łatwe. Na szczęście szybko orientuje się, że może wykorzystać fakt utknięcia w pętli czasu na swoją korzyść...

Początkowo Twilight jest naszą znaną i lubianą badaczką ze skłonnościami do nadmiernej analizy, ale na skutek kolejnych powrotów do przeszłości zaczyna w pewnym momencie wyznawać zasadę „carpe diem” i żeby nie zwariować od układania kolejnych planów ratowania świata, poświęca się... różnym innym aktywnościom, krótko mówiąc. I powoduje to wiele sytuacji, przez które co rusz wybucham

gromkim śmiechem. Bardzo podobał mi się ten zabieg, acz gdyby nie fakt, że to komedia, to szybko mógłby zostać uznany za przesadzony. Mimo to jedna ze scen (shippingowa, a jakże) znalazła się na samej granicy, a nawet machnęła ogonem poza nią.

Tekst jest napisany w miarę przystępnym językiem, choć pojawia się nieco slangu i gier słownych. Z oczywistych względów nie polecam go młodszemu odbiorcom czy osobom wyczulonym na większe ilości krwi i brutalniejsze opisy.

Fanfik nie jest bez wad, a największą z nich jest właśnie tag [dark]. Niby normalne, to w końcu czarna komedia, ale cały czas ma się wrażenie, że fik mógłby się obejść bez tego. Że niepotrzebne było nagłe przedstawienie podmieńców jako brutalnie mordujących kuce najeźdźców (choć to jest poniekąd wyjaśnione) czy kucyków, które w obliczu prawdziwego zagrożenia odpowiadają tym samym. Czepianie się na wyrost? Być może, ale ta sytuacja momentami mocno kłuje w oczy.

Jeśli ktoś lubi czarne komedie, to ten tekst jest w sam raz dla niego. Jeśli ktoś lubi motywy zabawy czasem, to również się tu odnajdzie. Autor zgrabnie łączy obie te cechy i dodatkowo dodaje do całości nieco zwariowaną Twilight, która sprawdza się zawsze i wszędzie. Ode mnie fik dostaje 8/10 i szczerze polecenie.



[Oneshot][Violence][Crossover]

Big Flak

Autor: SPIDIvonMARDER

SP
26.06.2019

Zarówno ostatnie opowiadanie, którego recenzję popelniałem, także i to kojarzy mi się mocno z filmem. Tym razem jest to stary, dobry „Stalingrad”.

» Dolar84

Dlaczego akurat ta produkcja? Cóż, wpływ na to może mieć fakt, iż akcja opowiadania dzieje się wśród zaśnieżonych stanowisk baterii dział, stanowiących może nie jedyne, ale na pewno najskuteczniejsze remedium na wrogie lotnictwo czy broń pancerną na tym odcinku frontu. Załogę rzeczony baterii tworzy prawdziwa zbieranina – znajdzie się tam miejsce zarówno dla inteligentnego, wyrafinowanego oficera, jak i dla bandy zbirów i brutalni – ot, wojenna rzeczywistość. No i rzecz jasna właśnie do tego galimatiasu przybywa nowy rekrut o znajomo brzmiącym imieniu Big Macintosh. No i się zaczyna...

Tyle słowem wstępu, teraz pora na kilka spostrzeżeń ogólnych. Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy, jest zimno. Czytając opisy krajobrazu, obserwując zachowania bohaterów, dosłownie czujemy klimat srogiej pory roku. Może przy lekturze ręka nie szuka odruchowo podręcznego kożucha, jednak i tak autor wykonał tu doskonałą robotę.

Kolejnym plusem jest uzbrojenie i jego działanie. Zwykle w takich wypadkach trudno uniknąć czegoś, co może zostać uznane za tak zwany „technobęłkot”, jednak w „Big Flak”, choć zostajemy zapoznani z całkiem szczegółowym opisem strzelania z dział,

to przedstawiono to w naprawdę przystępny i nie-nachalny sposób. Jeżeli ktoś jest fanem tego typu rzeczy, to powinien poczuć się usatysfakcjonowany, a jeżeli nie, to wspomniane opisy nie powinny go zmęczyć.

Warto zwrócić uwagę na kreację bohaterów – o ile Big Mac wypadł w moim przekonaniu co najwyżej średnio, tak drugi plan prezentuje się wyśmienicie. Postacie są rasowe i pełnokrwiste – ładnie zarysowano też różnicę zachowania pomiędzy poszczególnymi żołnierzami i szarżami.

Naturalnie opowiadanie (jak niemal każde) zawiera trochę słabszych stron – z najważniejszych mogę wymienić chaotyczną kreację Big Macintosh, którego zachowanie można nazwać wręcz dwubiegunowym, gdyż oscyluje pomiędzy tęnym wsiakiem a głębokim myślicielem. Taki dualizm może być całkiem ciekawy, jednak tutaj czegoś w nim zabrakło i nie jest to najmocniejsza strona tego fanfika. Kolejną sprawą jest pewna bijatyka z udziałem głównego bohatera i jego współtowarzyszami broni – w jednej chwili przechodzimy z dosyć poważnego tonu do praktycznie kreskówkowej rozróby. Niestety nijak to do siebie nie pasuje.

Podsumowując, mamy tu solidne, choć nie genialne opowiadanie osadzone w klimatach drugiej wojny światowej. Na pewno wrażenie byłoby lepsze, gdyby pozbyć się występujących dosyć gęsto literówek, ale ogólnie i tak jest to fanfik wart przeczytania.

SPIDIMARKET

Przypinki

Koszulki

Portfele

Figurki

Plakaty

Kubki



i właściwie

wszystkie

inne

gadżety

kucykowe

Wzory na życzenie!

Napisz: spidivonmarder@gmail.com



[Dark][Sad][Violence]

Porzuceni

Autor: Niklas

Porzuceni to powszechnie znane opowiadanie, pod którym można znaleźć praktycznie same pozytywne komentarze. Zdecydowanie jest to popularność zasłużona, gdyż tekst jest naprawdę dobry. Odznacza się interesującą treścią i poprawną formą. Styl autora zaś określiłabym mianem przyjemnego. Niklas umie pisać, co udowodnił już nie raz i nie dwa, więc wysoka jakość tego dzieła nie była dla mnie niczym dziwnym. Znana marka polskiej sceny fanfikowej trzyma poziom. Nienaganna strona techniczna to jedynie wisienka na torcie.

» *Cahan*

Mogłabym powiedzieć, że sięgnęłam po tę historię, gdyż coś mnie do tego zachęciło. No cóż, było nieco inaczej, przeczytać Porzuconych musiałam nie z własnej woli, ale to w sumie nie jest ważne i nie to próbuję wam teraz przekazać. Chodzi mi o coś zupełnie odmiennego. Czytając opis tego fanfika, niektórzy pomyślą z marszu o rewolucjach, a w szczególności francuskiej i komunistycznej. Fakt, wątek rewolucji jest ważny, ale sprawa jest dużo bardziej skomplikowana i dlatego jeśli ktoś bał się stada komuchów czy burzenia Bastylli, to nie musi się obawiać i może spokojnie to przeczytać.

Jest to historia Grey Dusta, Porzuconego, kuca, który z desperacji zbuntował się przeciwko Księżniczkom. Takich jak on, skrzywdzonych

przez system, którym nikt nie chciał pomóc, jest dużo więcej. Wspólnymi siłami zapoczątkowali rebelię, a nasz główny bohater został jej przywódcą. Władze uznały ich za terrorystów, lecz zdania społeczeństwa są podzielone. Nie wszystko jest też takie jak się na pierwszy rzut oka wydaje. Ale jaka jest prawda? Jak wygląda władza Księżniczek? Kto ma rację? Co czai się w cieniu? Mogłabym wam odpowiedzieć na te pytania, ale postanowiłam nie psuć wam zabawy i nie spoilerować. Powiem tylko, że skomplikowana intryga i gwałtowne zwroty akcji są w tym fanfiku na porządku dziennym. Kawał tekstu za nami, a dalej w istocie nie sposób się rozeznać, o co w tym chodzi. Nie dlatego że jest to źle stworzone, bogowie brońcie! To ta tajemnica jest kluczem Porzuconych.

Fabuła? Mocno pokręcona, ciekawa i dobrze skonstruowana. To zdecydowanie jeden z większych atutów tego opowiadania. Autor wybrał dość wartkie tempo akcji, a sama forma jest w zasadzie zlepkiem powiązanych ze sobą wydarzeń, dzięki czemu nie ma dłużyzn ani przynudzania, ale mimo wszystko osiągnięto spójną całość i fanfik nie sprawia wrażenia niekompletnego. To w sumie ciekawe rozwiązanie i przypomina mi nieco pod tym względem kronikę. Całość kręci się oczywiście wokół rewolucji, ale nie tylko. Podczas lektury odnosi się wrażenie, że jest ona tylko zasłoną dymną dla czegoś dużo większego, a sam proces czytania przywodzi na myśl odkrywanie jakiejś wielkiej tajemnicy.

Bohaterowie są nieco zbyt prości, ale mimo wszystko wykreowani porządnie. Co się kryje pod słowem "prości"? No, nie są to zbyt skomplikowane postacie. Powiedziałabym, że są albo czarne, albo białe, a przynajmniej ja tak to odbieram przez pryzmat dotychczas opublikowanych rozdziałów. Być może wiele się zmieni, tego nie wiem. Kuce dzielą się tu na dobrych i zagubionych oraz na ostatnie sukinkoty. Co prawda każdy może być inny niż się na pierwszy rzut oka wydaje, gdyż należy to do tego elementu niepewności i zawirowań fabularnych, jaki charakteryzuje Porzuconych. Sam Grey Dust jest zaś całkiem ciekawą postacią i napisałabym więcej, ale no właśnie... Spoilery. Powiem za to, że w sumie należy się plus za Celestię i Lunę, które może i nie są idealne, wykazały się pewną niekompetencją, ale nie kompletną głupotą. No i zachowują się jak na pradawne władczynie przystało, a nie jak typowe uczennice gimnazjum, co jest niestety bardzo częstym widokiem w fanfikach.

Opisy określiłabym jako wystarczające. Zdecydowanie nie należą do wyjątkowo obfitych, ale jak najbardziej spełniają swoją rolę i nie odczułam ich braku. Pasują do formy i do specyficznego klimatu tekstu. Podczas lektury bez problemu byłam w stanie wyobrazić sobie wszystkie lokacje, nie ma też tzw. białych plam. Dlatego to jedynie kwestia gustu, czy komuś to będzie pasować mniej lub bardziej. Nie jest to pod tym względem arcydzieło, ale one są dobre i nie można się do niczego właściwie przyczepić.

Na chwilę obecną ten fanfik liczy sobie dziewiętnaście rozdziałów, które są dość krótkie. Czyta się to błyskawicznie i przyjemnie, dlatego jeśli chcesz sobie umilić

lekcję, wykład bądź podróż, to jest to coś w sam raz. Jako wciągającą lekturę na wieczór również mogę Porzuconych z czystym sumieniem polecić. Sama historia jest mocna, a dzięki wyśmienitemu wykonaniu czytanie tego fanfika jest przyjemnością. Opowiadanie zawiera przemoc, w tym parę nieco brutalniejszych scen, jednak nie powinno to stanowić większego problemu nawet dla wrażliwszych czytelników, gdyż nie zostały one napisane w sposób zbyt nastawiony na szokowanie. Za to zdecydowanie tekst zostanie doceniony przez miłośników intryg, gdyż przysłowiowo i dosłownie wbijanie sztyletu w plecy jest tu całkiem częstym widokiem. Również miłośnicy fantasy mogą liczyć na coś dla siebie, gdyż choć fanfik takiego tagu nie posiada, to jednak pewne wątki natury magicznej zdecydowanie dostarczą im to, co tygryski lubią najbardziej.





My Little Kanon

Czyli kilka refleksji na temat kanonu MLP

W trakcie swoich badań nad kanonem MLP (będę złośliwie używał tego określenia) wielokrotnie spotykałem się z opinią, że w przypadku kreskówki dla dzieci nie warto głębiej wnikać w świat przedstawiony. Wszak to pozycja niepoważna i bardzo niekonsekwentnie prowadzona, pełna sprzeczności i brutalnych uproszczeń, a wszelkie próby porównania tego z naszym światem są z góry skazane na porażkę.

» SPIDIVonMARDER

Pragnę nie zgodzić się z takim tokiem rozumowania, choć ma on w sobie sporo słuszności. Jednak nie dość dużo, aby całkowicie przekreślało to zasadność zanurkowania w kanonie i jego roztrząsania. Abstrahuję tutaj od kwestii, że żyjemy w wolnym kraju i każdy ma prawo bawić się kucykami, jak mu się podoba... o tym niestety często się zapomina, przez co niektórzy mówią innym, jak mają żyć.

Pomyślmy, jaki ten kanon w ogóle jest.

Wracając do tematu, kanon serialu można podzielić na kilka okresów. Tak, taksonomie i typologie to ukryta, brudna pasja archeologów, ale to naprawdę czasami pomaga w życiu. Podstawowym kryterium są sezony, aczkolwiek tutaj uprościłbym sprawę do podziału na:

Sezon I, gdzie produkt był jeszcze mocno

prototypowy, nie dbał zbytnio o większość detali, twórcy uczyli się i oswajali z własnym uniwersum. W ekipie była Lauren Faust, której osobiste poglądy i decyzje posiadały duże znaczenie. Serial jako film rodzinny miał przede wszystkim uczyć dzieci, a dorośli raczej towarzyszyli pociechom, wyłapując różne podteksty tu i ówdzie, a także nawiązania do ich świata.

Sezony II-V, gdzie Lauren Faust zaczęła tracić na znaczeniu, aż odeszła z ekipy; pojawił się fandom, rodzice już nie tyle towarzyszyli dzieciom, co sami stali się prawdziwymi widzami. Ogromnej poprawie uległa animacja, jej dynamika, postacie również nabrały bardziej wyrazistego charakteru. Pojawiły się elementy grozy, przemocy, a także problemów całkiem przerażających, jak motyw sieroctwa czy wykluczenia z rodziny. No i mieliśmy niedawno temu odcinek „Slice of Life”, czyli jednorazowy skok w bok, zrobiony absolutnie i całkowicie z myślą o dorosłych fanach, zawierający cały zestaw głupot, które serwuje internetowa społeczność. Coś takiego było możliwe dopiero później.

Jestem zadeklarowanym przeciwnikiem uznania, że serial jest robiony pod fandom (poza wiadomym odcinkiem). Udowodnić to można ekonomicznie i społecznie, lecz na pewno widzimy elementy fandomowe, czyli odniesienia do jego twórczości (jak chociażby memy), a także ukłony w stronę fandomowych pomysłów typu wprowadzenie na stałe zezu u Derpy (co pojawia

się już w I sezonie!). Lauren Faust jako feministka z jednej strony przyznawała, że nigdy nie projektowała kreskówki z myślą o stereotypowych, pięcioletnich dziewczynkach, a z drugiej strony męskie postacie w I sezonie są rzadkie i niekoniecznie pozytywne.

Od II sezonu coraz częściej widzieliśmy sceny i motywy zdecydowanie wykraczające poza amerykański kanon tematyki dziecięcej. O ile w skandynawskiej bajce dla dzieci wszystkie chwytły są dozwolone, o tyle w Ameryce nie ma tego przyzwolenia. Psychoza Fluttershy z „Hurricane Fluttershy”/„Huraganowa Fluttershy” to już niezła jazda po bandzie. Młodsze rodzeństwo znajomych bronies przyznawało, że Chrysalis wyglądała szczerze przerażająco.

Wymieniać można jeszcze długo. Tymi akapitami chciałem zaznaczyć różnice między tymi dwoma okresami. Ale do czego dążę?

Pierwszy sezon w wielu miejscach gryzie się z pozostałymi. Postaciom zmieniają się znaczniki, nie istniała zasada ustalająca kolor magii u jednoróżców, kucyki tła nie miały wymyślonych i uporządkowanych powiązań rodzinnych (w tym tzw. „shipów”). Problem pojawiał się też w kwestii charakterów postaci, wszak Big Mac w „Applebuck Season”/„Sezon na Jabłko” jest całkiem elokwentny, a Fluttershy okazuje się o rok starsza, niż Pinkie Pie, co jest faktem póki co bez pokrycia, który nie został wykorzystany w jakikolwiek sposób.

Jak mówiłem, pierwszy sezon był mocno prototypowy. To jak gra, która jeszcze nie dostała pierwszego patcha. Sprawdza się, co się widzom podoba, co nie, jak to działa i czy np. taki, a nie inny Big Macintosh jest atrakcyjny. Każdy, kto tworzył uniwersum do fanfika lub pisał coś dłuższego też na pewno wielokrotnie zmieniał nawet całkiem fundamentalne koncepcje. Jeśli publikujemy naszą pracę w odcinkach, to wtedy jest już niestety za późno i musimy albo zrezygnować, albo zacisnąć zęby i liczyć na

to, że czytelnicy nie zauważą (a zauważają zawsze).

To wyjaśnia wiele niekonsekwencji i tłumaczy, czemu warto na nie patrzeć przez palce. To, że w pierwszym sezonie Rarity ma białą magię nie znaczy, że to jest niezbijany element kanonu. Dopiero potem twórcy wpadli na pomysł, aby dostosować jej kolor do tęczówek.

Opracowując tak duży produkt jak nowe uniwersum, każdy twórca musi ustalić i spisać sobie pewien zbiór prawd i schematów dotyczących jego świata. Od rzeczy elementarnych, jak to, czy kucyki będą spać w łóżkach, czy w stajni, czy jedzą trawę lub lody, aż po szczegóły, jak pokrewieństwa, związki i detale z życia. Im dalej w serial, tym takich rzeczy jest więcej i można zauważyć tendencję do ich przestrzegania. Tutaj oczywiście pojawia się wiele kontrprzykładów, jednak rzeczy istotne i ważne jako tako trzymają się kupy.

Wiele osób zarzuca serialowi, że postacie z odcinka na odcinek są inne, miejsca się zmieniają i tutaj konsekwencja leży na całej linii. To oczywiście częściowo są błędy, np. biblioteka Twilight wędruje po całym Ponyville bez ładu i składu. Lecz istnieje też wytłumaczenie części zmian.

W tym miejscu warto przejść do charakterów postaci, których rozwój jest widoczny od pierwszych odcinków. Mane 6 wciąż zaciska więzi między sobą, dziewczyny dorastają. Wyjątkiem jest Spike, który definitywnie cofa się w rozwoju. Kto nie lubi tej postaci i uważa smoka za głupka, niech obejrzy sobie pierwszy sezon, gdzie pełnił on rolę męskiego głosu rozsądku



dla nieco historycznej Twilight. Czarodziejka ogarnęła się, Spike stracił własną funkcję.

Kanon jest bardzo plastyczny, potrafi wiele wchłonąć i dać od siebie. Od magii przez historię do nawiązań do innych elementów kultury czy popkultury. Twórcy umiejętnie żonglują motywami, dzięki czemu wytłumaczalne jest w nim właściwie wszystko. Owszem, to może drażnić, tak jak mi nie spodobał się portal do innego wymiaru w *Make New Friends But Keep Discord*, lecz wielu innym widzom to nie przeszkadzało. Zarówno charakter świata, jak i samej magii w Equestrii potrafi umiejscowić i wytłumaczyć wszystko, choć oczywiście podlega to ocenie.

Nieraz prowadziłem dyskusje, czy na pewno jest w stanie tolerować każdy wymysł. Przykładowo, są osoby, które absolutnie nie zgadzają się z koncepcją crossovera MLP x II wojna światowa, tłumacząc, że te tematy leżą zbyt daleko od siebie. Tak samo *Fallout: Equestria* cieszy się z jednej strony gigantyczną rzeszą fanów, ale z drugiej wielu bronies nie rozumie, jak można mieszać elementy tych dwóch uniwersów.

Cóż, biorąc pod uwagę, że w *Make New Friends But Keep Discord* widzieliśmy już nawet inne, skarpetkowe wymiary, to dyskusja staje się coraz bardziej jałowa. Kanonicznie w MLP w każdej chwili możemy spodziewać się zarówno Misia Uszatka, jak i Kapitana Bomby.

My Little Pony kanicznie miesza się chyba ze wszystkim...

Skoro już mówimy o kanonach kreowanych przez fanów, to warto zwrócić uwagę, że taki *Fallout: Equestria* i podobne wynalazki wcale nie są aż tak bardzo oderwane od serialowej rzeczywistości. Oczywiście główne koncepty są wymyślone, ale takie detale jak istnienie broni palnej, za-

gadkowe zachowania niektórych postaci i ich przygody pojawiają się w serialu. Gdzie indziej fandom wyprzedził kanon, a gdzie indziej wyciągnął jakiś drobny fakt i rozbudował (jak to ma w zwyczaju) do potężnej formy. Posłużę się autorskim przykładem: w *Kryształowym Oblężeniu Rainbow Dash* ma problemy z alkoholem. Już odcinek *The Super Speed Squeeze Cider 6000/Super Szybki Wyciskacz Soku 6000* daje do myślenia, a sezon IV i przygody Rainbow z cydrem potwierdzają, że pomysł ma swoje umocowanie.

Podsumowując, kanon MLP zaskakuje pod wieloma względami. Cechuje go nie tylko ogromna tolerancja dla nawet odjechanych i odległych od różowego archetypu pomysłów, ale także zaskakująca konsekwencja. Mam tutaj na myśli szczególnie późniejsze serie, gdyż I sezon był prototypem, pilotem. Oczywiście widzimy wiele rzeczy, które nie pasują... ale warto mieć na uwadze, że nierzadko jest to tylko nasze wrażenie.





Elements of Harmony & Journal of Two Sisters - recenzja i analiza

W 2013 roku na rynku amerykańskim pojawiła się bardzo interesująca pozycja: „The Elements of Harmony” (w Polsce przetłumaczona i opublikowana w roku 2015), a w 2014 „The Journal of Two Sisters”. Obie książki mają ze sobą bardzo dużo wspólnego, więc będę opisywał je miejscami razem. Chciałbym dokonać pewnej recenzji i analizy tych pozycji, gdyż fandom wielokrotnie odnosi się do nich jako źródła wiedzy o kanonie, a tutaj warto wygłosić kilka uwag, aby się na tym nie przejechać. Równocześnie to jedne z pierwszych ogólnościatowych wydań, które są równie profesjonalnie zaprezentowane i po prostu zasługują na porządną recenzję.

» SPIDIvonMARDER

W dalszej części artykułu „The Elements of the Harmony” pióra Brandona T. Snidera będę nazywał „leksykonem”, a „The Journal of Two Sisters” Amy K. Rogers „pamiętnikiem”.

Książki ukazały się nakładem wydawnictwa Little Brown, choć znalezienie ich na jego głównej stronie może być nieco trudne. Są bogato ilustrowane, mają twarde okładki i szokują swą elegancją, a przy okazji niską ceną, która oscyluje w granicach kilku dolarów. Każda posiada szykowną obwolutę, przez co stanowią bardzo dobry prezent zarówno dla dziecka, jak i brony/ego-kolekcjonera. W kategoriach estetyczno-jakościowych dają maksimum punktów. Obie są stylizowane na staroświeckie woluminy, a ponadto „Journal” wydrukowano na ekskluzywnym papierze.

Obie wydano jako „repliki książek z serialu” i tak je reklamowano. Zapewne pamiętacie, że Twilight w odcinku „Castlemane-ia/Zamkomania” odnajduje przedpotopowy pamiętnik spisany przez Lunę i Celestię. Tak samo w pierwszym epizodzie czyta przewodnik po Elementach Harmonii, który zresztą jeszcze wielokrotnie pojawiał się w serialu, a nawet raz przeobraził się w swoje lustrzane odbicie.

To bardzo ciekawy zabieg, który pozwala dotknąć fabuły na dużo wyższym poziomie. Wszak nie tylko coś oglądamy czy słuchamy, ale jesteśmy też w stanie tego dotknąć. Pasjonujące! Dlatego postarano się, aby poszczególne elementy jak najbardziej odzwierciedlały przedmioty serialowe. Wpisy Celestii i Luny w pamiętniku są dokonane innym charakterem pisma, a nawet kolorem. Z kolei w leksykonie widzimy dokładnie te same kolorowe ilustracje co w odcinku pilotażowym.

Pamiętnik podzielono na dwie części. W pierwszej jest ten historyczny dziennik księżniczek, a w drugiej taki sam, ale sporządzany przez Mane 6 w trakcie IV sezonu. To bardzo miłe rozwiązanie.

Z kolei leksykon składa się aż z 10 rozdziałów i są to: opisy postaci (1-4), opis świata i Elementów Harmonii (5-6), wywiad z Lauren Faust (7), streszczenia odcinków (8), skrypty piosenek (9) oraz pewna delikatna próba opisanie fanów serialu. Nie, nie bronię, o czym będę pisał później. Wszystko okraszono ilustracjami i są to zarówno wektory z serialu (a więc nie te lipne obrazki z zabawek), jak i concept arty

Lauren Faust i innych grafików, bardzo pouczające i opatrzone odpowiednimi komentarzami. Gdziekolwiek umieszczono w ramach wypowiedzi różnych członków ekipy, którzy opisują swoje wrażenia z prac nad produktem lub zdradzają ciekawostki zza kulis.

Tutaj przyszedł czas na pierwszą krytykę. W pamiętniku znajdują się umieszczone tu i ówdzie ilustracje, niby odkopytne wykonane przez księżniczki czy Mane 6. Niestety, baza rysunków jest niewielka i powtarzają się z taką częstotliwością, że ciężko je nazwać „ładnymi”. Co gorsze, kiedy chciano przedstawić stado zebra, trzykrotnie wklejono tę samą zebra. Nieładna oszczędność. Widzimy też kilka ułomnych wektorów, których na szczęście zabrakło w leksykonie.

Jednak punkt dodatni przyznaję za miejsce na notatki w pamiętniku. Można tam prosić różne osoby o pamiątkowe wpisy, co jest częstą praktyką w fandomie.

Powoli przechodzimy z detali technicznych do samej treści książek.

Leksykon jest zbiorem różnych informacji o serialu; to przewodnik po postaciach, wykreowanym świecie i procesie twórczym. Dotyczy sezonów I-III. W różnych miejscach znajdują się w wyraźnych ramach wypowiedzi poszczególnych scenarzystów, grafików itd., którzy zdradzają ciekawostki zza kulis lub swoje własne przemyślenia. Są one szczególnie interesujące i zasługują na uwagę, gdyż bardzo wiele mówią nie tylko o samej sztuce tworzenia filmu animowanego czy jego uniwersum, ale (paradoksalnie) dostarczają czasem ciekawszych informacji o kucach niż główny tekst.

Sam leksykon jest napisany bardzo ostrożnie, raczej z myślą o młodszych fanach serialu, którzy raczej nie wnikają zbyt głęboko w temat. Nie znajdziemy tutaj niczego zaskakującego, czego nie byłoby w serialu i czego uważny widz by nie zauważył. Autor wykazał ogromną powściągliwość w zdradzaniu tajemnic kanonu, nie wyjaśnia żadnych kontrowersyjnych kwestii, takich jak sieroctwo Scootaloo czy geneza Cadance (urodziła się alicornem czy nie?). Wielka szkoda, to zapewne rozczaruje innych hiperanalitików.

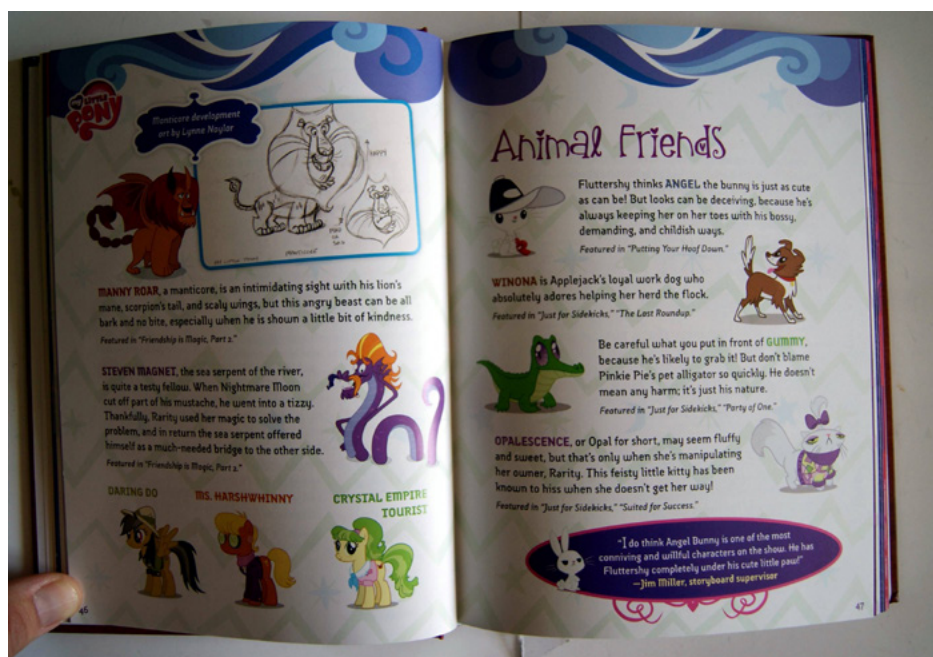
Tak samo ma się sprawa wywiadu z Lauren Faust i innymi osobami. Pomijając kilka ciekawostek dotyczących projektowania postaci, concept artów i podobnych spraw, raczej nikogo, kto mocniej interesowałby się kucykami, leksykon nie zaskoczy.

Jedyną rzeczą wykraczającą poza treść serialu jest kompletny spis wszystkich listów do księżniczki Celestii, nawet tych, których nie słyszeliśmy. O ile same streszczenia odcinków są... po prostu streszczeniami odcinków, o tyle te listy to fajna ciekawostka. Szczególnie że w III sezonie widzieliśmy tylko dwa.

W ostatnim rozdziale poznajemy kilka wizji na temat fanów, którymi dzielą się twórcy. Tutaj również wykazano daleko idącą wstrzeźliwość w kwestii fandomu i pomijając krótki fragment o kimś przebranym za Pinkie Pie, to czytamy raczej o dzieciach (i ew. trochę starszych dzieciach), które oglądają kucyki. Niestety, nie ma tutaj opisów ponymetów ani stosunku twórców do fandomowej twórczości.

Przejdźmy do pamiętnika. To już normalna powieść dla dzieci, napisana łagodnym językiem i bardzo przypominająca pierwszy sezon, a więc mamy miłe scenki i raczej niewinne przygody, gdzie nawet smoki czy wrogowie księżniczek nie są tak naprawdę groźni czy źli. Przykładowo, gryfy udaje się pokonać za pomocą eklerek, co bardzo wpisuje się w dawne schematy serialowe. Retoryka Luny i Celestii znacząco się od siebie różni, co ładnie podkreśla różnice między siostrami. Cóż, nie ma się co dziwić, wszak autorką jest jedna ze scenarzystek.

Ale po kolei. Jak już wspominałem, książkę podzielono na dwie części. Pierwsza to pamiętnik księżniczek, a druga to wspomnienia



Mane 6 z IV sezonu.

Tak jak leksykon, zostało to napisane bardzo ostrożnie. Podane fakty z dziejów księżniczek starają się za bardzo nie wadzić z kanonem serialu, niejako dotyczą rzeczy stojących obok. Nie ząbają się z fabułą ani nie kłócą z kanonem... teoretycznie. Widać, że autorka nie chciała wkraczać na niebezpieczny grunt, ale trochę nie wyszło i istnieje parę bardzo dużych rozbieżności, o których napiszę za chwilę.

Fabuła dzieje się tuż po tym, jak Equestria została założona przez trzy przywódczynie. Chwilę później oddały one władzę księżniczkom, które jeszcze nie mają swoich znaczków i nie zajmują się podnoszeniem słońca z księżycem. To dzieje się dopiero na końcu, tuż po nawiązaniu kontaktów z Kryształowym Imperium. Historia urywa się przed wygnaniem Luny, ten motyw jest zupełnie nieporuszony i nie mamy ani słowa o narastającym napięciu czy czymkolwiek podobnym. Zresztą, nie ma też żadnej wzmianki o Discordzie i to jest pierwszy duży problem, który rzuca się w oczy. W „Return to the Harmony part 1/ Powrót do Harmonii część 1” Celestia mówi o tym, że wraz z siostrą, widząc marność życia kucyków, obaliły Discorda i objęły władzę. Brzmi to jak wyzwolenie Equestrii, a nie jej odbicie.

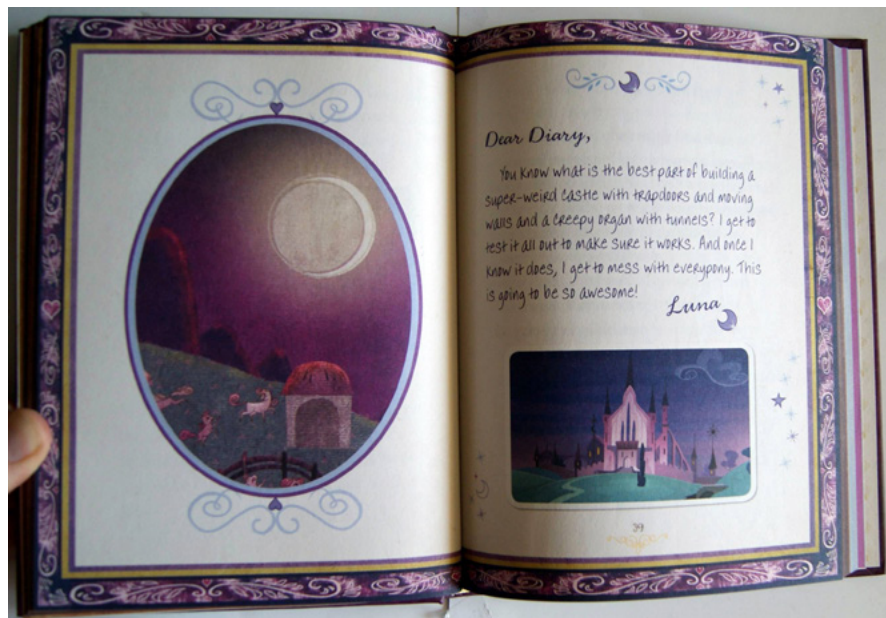
Dotychczasowa linia czasu od najwcześniejszego wydarzenia do najpóźniejszego:

- założenie Equestrii,
- odcinek czasu o nieznanym długości,
- rządy Discorda,
- rządy księżniczek,
- wygnanie Luny.

Linia czasu po uwzględnieniu informacji z książki:

- założenie Equestrii,
- od razu potem rządy księżniczek,
- ?
- Discord?
- przejście władzy przez księżniczki (ponowne?),
- wygnanie Luny.

Jak widać, panuje tutaj pewien bałagan. Całkowite pominięcie Discorda rzuca cień na wiarygodność całej historii. Nie jest to jedyny problem.



Drugim jest kwestia Kryształowego Imperium. Na początku III sezonu Celestia mówi, że ma niewielkie pojęcie o tym miejscu. Historię i zastosowanie Kryształowego Serca Twilight odkrywa z wielkim trudem, nawet kryształowe kucyki niewiele wiedzą. A tutaj Celestia odwiedza tę krainę, nawiązuje kontakty z księżniczką Mi Amore i ratuje Kryształowe Serce przed smokiem.

Obie nieścisłości można wytłumaczyć tym, że po tysiącu lat Celestia wszystko zapomniała lub wręcz celowo przeinaczała fakty, aby uczyć Twilight. To jednak zakrawa o teorię spiskową i, biorąc pod uwagę całkowity brak dowodów, pozostaje jedynie wymysłem. Fakt jest taki, że pomimo próby niewtargnięcia na kanon serialowy, pewną jego część rozpisano na nowo. Czy jest to działanie celowe, czy przypadkowe, to ciężko powiedzieć.

Przed wszystkim starano się być zgodnym z nowymi informacjami z IV sezonu. Zatem Star Swirl Brodaty żyje w czasach księżniczek i jest ich mentorem, choć dość młodym, gdyż nie ma jeszcze siwej brody. To nieco inne niż w finale IV sezonu, gdzie jednak też jest określony jako młody.

Niestety, tak jak w leksykonie, nie starano się wyjaśnić nurtujących nas wątpliwości. Nie mamy informacji o genezie księżniczek, ich rodzicach, a wszelkie detale, jak mantikora będąca przyjacielem Luny, to szczegóły, które nie wywierają żadnych reperkusji na serialu. Takie luźne historie bez konsekwencji.

Przykładowo, jest mowa o konflikcie z królestwem gryfów (z królem Gregorem, który tak, jak nakazuje nowy odcinek, ma imię na literę „G”). Jednak nic nie pozwala połączyć tego królestwa i występujących

w nim postaci z Griffonstone.

Tak samo jest mowa o społeczności zebr żyjącej w lesie Everfree, która egzystuje tam zapomniana. Co się z nią stało? Czy można jakkolwiek łączyć ją z Zecorą? Czy po tym tysiącu lat cokolwiek się zachowało?

Póki w którymś odcinku któraś z księżniczek nie sięgnie pamięcią do tych antycznych czasów, to fakty tego typu pozostają jedynie ciekawostkami, gdyż nie odbijają się na serialu, a wręcz odwrotnie, te zebrzy wydają się być umiarkowanie logiczne.

Informacje o samych księżniczkach są dość skąpe i jeśli chcemy wyciągnąć wnioski, to jesteśmy skazani na domysły „o co dokładnie autorce chodziło”. Przykładowo, jest wspomniane, że alicorny dojrzewają w innym tempie od pozostałych kucyków, więc pomimo starszeństwa nad księżniczką Platinum, siostry nie mają jeszcze znaczków. Pojawia się zatem oczywiste pytanie o wiek całej trójki, jak i etapy cyklu życiowego alicorna. Niestety, ale poza tym pojedynczym wspomnieniem nie ma lepszych wyjaśnień. Inna ciekawostka: nie poruszono też kwestii ich wyglądu i motywu, czy Celestia miała kiedyś różową grzywę. Zamieszczone ilustracje tego nie potwierdzają. Powoduje to rozbieżne interpretacje książki i np. pojawiające się w fandomie wnioski, że alicorny to czwarta rasa, co kłóci się z kanonem serialu, gdzie jest wyraźnie zaznaczone, że rasy są trzy.

Te wszystkie problemy są o tyle zaskakujące, że Amy K. Rogers jest jedną ze scenarzystek, o czym wspomniałem wcześniej. Owszem, jej odcinki nie odnoszą się do kwestii przeze mnie poruszanych, ale zawsze to członkini zespołu.

Część dotycząca Mane 6 również zaskakuje w niewielkim stopniu. Wszak są to historie znane z odcinków, choć, jak w leksykonie, uzupełnione o wpisy, których nie widzieliśmy, jak chociażby po starciu z Tirekiem czy dodatkowe przemyślenia Pinkie Pie.

Ktoś zapewne spyta, czy treść książki jest kano niczna dla serialu. O ile nie mogę nikomu niczego narzucać, to sugeruję, aby uznać je za niekanoniczne i posiłkować się zawartą w nich wiedzą z dużą dozą ostrożności. Przede wszystkim pamiętnik kłóci się z serialem w pewnych bardzo fundamentalnych kwestiach, co stawia pod znakiem zapytania jego wiarygodność. Potraktowanie go jako oficjalnego fanfika może ograniczyć nieporozumienia. Oczywiście zawiera też wiele ciekawostek, ale to nadal tylko

ciekawostki.

Właśnie, jak to jest z kwestią oficjalności?

W wielu dyskusjach można znaleźć twierdzenie, że „Hasbro uznało te książki za kanon”. Pomijając już fakt, że Hasbro jako korporacja zabawkarska generalnie nie wypowiada się w kwestii detali kanonu MLP, a produkuje zabawki i zabezpiecza prawa autorskie, to nie spotkałem się z podobną deklaracją. Przeszukałem materiały oficjalne i promocyjne, oczywiście same książki, a także niektóre wypowiedzi osób zaangażowanych w ich tworzenie, lecz nie padło tam słowo „kanon”. Mamy stwierdzenie, że pamiętnik jest „repliką pamiętnika z serialu”, a także że to „oficjalne kroniki”. Z kolei leksykon to „oficjalny przewodnik”. Jeśli jednak nie udało mi się po prostu dotrzeć do sedna, to prosiłbym o poprawienie mnie.

Gdyby chodziło o inny przykład, szedłbym w za partę, że słowo „replika” sugeruje, że to jak najwier niejsze odtworzenie elementu kanonu, a więc samo w sobie też jest kanonem. Wydaje się to logiczne. Jednak akurat wszelkie gadżety sygnowane logiem Hasbro z reguły mają niewiele wspólnego z serialem, więc wracamy do punktu wyjścia. Nie mówiąc już o fakcie, że w pamiętniku (części księżniczek) jedyny element wspólny z serialem to krótka notka o pułapkach w zamku i przedstawiający je obrazek. Wątpliwości dotyczące zgodności obu kanonów ze sobą przedstawiłem powyżej.

Sądzę zatem, że dobrze będzie potraktować to jako element dyskusji, z zastrzeżeniem że gdy podajemy fakt z książki, to jest to fakt z książki i serial wciąż jest nadrzędny.

Czas na podsumowanie. Obie książki są pięknie wydane i na pewno można uznać je za cenne eksponaty w kolekcji dowolnego fana kucyków. Nie dostarczają zbyt wielkiej wiedzy o kanonie, choć o samym procesie produkcji już całkiem sporo. W kwestii zgodności z serialem przewodnik nie przeszkadza kanonowi, ale pamiętnik już trochę tak. Jednak jest to kwestia, która mierzwi dość wąską grupę fanów, więc nie mogę jej uznać za większą wadę, szczególnie że wpisuje się w politykę swobodnego podejścia przedmiotów kolekcjonerskich do kanonu.

Zatem zarówno pamiętnik, jak i leksykon to warte swoich pieniędzy, wspaniałe pozycje, które można z dumą czytać i ustawić na półce.



Hasbro – wyrodny ojciec?

Wfandomie pokutuje wizerunek Hasbro jako ojca, który spokojnie wychowuje swoje dzieci, jednak gdy te zaczynają przejawiać własną inicjatywę, niezgodną z wolą ojca, i ten to dostrzeże, to budzi się w nim potwór, który bezlitośnie tłumi wszelkie suwerenne zachowania swojego potomstwa. Tak można w skrócie opisać to, co widzi w myślach większość ludzi po usłyszeniu, że Hasbro anulowało jakiś projekt. A jeśli prawda jest nieco inna? Jeśli Hasbro robi to, co robi, ale robi to dlatego, że musi, bo jest popychane do używania takich środków przez silniejszych od siebie?

» BronySWAG

Ale zaraz, jak to Hasbro jest ojcem? Dokładnie tak. Hasbro to taki metaforyczny ojciec fandomu. No bo w końcu gdyby nie on, to nie byłoby kucyków, jakie znamy dziś, czwarta generacja mogłaby nigdy nie powstać, a bez niej nie byłoby fandomu. Na takiej właśnie zasadzie Hasbro jest ojcem naszej społeczności, ale nie należy brać tego terminu dosłownie, bo wpływ ojca na dziecko jest większy niż Hasbro na fandom. Co jakiś czas jesteśmy świadkami, jak to Hasbro jednym ruchem ręki zmiata z powierzchni ziemi mniejsze lub większe projekty, które powstały w fandomie. Doszło już to tego, że twórcy powstającej gry Fallout: Equestria spędzają wiele godzin na szukaniu wszystkich kruczków prawnych, aby ręka Hasbro ich nie dosięgła. Strach, szczególnie dla twórców dużych projektów, jest ogromny. Boją się, że wiele

godzin czemuś poświęconych pójdzie na marne.

Hasbro zdaje sobie sprawę ze swojej siły. Mogą bić fandom w dwojaki sposób. Ciosy mogą być silne lub słabe. Niestety, są skazani na te pierwsze. Gdyby uderzali za lekko, to nie odnieśliby zamierzonego skutku, a o efekt w tym wszystkich chodzi. Tak duża firma z pewnością ma świetnych prawników, którzy są w stanie znaleźć paragraf na każdą stronę o tematyce MLP w internecie, jednak z jakichś powodów tego nie robią. Zamiast tego ich celem padają duże projekty, ale nie kluczowe z punktu widzenia całej naszej społeczności.

Dla polskiego fandomu najważniejszym przypadkiem ingerencji Hasbro jest ObsessionOctopus i jego tłumaczenia odcinków MLP: FiM. Jeśli ktoś nie wie, o czym mowa, to w telegraficznym skrócie powiem, że Octopus był jednym z pierwszych i największych tłumaczy odcinków MLP w Polsce. Na początku 2012 roku otrzymał wiadomość od działu prawnego polskiego oddziału Hasbro, aby usunął wszystkie odcinki ze swojego kanału. Od jakiegoś czasu krążyły plotki, jakoby Octopus powoli przymierzał się do rezygnacji z tworzenia napisów, więc momentalnie pojawiły się głosy, że to wszystko zostało ukartowane, a sam mail miał być bardzo wygodnym sposobem na uniknięcie potopu pytań i niepochlebnych opinii. Jego widzowie podzielili się na dwa obozy. Nie bardzo wiedziałem, która ze stron miała rację, więc zrobiłem najlepsze, co mogłem w tej sytuacji, czyli zapytałem u źródła. Odpowiedź brzmiała:

„Mail od Hasbro był prawdziwy. W odpowiedzi poprosiłem ich o bardziej oficjalne pismo i dostałem dokument od ich prawnika. Jako że uważam się za uczciwego człowieka, postanowiłem uszanować ich odpowiedź (pismo) i zawiesić tłumaczenie. Wszystko to jednak wydarzyło się w czasie, gdy już zaczynałem mieć dość tłumaczenia, dlatego też wielu ludzi uważa, że mail od Hasbro był nie-prawdziwy”.

Osobiście nie widzę powodu, dla którego ObsessionOctopus miałby mnie okłamywać. To wydarzyło się ponad 3 lata temu, a sam zainteresowany nie pojawia się na żadnych fandomowych stronach, więc ewentualne głosy krytyki za spreparowanie wiadomości nie mają dla niego najmniejszego znaczenia.

Rynek nie znosi pustki, wraz z usunięciem jego filmów pojawili się nowi tłumacze, którzy przenieśli się na Dailymotion i tam w spokoju publikują odcinki z napisami. Ból był na początku, ale szybko minął i dziś już nie rozpacza się nad tamtymi wydarzeniami.

Innym głośnym przypadkiem było Fighting is Magic autorstwa zespołu Mane Six. Kiedy prace zbliżały się już do końca, otrzymali oni C&D od Hasbro. Nie było rady, trzeba było zaprzestać dalszych prac. Wysilek Mane Six został jednak doceniony. Hasbro zaproponowało, że dostarczy inny zestaw postaci stworzonych przez Lauren Faust

specjalnie dla twórców, aby mogli oni wydać swoją bijatykę, które nie będzie naruszać praw autorskich. Ostatecznie gra została dokończona, jednak stali za tym zupełnie inni ludzie.

Nie można zapominać o JanAnimations i jego flagowym projekcie „Button Mash Adventures”. Seria mogła być wyjątkowa, świetne postacie, fantastyczni aktorzy głosowi, no i olśniewający poziom animacji, który, obiektywnie, był spośród wszystkich fandomowych animacji najbliższy poziomowi, jaki prezentuje serial. Zanim wszystko zdążyło rozkręcić się na dobre, było już po zawodach. Hasbro nakazało Janowi zaprzestać działalności. Były krzyki, łzy, petycje, jednak wszystko na nic. Udało się jedynie wynegocjować przywrócenie klipu do „Don't Mine At Night”. Jan musiał skończyć z kucami na dobre, o czym informował na swoim blogu, który od roku stoi nieużywany. Plotki głoszą, że za to Hasbro zaproponowało mu etat przy tworzeniu serialu. Nie wiadomo, na ile to jest prawda. Jeśli rzeczywiście tak jest, to jest to jedyna pozytywna rzecz w całej tej akcji, ponieważ utalentowany animator ma możliwość dalej się rozwijać, w dodatku może brać udział przy tworzeniu nowych przygód kucyków, więc nie odbiega to jakoś specjalnie od tego, co robił w fandomie.

Niedawnym przykładem ingerowania Hasbro w fandom jest zdjęcie CinemaQuestria, strony ze streamami odcinków MLP. Osobiście była to moja ulubiona strona tego typu, zresztą jedna z największych. I prawdopodobnie za to jej się oberwało. Nie ma co płakać nad rozlanym mlekiem, są inne strony, na których można obejrzeć odcinki na żywo. Szczerze powiedziawszy, to jakieś niezadowolenie z tego powodu czułem jedynie, czytając nagłówek posta na EqD. Potem wszystko minęło, nie można zamartwiać się takimi drobnostkami. Oczywiście strona sama w sobie nadal działa, również streamy nadal są tam puszczane, tyle że nie ma odcinków naszego serialu.

Są pewne cechy, które łączą wszystkie wymienione przeze mnie przykłady. Były to duże projekty, było o nich głośno, miały sporą ilość fanów i wychodziły przed szereg mniejszych, podobnych inicjatyw, jednak ich potencjalne zamknięcie nie było obarczone tak dużym ryzykiem strat. Musiał je spotkać taki los. Niestety prawo jest takie, że Hasbro musi walczyć z inicjatywami, które jakby nie patrzeć łamią prawa autorskie, ale za to mają pełną dowolność w wyborze celów do eksterminacji



Hasbro stara się być dobrym ojcem, ale nie ma wyboru. Gdyby chciało, to mogłoby unicestwić znaczną część fandomowych stron w internecie, jednak tego nie robi. W przypadku kiedy Hasbro nie broniłoby swoich praw do marki MLP, mogłoby je najzwyczajniej w świecie stracić. To byłaby katastrofa. MLP to jedna z obecnie najważniejszych marek firmy, w końcu kucyki z generacji czwartej to kopalnia złota. „Nowe” MLP popularnością bije poprzednie generacje na głowę, więc utrata tej marki mogłaby nieść daleko idące konsekwencje, takie jak spadek notowań na giełdzie, utrata pozycji, dochodów z marki, a więc mogłoby być potrzebne cięcia, aby zrównoważyć budżet itp. Nie mogą sobie na to pozwolić, więc działają. Jednak tymi działaniami kieruje pewna strategia. Hasbro nie chce dowalić fandomowi za wszelką cenę. Starannie wybierają cele, można powiedzieć, że towarzyszy temu chirurgiczna precyzja. Nie mogą obierać za cel drobnych. Sporządzenie i wysłanie kilkudziesięciu czy nawet kilkuset pism prawniczych to spory koszt, a prawnicy w takiej firmie nie pracują za darmo. Efekt byłby dość mierny w stosunku do poniesionych wydatków. Z drugiej strony, gdyby zaatakowano największe, kluczowe dla fandomu strony, to moglibyśmy uciepieć, i to bardzo. Pierwsza strona z brzegu – Equestria Daily. Największy dostawca newsów z fandomu, strona mająca ponad 600 mln odsłon, w dużej mierze bezkonkurencyjna. Jej zamknięcie byłoby ciężkim orzechem do zgryzienia dla fandomu.


Podobnie zresztą z innymi głównymi stronami, jak FiMFiction, MLPForums etc. Wszystkie największe strony w fandomie to swego rodzaju pomosty. Łączą ze sobą wiele grup ludzi, którzy na co dzień nie mają możliwości kontaktu. To właśnie za ich pośrednictwem docieramy do wielu treści, o których nawet byśmy nie wiedzieli, gdyby nie stosowny wpis na Equestria Daily, FiMFiction itd. Śmierć każdej z tych stron przyczyniłaby się do rozkwitu konkurencji, jednak to nie byłoby już to samo. Nie wszystkie osiągnęłyby pozycję zamkniętych stron, a jeszcze mniej zgromadziłyby zbiory porównywalne z tymi, które były dostępne na wyżej wymienionych portalach. Wiele treści przepadłoby na zawsze. Bardzo wiele osób żyłoby



długo w nieświadomości, że istnieją alternatywy, a więc straciłyby one również jedyne sobie znane źródła informacji.

Z tych powodów, kiedy Hasbro decyduje się na anulowanie jakiegoś projektu, to robi to ostrożnie. Przerywane są inicjatywy, które są głośne, duże, widoczne, ale nieważne, jeśli chodzi o działanie fandomu. Są to „kończyny”. Ich utrata, owszem, jest bolesna, jednak nie tracimy najważniejszych „narządów” i możemy dalej funkcjonować jako społeczność, a fundamenty, pierwotne i najbardziej podstawowe projekty, które organizują życie w fandomie, pozostają nietknięte przez twardą rękę działu prawnego Hasbro.

Pewnych rzeczy nie unikniemy. Hasbro jeszcze nieraz nakaże usunięcie jakiegoś projektu z sieci, wywołując tym falę oburzenia w fandomie. Warto jednak starać się dostrzegać pewien klucz, wedle którego właściciele MLP działają. Zawsze kiedy jakiś projekt przez nich umiera, to warto podziękować im w duchu, że anulowali tylko to, bo gdyby chcieli, to mogliby bez mrugnięcia okiem uderzyć gdzie indziej, a wtedy zabolaloby bardziej, dużo bardziej. Hasbro nie jest naszym wrogiem. Niestety, są do działania na szkodę fandomu przymuszani, a nie mogą sobie pozwolić na utratę kury znoszącej złote jaja. Warto również zauważyć, że starają się nam wynagrodzić wszystkie zale i smutki najlepiej jak tylko potrafią. Za przykład niech posłuży chociażby Button Mash, którego mieliśmy okazję zobaczyć w 100. odcinku serialu.



Cygnus na Pomorzu

Łabuńdzie nawiedzają Tribrony

Fluttermeet w Gdańsku, zaplanowany przez Tribrony na dzień 13 czerwca, był dla mnie jednym z najfajniejszych wydarzeń jakie mnie spotkały przez cały swój fandomowy żywot.

» *Cygnus*

Przygnieciony życiem i ogólnie jakimś takim weltszmercem pokaźnych rozmiarów, jak zwykle przeglądałem Facebooka w poszukiwaniu rzeczy, które mogą umilić mi czas. Tak natrafiłem na to wydarzenie. Oprócz zwykłego meeta, Tribronies urządzali też walne zgromadzenie swojej organizacji. Zaciekało mnie to prywatnie. Decyzja, czy jechać, czy gnić we Wrocławiu, została podjęta w kilka chwil i właściwie natychmiast poleciałem jak na skrzydłach do Biura Obsługi Klienta (nauczony doświadczeniem z Pyrkonu, chętnych i ciekawych odsyłam do mojej relacji), tam prosząc o miejsce w wagonie bezprzedziałowym pociągu typu „InterCity”. Otrzymałszy je na około dobę przed odjazdem, po raz kolejny przekonałem się, że Bóg mnie kocha.

Notka: PKP ostatnio wprowadziło nowe zróżnicowanie pociągów: składy obfite w stare wagony to TLK, nowymi wagonami wożą się pasażerowie IC, ekspresy są na poziomie EIC, zaś słynne Pendolino to już EIP. Teraz już wiecie, czym będziecie wiezieni na kolejnego meeta.

Zdrowy rozsądek nakazywał przed odjazdem się zdrzemnąć. Takżę zrobiłem, żeby nie zamulać potem

w pociągu i na meecie. Następnie wszystko poszło „jak zwykle” – wstałem, ubrałem się, poszedłem na tramwaj, potem na stację, na peron i wsiadłem do pociągu. Nie byłbym jednak sobą, gdybym nie wtrącił tu czegoś o swoich uczuciach. Cóż – okazuje się, że kocham morze. Z nim wiążą się jedne z moich najpiękniejszych wspomnień mojego życia – bez-troskie wakacje, czy to z dziadkami, czy z rodzicami. Do Trójmiasta zaś mam już sentyment. Po prostu.

Tak czy siak – dostałem miejsce przy oknie i to zgodnie z kierunkiem jazdy. Nie mogłem chyba lepiej trafić, zwłaszcza że przede mną była perspektywa siedmiodzinnej podróży z Wrocławia Głównego przez Poznań, Bydgoszcz aż do Gdańska Wrzeszcz. Wybierając akurat takie miejsce, miałem wspaniałe widoki. Siedzenie było nadzwyczaj wygodne, zaś współpasażerowie nie byli nazbyt stręczycielscy. Siedzenie w ostatnim wagonie w zasadzie ma dużo plusów. Na przykład można na zakrętach zobaczyć lokomotywę i trochę wagonów, zaś z tyłu pociągu można mieć widok na to, co już za nami. Wpadłem gdzieś koło Tczewa na pomysł, żeby się przejść do WARSu. Ot, głodny byłem, myślę sobie naiwny, że coś kupię i będzie ok. BOŻE MÓJ. ZA PIEROGI ŻĄDAJĄ 9 ZŁOTYCH. Zobaczyłem te ceny, gdzie paróweczki kosztowały 20 złotych, a wykwintne dania to już nawet nie wspomnę, i chwilę później szybkim krokiem powróciłem na swoje miejsce, myśląc o tym, jak bardzo jestem biedny. Ja rozumiem, że ten słynny hajs musi się zgadzać, ale no weźcie się kuźwa ogarnijcie, bo nikt tego nie kupuje.

Na szczęście był to Tczew. Niebawem miałem wyjść z pociągu i pobiec do Galerii Pomorskiej, by przekąsić małe co-nieco w Burger Kingu. Napętniony ścierwem pojechałem (po małych problemach z ogarnięciem trójmiejskiego MPK) na miejsce meeta. Wiecie, są takie miejsca na ziemi, i każdy takie miejsca ma, do których chce wracać, zwłaszcza jeśli działa i dzieją się tam rzeczy, których z powodu ich odczucia nikt nie zapomina. Szkoła, w której był ten meet i walne zgromadzenie, była jednym z tych miejsc. Ta sama linia, co kiedyś, ten sam autobus, co kiedyś, ten sam przystanek, co kiedyś, ten sam McDonald w tym samym miejscu. Ta sama dróżka w dół do tego samego kompleksu kościół-szkoła. Wspomnienia z Ambermeeta były jak żywe. Miałem lekki problem ze znalezieniem miejsca, gdzie dokładnie wszystko się działo, ale mój cygnozmysł w końcu naprowadził mnie na dobrą drogę i tak wpadłem pod koniec zgromadzenia Tribrony. Zobaczyłem na własne oczy życie tej grupy i muszę powiedzieć – pełen szacunek. O ile wcześniej wydawało mi się, że to w sumie i tak jest wszystko na niby, o tyle widząc na własne oczy życie stowarzyszenia, zmieniłem zdanie i nabrałem mnóstwo szacunku. Poznałem też Sipera, mojego nieodżałowanego druha z MLPPolska, którego pozdrawiam serdecznie i przypominam, że będzie płacił gruby hajs na mój zasiłek dla bezrobotnych.

Później było karaoke, rozmowy z wszelakimi kucami trójmiejskimi (Irwin, Skradacz, Azbest i Spidi included). Zdarłem sobie głos, co świadczy tylko o dobrej zabawie. Ogólnie także czułem się jak u siebie. Tak. 600 kilometrów od domu czułem, że tu jest moje miejsce. To miłe, muszę wam powiedzieć. Meet był także szczególny z jednego powodu – to w tę sobotę 13 czerwca wyemitowano 100 odcinek MLP. Oglądałem go razem z meetem i muszę przyznać – atmosfera była niesamowita. Cóż mogę rzec – tak to jest, jak się jest u siebie wśród swoich. Meet miał się powoli ku końcowi, toteż postanowiliśmy, że zdając salę około godziny po planowanym końcu meetu, idziemy na plażę. To był główny cel przyjazdu – nie właściwie sam meet, co możliwość zanurzenia nóg w Bałtyku. Oczywiście posiadówkę na plaży należało odpowiednio urozmaicić odpowiednimi napojami. Cóż, ja nic nie kupowałem, mi było fajnie i bez odpowiednich płynów. Trolejbus – ten nick należy zapamiętać, bo to gość, dzięki któremu nie zwariowałem i dotarłem wszędzie bez problemu. Bo jeszcze się nie chwaliłem, ale po około 15-letniej przerwie jechałem SKMką. Tyle się zmieniło. A jak fajnie było patrzeć na stare nazwy

stacji, które widziało się kiedyś z plastikowego, czerwonego siedzenia w „kiblu”, a wtedy takie odnowione i pyszne swym pięknem doprowadzonym moimi wspomnieniami. Spidemu wiszę jeszcze kasę za bilety na SKM, pamiętam o tym i kiedyś mu oddam. Na pewno. Posiadówka późnym wieczorem/nocą na plaży była wspaniała, nie tylko dzięki towarzystwu, ale i dzięki mojej próbie dokopania się do wody kilka metrów od brzegu. Nie udało mi się.

Cóż. Sprawa noclegów to chyba coś, co najbardziej mnie zaskoczyło. Zazwyczaj kiedy proszę o nocleg, spotykam się z odmową z tak różnych przyczyn, że trudno wspomnieć wszystkie. Zaś Tribrony... Cóż. Spidi kombinował ze wszystkim, byle tylko gościowi było dobrze. Brawo Spidi, swój człowiek. Nocowałem zaś u Fullsouna. Odpłynąłem już na początku „afterka”, ale nie przejmowałem się tym zbyt. Zaś za te stare modele statków bym zabił, tak mi się podobały. Przespałem nawet moment rozdawania materaców. Nie żałowałem jednak niczego, bowiem wyspałem się i było mi dobrze nawet wtulonemu w dużego pluszowego miśka.

Niedziela zaś była duszna i pochmurna. Była też dniem powrotu do szarej rzeczywistości, jednak mimo wszystko jakoś jednak jaśniejszej niż przedtem. Z domu Fullsouna poszedłem już prawie sam, jako jeden z trzech jego gości. Poszedłem na stację Gdynia Główna kupić bilet na kolejny pociąg klasy IC, co mi się udało (też Cię kocham, Boże). Głodny poszedłem do Subway'a. Cholernie drogie i cholernie dobre kanapki. Później za punkt obowiązkowy postawiłem sobie odwiedzenie skweru Kościuszki i całego mola znajdującego się obok Sea Towers. O tak, to było coś. Atmosfera zielonych szkół i kolonii była wyczuwalna za każdym razem, kiedy mijało się budkę z goframi lub pamiątkami. Kupiłem nawet trzy pocztówki i wysłałem do domu! A poza tym? Piękny statek wycieczkowy stylizowany na galeon. Nie miałem już kasy na wycieczkę, więc niestety mogłem tylko patrzeć, jak odpływa na swą trasę.

Finał tej podróży raczej linearny – poczta (wysłanie kartek), stacja PKP, zadokowanie w McDonalddie, oczekiwanie na pociąg, małe co-nieco, wejście do pociągu, podróż z powrotem. Mógłbym wiele jeszcze napisać, wieloma uczuciami się z wami podzielić, jednak sądzę, że nie wszystko jest przeznaczone dla innych. Nie zrozumcie mnie źle, po prostu chcę, żeby niektóre rzeczy pozostały nieskażone opinią innych. Choć jeśli jesteście ciekawi – znajdziecie mnie, możecie zawsze zapytać.



Co Mnie Wku**ia w Fandomie

Witajcie, moi drodzy fandomianie (fandomczycy?). Powracam z drugą odsłoną mojej jakże przewspaniałej serii, odnoszącej się do fandomu i jego zdolności do wku**iania mojej osoby. Trochę trwało, zanim się zebrałem do pisania, ale oto jestem – nie przedłużając więc, przejdźmy do meritum tego artykułu. Otóż planowałem, że będzie on dotyczył Luny i jej przytłaczającej dominacji nad Celestią pod względem liczby fanów i ogólnego uwielbienia, jednakże uznałem, że byłaby to zbyt oczywista prywatna kruczata na rzecz Słonecznej Księżniczki. Dlatego też postanowiłem skupić się tylko na jednym aspekcie fandomowego postrzegania Luny, bardzo jednak mnie wku**iającym.

» Poulsen

Rozdział II: Luna a Sprawa Księżyca

Wszyscy widzieliśmy arty ze smętną Nightmare Moon lub Luną siedzącą na księżycowym regolicie, przechadzającą się pośród kraterów i spoglądającą tęsknie na Equestrię niczym Neil Armstrong podczas wyprawy Apollo 11. Podobnie, znane są powszechnie żarty i quasi-memy o Celestii wysyłającej kuce za byle głupotę na księżyc, dorabiające białemu alikornowi mordę tyranki i/lub trolla. Jest to już de facto stały element fandomowego krajobrazu, tak samo jak wingbonery czy muffinki Derpy. Niezmiernie wku**iający element. Dlaczego, zapytacie?

Ano dlatego, że wymienione wyżej rzeczy nie mają absolutnie żadnego sensu.

Zacznijmy od kwestii najbardziej podstawowej, czyli uwięzienia Nightmare Moon w księżycu. Tak jest, nie „na księżycu”, tylko „w księżycu”. Jest to jedna z największych pomyłek zbiorowej świadomości fandomu, najwidoczniej nie potrafiącego zrozumieć słów narratorki z pierwszego odcinka serialu:

„Using the magic of the Elements of Harmony, she defeated her younger sister, and banished her permanently in the moon”.

„In the moon”, czyli „w księżycu”. Nie „on the moon” – „na księżycu”. Nie jest to tak trudne do zrozumienia, ludziska. Luna nie łąziła po księżycowych kraterach jak jakiś Pan Twardowski, tylko mocą Elementów została zaklęta w księżycu. Srebrny glob stał się niejako naczyniem, w którym magicznie uwięziono Nightmare Moon. Tyle. Kropka. Każda inna interpretacja tego faktu jest w swej istocie błędna.

Druga, powiązana z powyższym sprawa to kwestia zdolności Celestii do „posyłania kuców na księżyc”. Tutaj też fandom dostał zbiorowej głupawki i uznał, że Celestia może to robić ot tak sobie, wedle własnego widzimisię. Jednakże każdy, kto choć trochę zna angielski i potrafi czytać ze zrozumieniem, po zapoznaniu się z zacytowanym przeze mnie powyżej fragmentem zobaczy jak na

dłoni, że Celestia potrzebowała mocy samych Elementów Harmonii, aby uwięzić siostrę w księżycu. Ergo, bez nich nie jest w stanie już tego dokonać, choćby miała jej pęknąć pierdząca żyłka. Proste? Proste.

Zastanawiałem się, skąd może się to brać – czy to zwykłe niedbalstwo? Trolling? A może po prostu ludzie opowiadają bzdury o Lunie i Celestii dla zabawy? Zapewne jest to po części wina każdego z wymienionych właśnie przeze mnie czynników. Ludzie są ludźmi i zawsze będą postępować nie-logicznie, tak dla żartu, jak i na złość podobnym mnie, wybiórczo czepialskim jednostkom.

Jednakowoż uznawszy, że sprawa zesłania Luny wymaga nieco głębszego zbadania (jako że analizowanie serialu ostatnio jest w modzie, biorąc pod uwagę np. recenzje i rozważania na temat odcinków MLP na YouTube, takie jak seria „After The Fact”), postanowiłem sprawdzić, jak przytoczony przeze mnie wcześniej fragment prologu został przetłumaczony w polskiej wersji serialu. Może winą należy obarczyć rodzimy przekład? Rzucmy okiem:

„Moc Klejnotów Harmonii pomogła jej pokonać złą siostrę i zesłać ją po wsze czasy na księżyc”.

A więc tutaj jest pogrzebany przysłowiowy wampir. Tłumacze pracujący nad serialem najwyraźniej także nie potrafią zrozumieć prostej kwestii dotyczącej istoty uwięzienia Nightmare

Moon w księżycowym więzieniu. Na pewno do pewnego stopnia może to usprawiedliwiać polską część fandomu, jednakże tylko tą oglądającą polski dubbing, i to tylko pod jednym względem; polski przekład w równie jasny sposób mówi, że Celestia potrzebowała mocy Elementów Harmonii, aby uwięzić siostrę w księżycu.

Tłumaczy nie broni nawet trudność, jakiej przysporzyłaby poprawna translacja cytowanego fragmentu. Sam mam wystarczająco duże doświadczenie z tłumaczeniami, aby wiedzieć, że owszem, odpowiedni przekład oddający sedno angielskiego oryginału nie byłby może najłatwiejszy, jednakże z całą pewnością był osiągalny przy odrobinie wysiłku. To powiedziawszy, nie zamierzam tutaj podawać możliwych alternatywnych wersji tłumaczenia, gdyż jest to temat na oddzielny, całkiem długi artykuł.

Podsumowując, kwestie opisane powyżej powinny być oczywiste, lecz mimo to ludzie nadal gadają o Lunie zesłanej na księżyc, a Celestia wysyłająca kuce na lunarne zesłanie stała się kolejnym idiotycznym quasi-memem naszego fandomu. Proszę, nie powielajcie tych błędów. Za każdym razem kiedy to robicie, strasznie się wku**iam.





Przegląd Muzyczny VII

Witam serdecznie w kolejnej edycji **Przeglądu Muzycznego!** Oficjalnie przejmuję kierownictwo nad tym działem. Trochę mi to zajęło, ale wreszcie udało mi się ogarnąć nieco w kwestii muzycznej. Dzisiaj trochę dłuższy, przegadany wstęp, bo trzeba wyjaśnić parę rzeczy.

» *KingofHills*

Przede wszystkim muszę przyznać, że ostatnio biednie w muzycznej części fandomu – wielu twórców (nawet elektronicznych!) porzuca powoli granice wytyczone przez fandom i rozszerza działalność na nowe horyzonty bądź zupełnie przestaje tworzyć. Przesyt fandomu? Kto wie. Niestety to oznacza, że mamy coraz mniej kucykowej muzyki, czy nam się to podoba, czy nie. Aby to zmienić, trzeba wypromować artystów mało znanych – w przyszłych edycjach postaram się tak zrobić.

Pora na newsy! Z rzeczy niecodziennych: Warbalist nieustannie pracuje nad soundtrackiem do Radio Play z Fallout: Equestria; w zasadzie tylko to pojawia się ostatnio na jego kanale. Niedawno wyszła trzecia część, którą możecie zobaczyć [tutaj](#). Oprócz tego zapowiedziano nową EPkę YourEnigmy – zelektryzowani fani będą mieli czego wyczekiwania. Jeden z singli w następnej części przeglądu. Dodatkowo, Niklas wydał w połowie maja nowy album – zapraszam do zapoznania się [tutaj](#).

Oprócz tego zauważyłem jakąś dziwną ten-

dencję kucykowych artystów do tworzenia dzieł związanych z Five Nights at Freddy's. Do tej pory nie rozumiem, co jest tak dobrego w tej serii.

To w zasadzie wszystko z części newsowej. W dzisiejszej edycji pomógł mi jeden z redaktorów, Matyas Corra, któremu serdecznie dziękuję za uwolnienie mnie od słuchania niektórych utworów elektronicznych! Standardowo polecam zapoznanie się ze wszystkimi utworami na własną rękę. Tym samym, po dość długiej pogadance, zapraszam do przesłuchania kilku pozycji wybranych z puli fandomowych artystów!

Reverbrony – If Wishes Were Water



[Ambient] [Calm] [Rock-ish?]

Zazwyczaj jeżeli wstawiam kawałki Reverbrony'ego, to są to epickie dzieła metalowe. Tym razem jest nieco inaczej, bowiem uświadczymy tu tylko spokojne rytmy ambientu. Tylko pod koniec akcja nieco nabiera tempa.

Michael Pallante – Same Hooves



[Indie pop] [Electroacoustic]

Bit przez całą piosenkę się nie zmienia, co z lekka psuje mi odbiór. Dodatkowo ten elektryczny głos jest nieco...dziwny. Ale muzyka ogólnie ładnie się prezentuje. Natomiast to, co się dzieje pod koniec utworu brzmi dla mnie, jakby twórca pomylił narzędzia na konsoli i zamiast tworzyć muzykę, zaczął bawić się we włącz/wyłącz.

JayB & Giggly Maria – Rain (Dj Gestap Remix)



[Electro] [Remix]

Powrót Gestapa po roku zaskoczył wielu. Mnie jednak nie, ponieważ wcześniej nawet go nie znałem. Dziękuję Niklasowi za ten kawałek.

Aviators – Heaven Knows



[Piano] [Sad] [Rock]

Dość niestandardowe połączenia. Kawałek ten już od jakiegoś

czasu widniał na Bandcampie twórców, dopiero niedawno został wrzucony na YT pod wpływem braku kreatywności, o ile dobrze to rozumiem. Miło wreszcie usłyszeć od Aviatorsów coś innego niż piosenki poświęcone FNAF-om.

Gen. Mumble – I'll Fly [Remix]



[Syntezator] [Electro] [Original Pony Content]

Chyba zacznę tworzyć własne tagi, to całkiem przyjemna sprawa. A tymczasem Mumble po raz pierwszy od dłuższego czasu wydał jakiś kucykowy utwór. Chyba nie brzmi źle, co?

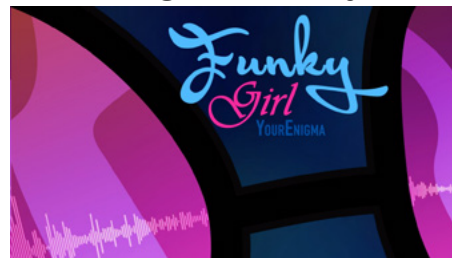
The L-Train ft. Vannamelon – Making Cupcakes (Sweating Bullets parody)



[Metal... kind of]

Cokolwiek by nie powiedzieć o L-Trainie, ma czasem dziwne pomysły. Standardowo daje nam dawkę dobrego metalu, ale tym razem na wokalu siedzi osoba z głosem Pinkie. Całość tworzy zabawny kontrast, jakby mała dziewczynka zastępowała głównego wokalistę na koncercie. Wszystko oczywiście zamierzone, jako że jest to parodia jednego z utworów Megadetha.

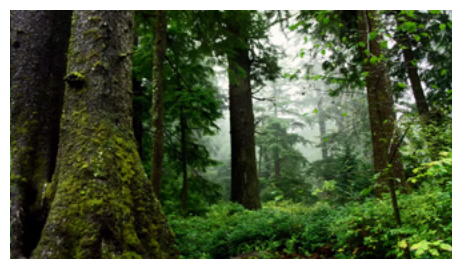
YourEnigma – Funky Girl



[Electro]

Wspomniana wcześniej część nadchodzącej EPki. Wykorzystano m.in. głos Nowacking, więc zapowiada się całkiem obiecująco.

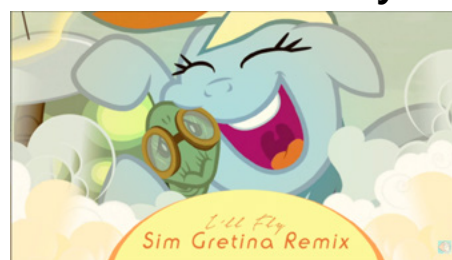
Nicolas Dominique – The Forest



[Ambient]

Niklas nie zawodzi, po raz kolejny racząc nas spokojnymi dźwiękami. I to w zasadzie tyle, ponieważ jak wiadomo, Niklasa nikomu przedstawiać nie trzeba. Kawałek zainspirowany postacią Tree Hugger.

Sim Gretina – I'll Fly



[Remix]

Jeden z wielu remixów piosenki z serialu. Nie wydaje mi się, by prezentował coś nowego. Ot, po prostu miła dla ucha piosenka, której dodano nieco świeżości. Mieliśmy już jeden cover tego utworu, ale co poradzić, że brzmi tak fajnie?

TAPS – Awesome



[Elektro?] [ITakNikt-NiePatrzyNaTagi]

Cytując utwór – „fuck your shit 'cause I'm Rainbow Dash”. Utwór całkowicie poświęcony chwaleniu tej postaci. W miarę przyjemny, można posłuchać, ale nie ma się co spodziewać jakiegoś wielkiego zaskoczenia.

4Everfreebrony – A sound I'll never know



[Vocal]

Rzadko można spotkać w tym fandomie utwór a capella, tj. bez uwzględnienia jakichkolwiek instrumentów prócz ludzkiego głosu. Przekonajcie się sami, jak to wygląda – w mojej opinii wyszło trochę za cicho i czegoś mimo wszystko brakowało.

Cyril the Wolf – Ignorant Side



[Retro prog rock]

Coraz więcej artystów odcho-

dzi od korzeni w postaci MLP i tworzy głównie w innej tematyce. Ten kawałek tutaj prezentuje frustrację Cyrila wobec świata. Jak zwykle obecny jest fałszowany wokal i mocne brzmienia gitary.

Turquoise Splash – On Your Own (WoodLore cover)



[Vocal] [Piano]

Bardzo ładny cover utworu napisanego przez przyjaciela autora. Połączenie spokojnego, melancholijnego wokalu ze smutnym obrazkiem i przygrywającym pianinem daje naprawdę mocny efekt. [Tu macie link do oryginału, abyście sami ocenili, która wersja jest lepsza.](#) A skoro mowa o WoodLore...

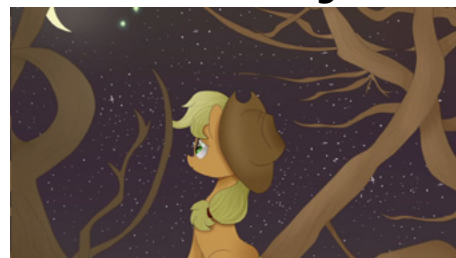
WoodLore – Chant of Immortality [Covering 4everfreebrony]



[Acoustic]

Tu z kolei mamy akustyczną aranżację jednego z najbardziej znanych utworów 4everfreebrony'ego. Wyszło niezłe, co pochwalił nawet sam autor oryginału.

FritzyBeat ft. electro-BLITZ, Eclipsing Rainbows – Come Home Again



[Electro]

Muszę przyznać, że mi osobiście ten utwór bardzo się spodobał. Spokojny, miły dla ucha, bez żadnych nachalnych dźwięków. Wokal też spokojny, dobrze dopasowany. Poza tym, widać, że autor nie starał się na siłę, tylko pozwolił muzyce iść własnym torem. Bardzo fajna piosenka.

MicroThunder – Make This Castle A Home [Covering Daniel Ingram]



[Remix]

Ehh, kolejny remix. Nie wiem, czy tylko ja tak bardzo ich nie lubię, czy może są inni podziękujący moje zdanie. Natomiast co do samego utworu, nic nowego, nic szczególnego. Jak lubicie tego typu rzeczy, to będziecie zadowoleni.

I to w zasadzie tyle. Oby przyszłe edycje przyniosły więcej owoców w postaci samej muzyki. Cya!

MANAD.PL

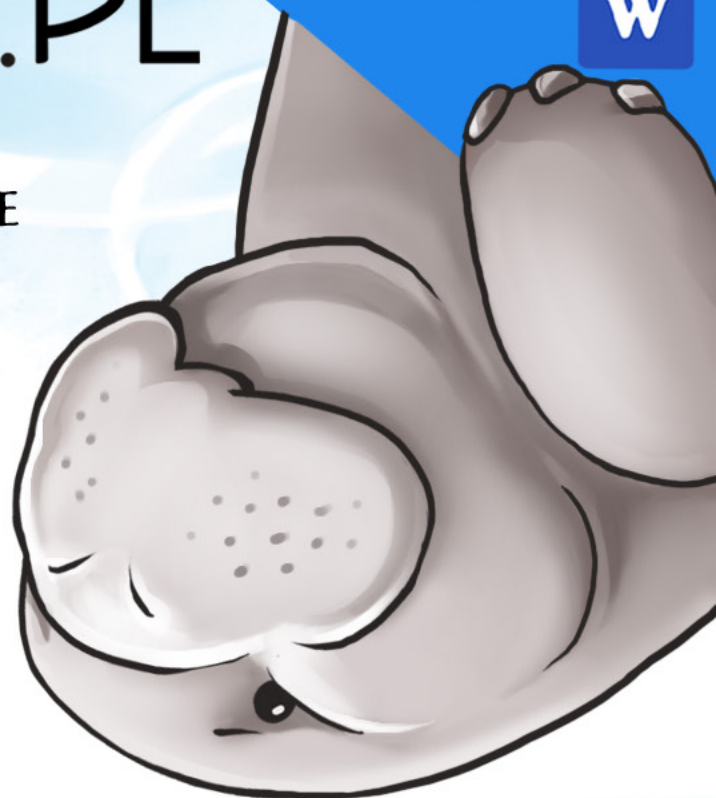


**W NASZYM SKLEPIE ZNAJDZIECIE WIELE
INTERESUJĄCYCH GADŻETÓW!**

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

- **PODKŁADKI**
- **PRZYPINKI**
- **NASZYWKI**
- **KOSZULKI**
- **KUBKI**

I WIELE INNYCH!



**WSPIERAMY OD STRONY
TECHNICZNEJ ORGANIZACJĘ
IMPREZ TYPU MEET/KONWENT
O DOWOLNEJ TEMATYCE**

WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:

- **KONSOLETY/MIXERY**
- **NAGŁOŚNIENIE**
- **OKABLOWANIE**
- **OŚWIETLENIE**
- **MIKROFONY**





Cahan Uczy i Bawi

Część 10: Narracja

To już dziesiąty odcinek „Cahan Uczy i Bawi”. Powinam teraz napisać coś w stylu „jak to szybko minęło”, ale na klawiaturę ciśnie mi się raczej „dopiero?!“ i „tematy mi się kończą”. W każdym razie – kwestia, którą dzisiaj omówię, jest z pozoru prosta i uczą o niej w szkole podstawowej (a przynajmniej za moich czasów uczyli), ale z doświadczenia wiem, że wiele osób ma problem z wyborem odpowiedniej narracji bądź nie wie, czym jej poszczególne typy się charakteryzują.

» Cahan

Narracja ogólnie

Według definicji z Wikipedii (źródło może i słabe, ale ta definicja jest akurat całkiem dobra):

„Narracja (łac. *narratio* – opowiadanie) – zbiór wszystkich elementów tekstu składających się na fabułę, reguł (przy pomocy których te elementy są łączone) i zasad, według których elementy te generują u odbiorcy poczucie obcowania z fabułą. W tym rozumieniu narracja pozostaje w opozycji do dyskursu – stanowi niejęzykową warstwę tekstu (nie tylko literackiego, ale także filmowego, fotograficznego, komiksowego). Tak rozumiana narracja jest przedmiotem badań w narratologii. W tym przypadku wyraz ma liczbę mnogą (np. mówi się o „narracjach historycznych” czyli sposobach kształtowania fabuł historycznych). Synonimem tak rozumianej narracji jest opowiadanie (rozumiane szeroko, a nie jako gatunek) czy fabuła (rozumiana technicznie, a nie jako fikcja).”

A tak bardziej po ludzku, to te wszystkie „Asia zrobiła” i „Bogdan nie wiedział, że zaatakują go wściekłe fretki” to właśnie narracja. Narrator to ten koleś, który mówi, co kto zrobił i co się dzieje (ale nie jest to wypowiedź bohatera). W każdym razie, to dzięki narracji fabuła płynie do przodu, a opisy i emocje bohaterów są przed nami odkrywane. No niby fajnie, ale po co wam o tym mówię, prawda? Ponieważ stosując różne typy narracji i narratorów, można uzyskać nieco inne efekty. Klimat, odbiór postaci przez czytelnika czy problematyka utworu – narracja ma na to wszystko wpływ.

Jeśli chodzi o jej typy, to istnieje parę typologii, czyli sposobów podziału. Mogłabym o tym pisać, ale to dla pisarza są moim zdaniem informacje bezwartościowe. Wy macie pisać, a nie zastanawiać się nad problemami językoznawców. Dlatego zastosuję swoją własną typologię ze względu na użycie w praktyce. Nie jest to jakiś kompletny wytwór własny, a jedynie sposób podziału oparty na już istniejących rodzajach narracji. I tak wyróżniłabym cztery podstawowe typy: pierwszoosobową w czasie przeszłym, pierwszoosobową w czasie teraźniejszym, trzecioosobową w czasie przeszłym i trzecioosobową w czasie teraźniejszym. Czy można zrobić narrację drugoosobową? W teorii można, ale nie wyobrażam sobie utworu dłuższego niż kilka stron, a już na pewno nie czegoś nastawionego na fabułę. Dlatego w tym poradniku omówię jedynie podstawowe typy, a wszelkie eksperymenty pozostawię wam we własnym zakresie.

Z czym to się je

Z herbatą, czyli podstawowym narzędziem pisarskim obok laptopa. A tak poważnie, mówi się, że rodzajów narracji nie wolno ze sobą mieszać. Jest w tym prawda, a zarazem jej nie ma. Bez wątpienia większość fanfika powinna być pisana pod tym względem w ten sam sposób, ale w uzasadnionych przypadkach odrębne POV (Point of View) czy fragmenty mogą zostać skonstruowane nieco inaczej. Nie, nie mam na myśli takich potworków:

„Jadła śniadanie i czytała gazetę. Myśli przy tym o zadzie Luny”.

Ani nawet o akapity. Ta odrębność musi być mocno zaznaczona i mieć swój cel – choćby budowa klimatu czy tworzenie bardzo enigmatycznych fragmentów tekstu. Również pisanie jednego tomu powieści w inny sposób niż kolejnych to beznadziejny pomysł, tak jak i rozmyślenie się ze stylem w połowie. Prawie wszystko w pisarstwie jest dla ludzi, byle z głową i z umiarem. Jednak na samym początku naszych literackich przygód odradzam eksperymenty.

Narracja pierwszoosobowa w czasie przeszłym

To drugi pod względem częstości występowania rodzaj. Charakteryzuje się tym, że wydarzenia opisywane są w czasie przeszłym i w pierwszej osobie liczby pojedynczej bądź mnogiej. Pozwala on na silne utożsamienie się z bohaterem, ale zawęża nasze poglądy. Nie ma tu miejsca na absolutnie obiektywnego narratora. Jest to całkiem ciekawe rozwiązanie i zastosowano je w znanym wielu osobom fanfiku, jakim jest „Fallout: Equestria”. Nadaje się dobrze do dłuższych tekstów, ale zmusza do silnego trzymania się jednej postaci. A oto i przykład:

„Poszłam do spizarni po zapasy, ale nie spodziewałam się, że zamiast swojej pięknej kolekcji słoików z dżemem śliwkowym znajdę tam jakiegoś uświnionego i śpiącego ogiera. Nie wiedziałam, co mam robić, więc postanowiłam zadzwonić do matki, co mi się niestety nie udało, gdyż zostawiłam telefon w domu Braeburna”.

Narracja pierwszoosobowa w czasie teraźniejszym

Czyli że niby można, ale właściwie to nie ma po co. Dobra, jest po co. Cała zabawa polega na tym, że

narrator opisuje wydarzenia w pierwszej osobie liczby mnogiej bądź pojedynczej i w czasie teraźniejszym. Dobrze się w ten sposób oddaje emocje, szczególnie takie jak poczucie beznadziejności. Ale na dłuższą metę może łatwo stać się nużące, dlatego proponowałabym to raczej do oneshotów nastawionych na klimat albo jakieś głębokie problemy, takie jak pusta lodówka czy spleśniały bigos. Również pozwala na silne utożsamienie się z bohaterem. Tradycyjnie, łapcie przykład:

„Idę ulicą i myślę o tych gazowych latarniach. Są obdrapane, brudne jak jeden z moich kolegów z grupy i stoją tu już od ładnych dwustu lat. Zabytki, ale brzydkie. Mijam je codziennie, a jednak zazwyczaj nie zauważam. Mam jeszcze kupić chleb, ale to może poczekać”.

Narracja trzecioosobowa w czasie przeszłym

Wydarzenia opisywane są w trzeciej osobie liczby pojedynczej lub mnogiej i w czasie przeszłym. To istna królowa narracji. Najbardziej uniwersalna i najpopularniejsza. Prosta w użyciu i ma tę zaletę, że większość czytelników jest do niej przyzwyczajona. Co to wszystko znaczy? Narracje w trybie pierwszoosobowym narzucają pewne rzeczy, których ten typ nie musi, ale może. Co to znaczy? Można ją łatwo modyfikować dzięki użyciu różnych rodzajów narratora. Wszystkowiedzący? Świadek? Ukryty? Punkt widzenia jednego bohatera? A proszę bardzo! Niemal pełna dowolność. Nie dziwota, że narracja trzecioosobowa w czasie przeszłym odniosła taką popularność. Każdy już ją gdzieś widział, a jeśli nie, to powinien częściej czytać książki. Tradycyjnie przykład:

„Wieści o masakrze dotarły do niej parę miesięcy temu. Oczywiście nie zachowała się jak mała klaczka z buzującymi hormonami i wysłała postów do Cesarzowej, by ta wyjaśniła sprawę i ustosunkowała się do zaistniałej sytuacji. Kiedy odpowiedź nadeszła, to dwór zamku Everfree drżał ze strachu, bowiem tak wielki był gniew Królowej Celestii. Władczyni spaliła list i zimnym, stanowczym tonem nakazała szykować się do wojny”.

Narracja trzecioosobowa w czasie teraźniejszym

Mamy z nią do czynienia, kiedy narrator wypowiada się w trzeciej osobie liczby pojedynczej bądź mnogiej i w czasie teraźniejszym. Spotykana jest

znacznie rzadziej od poprzedniczki i nie dziwota, bo czas teraźniejszy moim zdaniem wypada w tekstach znacznie słabiej od przeszłego. Nie wiem czy to kwestia przyzwyczajenia, czy brzmienia, ale zdecydowanie odradzam stosowanie tego typu w dłuższych fanfikach. Dość dobrze może się jednak sprawdzić w roli tych wydzielonych fragmentów, o których wspominałam wcześniej albo kiedy próbujemy stworzyć dość mocnego emocjonalnie oneshota. A tak to wygląda:

„Idzie i myśli o piernikach babci Kowal. Stąd już widzi ratusz z wielką wieżą zegarową”.

Co do czego

Dalej nie możesz wybrać? Typowe. Na początek radzę odrzucić narrację w czasie teraźniejszym. Są zdecydowanie trudniejsze, a by efekt wyszedł zgrabny, potrzeba nieco wyczucia. Pierwszo- czy trzecioosobowa? W zasadzie to obojętnie. Obie mają swoje wady i zalety, więc to kwestia gustu i tego, co chcemy osiągnąć. Na deser podam przykład narracji drugoosobowej w czasie teraźniejszym, która została w pewnym fanfiku użyta jako coś w rodzaju miniPOVa.

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

Narratorzy

Tak, to ci panowie albo panie, co opowiadają nam historię. Można ich podzielić na kilka rodzajów, które w tym punkcie pokrótce omówię. Na wstępie zaznaczę, że pewne rodzaje mogą się gryźć z użytym typem narracji, lecz ta kwestia nie wymaga dalszego rozwinięcia, gdyż bez problemu każdy sam to wyczuje. Pisanie to rzemiosło, trzeba wiedzieć, czego się chce, ale mimo wszystko jest to jednocześnie czynność niezwykle intuicyjna. Poniżej znajdują się najpopularniejsze rodzaje narratorów. Sami powinniście zauważyć, że granice są płynne i niektóre rodzaje mogą wręcz łączyć się ze sobą.

- Narrator wszytkowiedzący – opowiada wydarzenia z zewnątrz, jednak sprawia przy tym wrażenie kogoś, kto wszystko

wie, łącznie z tym, co się zaraz wydarzy. Można odnieść wręcz wrażenie, że to on za tym wszystkim stoi. Popularny w narracji trzecioosobowej.

- Narrator świadek – opowiada wydarzenia jako świadek, czyli jedynie opisuje, co widzi bądź widział. Może być wpleciony jako jeden z bohaterów dzieła. Również popularny rodzaj w narracji trzecioosobowej.
- Narrator bezpośredni – jeden z bohaterów, mówi, co widzi albo widział. Pewniak przy narracji pierwszoosobowej. Można by powiedzieć, że to odmiana narratora świadka.
- Narrator ukryty – pozorny brak narratora. Akcja dzieje się sama.
- Narrator ujawniony – sam się ujawnia. Może bezpośrednio zwracać się do czytelnika, prowadzić narrację w pierwszej osobie czy komentować wydarzenia. Najbardziej klasyczny przypadek, jaki przychodzi mi na myśl, to narrator z filmów o Kubusiu Puchatku, które zresztą bardzo polecam.
- Narrator autorski – można go utożsamić z autorem. Przy fanfikach lepiej go pominąć. Nie, nie lepiej. Zdecydowanie.
- Narrator fikcyjny – nie można utożsamić go z autorem dzieła.





Płynie, płynie czas

Jestem w tym fandomie już dwa lata, kuce oglądałam nieco dłużej. Zarówno w serialu, jak i w fandomie zaobserwowałam szereg zmian i naszło mnie na parę przemyśleń, którymi podzielę się z wami w tym oto artykule. Wiem, że dla niektórych jestem wręcz newfagiem, na meetach pojawiając się rzadko, bo mnie szczególnie nie ciągnie, a i czasu zwykle jakoś brakuje, jednak uważam, że zdążyłam w wystarczającym stopniu pewne gałęzie naszej kuczej rodziny poznać.

» Cahan

Jak to się zaczęło

No cóż, tak jak i wiele innych genialnych rzeczy – z nudów i z ciekawości. Fandom przeżywał swój rozkwit, właśnie emitowano drugi sezon serialu, w Internecie ciężko było nie zetknąć się z MLP:FiM. Pamiętam, że pierwszym obrazkiem, jaki zobaczyłam, była armia kucyków z piłami tarczowymi zamiast rogów. Właśnie wtedy postanowiłam, że muszę obejrzeć to coś. Jakże się rozczarowałam, gdy włączyłam pierwszy odcinek... Gdzie piły i siekiery?! Ale nic, oglądałam dalej i w pewnym momencie nawet mi się spodobało. Nie było to to, czego chciałam, ale też nie to, czego się spodziewałam.

Poprzednie generacje były dla mnie złe. Pamiętacie z dzieciństwa G1 czy G3? Mała Cahan nie pamięta nic poza paroma scenami. To była

najnudniejsza bajka świata i szczerze tych koników nienawidziłam. Dziewczęce, mdłe, z brzydką kreską i gwałcącymi uszy piosenkami. Do tego tańczące kartofle i inne krasnale. Anatagoniści może i mroczni, ale jakieś to takie bez polotu. Ukraść konikom włosy czy inne głupawe cele. Same kuce zostały zaś fatalnie wykreowane, brakowało im jakiejś iskry...

Stąd się właśnie wzięło moje zdziwienie G4. Moją faworytką szybko została Rainbow Dash, ponieważ bardziej nadawałaby się na postać negatywną niż pozytywną. Leniwa chwalipięta, często bezmyślna i dość agresywna. Cudowne połączenie dla cukierkowego konia. Sama fabuła również straciła sporo ze swej niewinności i naiwności. Kreskówka całkiem dobrze przedstawia relacje międzyludzkie, a problemy są dosyć dojrzałe jak na pozycję dla kilkulatek. Pojawiła się też przemoc. Przyjemna dla oka animacja i fajne piosenki, wyszedł hit, nie ma co.

Jasne, jest dużo więcej kreskówek, które w pewnym sensie biją taborety na głowę, ale czegoś im brakuje... Fandomu, a raczej tak dobrze rozwiniętego fandomu. Większość bajek z lat 90. i samego początku XXI wieku przy tych kobyłach wypada o niebo lepiej. Ale nie były one przeznaczone dla kilkulatych różowych dziewczynek. No i nie zainspirowały stada facetów w wieku różnym.

Owszem, nawet lubię taborety, ale tak samo lubię wiele innych kreskówek. Jednak to fandom jest dla mnie w tym wszystkim w pewnym sensie ważny. Nie wiem czemu, ale fanfiki i fanarty do

kucyków stoją na naprawdę wysokim poziomie. Całe to zaplecze rozwinęło się tu w kierunku innym niż homoshipy, jak w fandomach Harry'ego Pottera czy Supernatural. Salcesony były inne, ładne i się w pewien sposób wybiły.

Serial w czasie

Moim zdaniem serial jest nierówny jak kolejka górська. Nie chodzi mi tu jednak o sezony, tylko o odcinki same w sobie. Jedne są lepsze, a inne zbyt nudne, głupie i dziecinne. Nie traktuję tej bajki jako nie wiadomo czego i mam gdzieś, czy twórcy dorobią Applejack skrzydła albo róg, ale czasami ten humor dla targetu jest jakiś taki... Tu chyba sztandarowym przykładem jest akcja w piosence Make This Castle a Home. Świnie w zamku i słoma na podłogę?! Abominacja! Do tego kreskówka wielokrotnie sama sobie zaprzecza, a gadzety, oficjalne książki i komiksy nierzadko kłócą się z serialem. To pewna przeszkoda dla twórców fandomowych.

Jeśli chodzi o sezony, to moim zdaniem odejście Lauren Faust zdecydowanie wyszło kucom na dobre. Może i głupio to zabrzmie, ale Equestria stała się od tej pory nieco mroczniejsza i bardziej szalona. Wystarczy porównać pierwszego dwuodcinkowca do kolejnych. Wypada na ich tle blado, jak i sama Nightmare Moon, która jest sama w sobie kiepskim villainem. Na plus zaliczyć trzeba też większą ilość przemocy, całkiem miłe dla oka sceny walki i zło, które ma nieco więcej finezji.

Oczywiście, wielu bronnych ma bóle plotów o Twilicorna czy Cadance, ponieważ ich fanowskie sny zostały rozwiane. No trudno, takie życie, ja tam się cieszę z takich zabiegów. Kreskówka musiała ewoluować, bo problemy przyjaźni też się kiedyś kończą, tak samo jak i CMC kiedyś odnajdą swoje dupoznaczkę. A że poszło w akcję i w elementy komediowe? W coś musiało. Kuca na początku były przyjemną bajką z morałami, wiadomo, że zmiana to tylko kwestia czasu. Powiem więcej, nie podoba mi się, kiedy twórcy próbują tworzyć takie pierwszosezonowe Slice of Life. Widać przy tym, że tematy się wyczerpały i jest gorzej niż na początku, gdzie choć całość waliła po oczach infantylnością, to chociaż istniała w tym jakaś logika.

Sezon pierwszy uważam za najślabszy. Miał fajniejsze odcinki – ten z Gałą, Art of the Dress i parę innych. Dwuodcinkowiec cienki jak barszcz, ale rozumiem, że chcieli zrobić prezentację postaci. Pierwsze epizody dość nudne. Jednak całokształt dość cienki. Nie czuję żadnego sentymentu do tej części kucyków, było nawet ok, ale tak za spokojnie.

W dwójce działa się już trochę więcej. Ma ona też dwa wyśmienite dwuodcinkowce i sporo fajnych odcinków. Dobre piosenki, widać również pewien rozwój postaci. Mniej niewinności i więcej mocy. Również kwestie graficzne uległy poprawie. A jeśli ktoś twierdzi, że Królowa Chrysalis jest zbyt straszna dla dzieci, to niech zapozna się z Tirekiem i Grogarem z G1 oraz z większością bajek, które leciały w telewizji 10-15 lat temu. Ja rozumiem, że jestem już innym pokoleniem niż dzisiejszy target, ale czy trochę nie wydelikacamy naszego rodzeństwa/kuzynostwa/własnego przychówku?

Sezon trzeci jest chyba najmniej lubiany przez fanów. Jak dla mnie był świetny. Krótki, ale świetny. Dobry dwuodcinkowiec, Twilicorn i sporo fajnych odcinków pomiędzy nimi. Twórcy powoli przestali też udawać, że robią bajkę czysto dla małych dziewczynek. No i słusznie. Zaczęło to bardziej przypominać kreskówkę dla każdej grupy wiekowej niż animację wyłącznie dla maluchów.

Czwórka to szkatuła, Rainbow Power, przygody Twałota i dwie epickie walki – Celestia vs. Nightmare Moon i Twilight kontra Tirek. Cały sezon opiera się na szu-



kaniu kluczy do skrzynki, w której siedziały tęcza i zamek. Wzrosła też rola księżniczek, które zaczęły się pojawiać częściej. Nawet zaśpiewały wcale ładną piosenkę. Dlatego uważam ten sezon za naprawdę dobry.

Obecnie emitowany jest sezon piąty. Powitał nas sporą dawką komunizmu, a dalej... Albo słabizna, albo miód i maliny. Jest bardzo nierówny, w czym przypomina trochę sezon trzeci. W sumie ciekawe, co będzie dalej i jak twórcy rozwiną niektóre kwestie.

Equestria Girls

Powstały również Equestriańskie Dziewczyny, dwa filmy o alternatywnym świecie. Trzeci ponoć w drodze. Ja tam MLP: EqG lubię. Nie chciałam czegoś, co będzie drugim Maj Littel Puni, tylko świeżości z akcją i piosenkami. Animacja jest w porządku, pozostałe warunki również spełnia. Fabuła też ujdzie. Całkiem spoko rozrywka, a jeśli ktoś marudzi, że złe Hasbro robi to dla kasy, to powinien dorosnąć i ogarnąć, że kuce same w sobie są dla kasy i dla promowania zabawek. Tak jest ten świat urządzony.

Fandom umiera

Ale czy aby na pewno? Fandom umiera, od kiedy do niego dołączyłam, jeśli nie wcześniej. Ale czemu niby umiera? Bo się zmienia? Nic nie trwa wiecznie w niezmienionej formie. Ludzie przychodzą i odchodzą. Jest pewna stagnacja, co widać w działach fanfików. Mniejsza ilość, ale przynajmniej idąca w parze z lepszą jakością. Można wręcz stwierdzić, że coś za coś. Zdecydowanie chciałabym większego ruchu, więcej nowych twarzy i więcej komentarzy (w szczególności pod moimi twórami)... Świata nie zmienię? Może i nie, ale spróbuję. Czy to arty, czy faniki, to staram się tworzyć i zostawić po sobie komentarz. Dlatego następnym razem, drogi kucofanie, zanim zaczniesz narzekać na innych, to zacznij od zmiany siebie.

Wiele osób ma już gdzieś kuce i nawet ich nie ogląda. Ja też czuję pod tym względem pewne wypalenie, choć dalej uwielbiam wszelkie przejawy radosnej twórczości. Jednak to, co trzyma tak wielu



z nas, to ludzie. Zawarliśmy znajomości, zarówno takie „prawdziwe”, jak i wirtualne. A przy tym czujemy pewien sentyment do kolorowych koni, dzięki którym to się stało. Normalna rzecz w fandomach. Szczerze mówiąc, najlepszym elementem roboty w Equestria Times jest ta szalona banda, z którą przyszło mi pracować.

Czyli skoro to nas najsilniej trzyma w tym cukierkowym bagnie, to czy praca wspólna nie jest czymś, co warto promować? Tak, trzymać się w swoich grupkach, ale nie zamykać ich. Wykazywać też sporą dozę tolerancji dla nowych. I nie bać się, że nas fandom pogryzie. Integracja, panie i panowie.

Co nas czeka

Śmierć i halucynacje z mrozu i niedożywienia. A poważnie – tego nie wie nikt. Myślę, że jeśli niczego nie zmienimy, to fandom przetrwa, ale w ciągu paru lat stanie się istnym pustkowiem. Jeśli zamiast marudzić, sami coś zrobimy, czy to tworząc, czy oceniając twórczość innych, to stan ten nadejdzie dużo później. Nic nie trwa wiecznie, ale przecież bronies są młodą grupą, więc być może przed nami jeszcze wiele lat wspólnego cieszenia się z kolorowych koni. Może i kiedyś przyjdzie czas powiedzieć „Bywaj”, ale to nie dziś.



Pamiętniki Młodego Subiektywisty

Część II „Zapach Serca”

Przemierzyłem najmroczniejsze odchłanie derpibooru i widziałem clopy, które jeżą włos na głowie największych chojraków, jakich widział ten fandom. Galopujące perwersje zmieszane jeszcze nieraz z gore... A jednak bronym wciąż udaje się mnie zaskoczyć. I tak właśnie zaskoczył mnie SPIDIvonMARDER.

» Zodiak

Okoliczności, jakie sprawiły, że pod nóż nawinął mi się erotyk pod tytułem „Zapach Serca”, są nieistotne, ktoś rzucił mi to czystym przypadkiem. Ważniejsza jest sama treść. Cóż... tekst pochodzi z 8 sierpnia 2014, a więc na długo po wydaniu „Żelaznego Księżyca”. Co jest dość dziwne, bo to drugie opowiadanie uzyskało tag [epic] oraz ma wielu fanów, każe to sądzić, że autor jednak ma jakieś pojęcie o pisaniu. Więc co się, do cholery, stało rok temu?

Zapewne zdążyłem Cię już pewnie znudzić, Drogi Czytelniku, więc może przejdę do sedna. Mamy tu do czynienia z erotykiem. Ale nie byle jakim! Bowiem jego głównymi bohaterami są: książeczka Mi Amore Cadenza, dla przyjaciół Cadence oraz... księżę Baltic, maskotka Tribrony. Postacie w tym opowiadaniu są anthro (to znaczy, że mają ludzkie ciała z kuczymi głowami, plus ew. rogi i skrzydła), co samo w sobie już jest minusem. Wszystko zaczyna się opisem Trójmiasta oraz tego, jak Baltic bardzo kocha swoją krainę i siostrę... a także książeczkę Cadence. Gdzie

jest Shining Armor, pytacie? **** wie, tyle Wam powiem. To w końcu erotyk o maskotce Tribrony, czego Wy się spodziewaliście?

Pominę ciąg zdarzeń, bo sprowadza się do tego, że Baltic i Cadence się spotykają, macają, a potem urywa się film. To nie jest istotne. Istotna natomiast jest forma, która przysłoniła treść niczym gruba baba z opowiadań Ala Bundy'ego. Wszystko tu ma tak przesadzony, poetycki opis, że sam Goethe wstał z grobu i zaczął klaskać. Dowód?

Książeczka Mi Amore Cadenza była, jak to określił jeden z trójmiejskich poetów o szorstkim nazwisku, „liściem wierzby płaczącej”.

I tego jest więcej. Dużo więcej. A, no i słowem dnia jest „gracylność”. Co ciekawe, cały ten klimat wyszukanej narracji jak pieprzony taran burzy co chwila jedno słowo, np. „Księżę odszedł od okna i chciał wziąć się za trening, który olał tego dnia”. Olał. Raz mamy liść wierzby płaczącej, a raz olewanie dnia nóg... Goethe przestał klaskać, zapadła niezręczna cisza.

A może teraz coś o bohaterach? Mamy wspomnianych Baltica i Cadence. I tu też jest bardzo zabawna sprawa. Bowiem księżę z Trójmiasta opisany jest jako niemal kwadratowy. Serio, jest tak szeroki w barach, że ledwo mieści się w drzwiach, a w dodatku niski. Taki mały Burneika. W dodatku co jakiś czas autor przypomina nam, jaki

to barczysty i potężny woj... Za to Cadenza? O, Chrystusie miłosierny... Tu mamy do czynienia z dwumetrową, chudą jak wieszak na płaszcze anorektyczką. Spidi nawet tego nie próbuje ukryć, a nazywa wprost. Znajdują się tu opisy tego, jak Baltic przesuwają palce po odstających kościach... Brr! A jej ubiór? Rurki, bluzeczka, kokardki we włosach, wylakierowane we wzorki pazuryska... jak sam autor pisze: nastolatka.

Potem dochodzimy do rękoczynów (i nogoczynów). I tu występują takie rzeczy, jak: fetysz stóp, nieme dyskusje, gotycki Gdańsk, mizianie stopą po brzuchu, powłóczyście spojrzenie, które Baltic słyszał jako arię sopranową, sonety myśli, smakowanie rozmowy, jak wieloskładnikowy obiad... W zasadzie to sam kontempluję, co tu jest napisane i nie mogę uwierzyć własnym oczom. Tak czy siak, opisy zbliżeń erotycznych są co najmniej dziwne. Te upodobanie Cadence w drapaniu czy napawaniu się dotykiem pleców Baltica wprawiają w lekkie zakłopotanie oraz minę, wyrażającą cztery słowa: „co ja, kurna, czytam?”. I jest jedna rzecz... Otóż sceny miziania mają miejsce na dachu pałacu, czy czegoś tam, no nieistotne. Tak czy siak, zawarte jest, że parka nie przejmowała się tym, że ktoś może ich zobaczyć, bo nikt nie patrzy tak wysoko, a pegaz nie rozpozna ich z daleka. Ja tak myślę, że wystarczyłoby... no... podlecieć bliżej?

Muszę też wspomnieć o samym zakończeniu schadzki, kiedy gra wstępna polegająca na drapaniu i macaniu odstających kości dobiega końca, miast powierzchownego opisu aktu czy emocji mu towarzyszących, dostajemy... dwie świetliste kule. Tak, Cadence wywodzi dwie świetliste kule, które wchodzi w pierś jej i Baltica, po czym my, czytelnicy, dostajemy opis jej ekstazy i tego, że wstrzymuje jęki i krzyk rozkoszy „bo po co”. No i wszystko ok, ale jak widzę, że Cadence przywołuje dwie kulki, które ich penetrują, po czym ta doznaje ekstazy, to... Domyślcie się sami.

Ech... Nie wiem, czy odpowiednio oddałem

to, jak bardzo... dziwny jest ten fanfik. Czytałem go razem z kilkoma innymi osobami dla tzw. beki i miałem przy tym dobry ubaw. Komentowanie tych dziwacznych porównań i metafor, począwszy od opisów anorektycznej, płaskiej jak decha Cadence i niskiego, krępego Baltica, a kończąc na karkołomnych pozach podczas zbliżeń sprawiało masę frajdy, gdy byli ludzie, którzy czytali to ze mną. Ale gdybym sam miał to przerobić? Prawdopodobnie wyłączyłbym po stronie lub dwóch ze względu na, jak mówiłem, przesadzoną formę. Po prostu znudziłbym się. A gdybym jednak przez to przebrnął, to czytałbym z wyrazem niedowierzania na twarzy.

Ten fanfik jest po prostu ZŁY. Nie wiem, czy to był wypadek przy pracy, przegrany zakład czy może troll, bo nie wierzę, że ktoś, kto rok wcześniej napisał coś takiego, jak „Żelazny Książyc”, (nie czytałem go, ale po opiniach wnoszę, że jest co najmniej dobry) stworzył i wydał na świat taki... twór. A nawet trzy twory, bo obok „Zapachu Serca” unoszą się jeszcze „Zapachy Ognia” i „Snów”, które są jeszcze dziwniejsze.

Innymi słowy, Spidi, zjechałeś. Nie wiem, czy pisałeś to napruty w trzy dupy albo naćpany... nie rób tego więcej. Proszę. I pozdrawiam.

P.S Przypomnę jeszcze, że ten cykl nie ma na celu obrażać autorów omawianych dzieł, a przedstawić moje przemyślenia na ich temat okraszone w złośliwy komentarz, który może jakimś cudem kogoś rozbawi.





Redakcja ocena odcinków

Od ostatniego numeru minęło już sporo czasu. Serial jednak nie stał w miejscu i nasi niespecjaliści od tematu mieli co robić. Oto co udało im się wymyślić.

» Redakcja *Equestria Times*

7. Make New Friends but Keep Discord

SPIDIvonMARDER

Odcinek był nafaszerowany bardzo ciekawymi i śmiesznymi elementami rozpoznawalnymi dla starszych widzów. Jednak Discord mógłby spokojnie usunąć konto i przestać psuć ten serial, gdyż przez niego odcinek był taki... głupawy. Śmieszny, ok... ale pozbawiony mądrości. Nawet podobny morał już widzieliśmy. Cieszyły natomiast smaczki, bohaterowie drugiego planu i ich teksty. Tak, to drugi plan stanowił o jakości odcinka, a nie pierwszy.

Kamisha

Twórcy powinni mieć zakaz robienia kolejnych odcinków z Discordem. Ta uprzednio złożona, niezależna i jedna z najciekawszych postaci zrobiła się płytka, nudna, a czasami wręcz żenująca. Jego marne próby zwrócenia na siebie uwagi Fluttershy były zwyczajnie denne. A Celestia? Z odcinka na odcinek jest coraz głupsza i słabsza. Ten epizod, mimo obecności kilku ciekawych postaci i sporej dawki humoru, oceniam dość nisko – według mnie jak na razie najgorszy z tego sezonu.

Macter4

Ten odcinek zdecydowanie sponsorował nasz redakcyjny korektor Gandzia. Sensem odcinka była zazdrość Discorda. No i tu zaczyna się problem. Sam koncept nie jest zły, jednak wszystko rozbija się o postać Pana Chaosu. Osoby, które go uwielbiały, a można by rzec, że nawet ubóstwiały po premierze 2 sezonu będą mocno zawiedzone. Ten odcinek będzie dla nich kolejnym etapem niszczenia postaci. Dla reszty, która nie przywiązywała większej wagi do tej postaci, będzie to po prostu kolejny jego występ. To, co było naprawdę mocnym elementem tego epizodu, to Tree Hugger. Jest to prawie wzorcowy przykład hipiski. Swoim zachowaniem potrafi zaskoczyć nawet Discorda. Jedyne, czego brakuje, to wypalenie zioła przed kamerą, ale takiej sceny nie da rady przepuścić jako serial edukacyjny. Odcinek ogólnie oceniam dobrze poza jednym małym fragmentem. Jest ewolucja zachowania Celestii. O ile delikatny śmiech podczas żartu Discorda był bardzo dobrym wtrąceniem, o tyle jej zachowanie pod sam koniec odcinka mocno niepokoi. Postać została odarta z całego majestatu, jaki posiadała. Oby to wynikało z bliższego zapoznawania się poza anteną z Tree Hugger i suszonymi ziołami z jej ogródka, bo w przeciwnym razie nie wróżę nic dobrego dla tego nowego kierunku, który obrała Pani Dnia.

aTOM

Sezon jak dla mnie zdecydowanie trzyma formę. A Discord również ją ma. Że niby wg. niektórych zachowuje się mało chaotycznie? Kosztela, on wy-

8. The Lost Treasure of Griffonstone

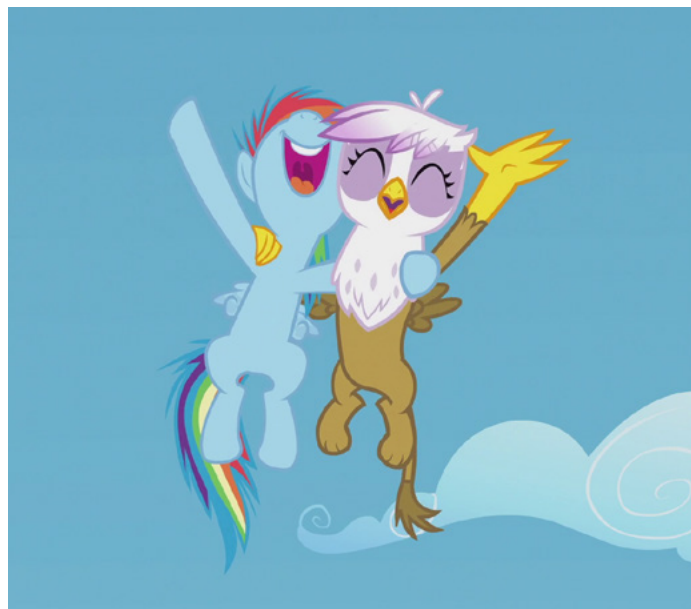
Macter4

Mapa powróciła! Uwierzcie mi na słowo, że już straciłem nadzieję na zobaczenie jej przed finałem, a tu taka miła niespodzianka. Tym razem odcinek bardzo mocno nawiązuje do pierwszego sezonu i stara się pociągnąć jeden niewyjaśniony wątek, czyli co z Gildą i Rainbow Dash. W poszukiwaniu odpowiedzi przenosimy się do stolicy państwa gryfów, która okazuje się wielką ruiną. Tutaj nasuwa się pytanie, czy pozostałe miasta Gryfonii są w takim samym stanie. Jeżeli tak, to jakim cudem udało im się wystawić reprezentację na igrzyska. Tym bardziej, jeżeli wszyscy jeszcze są tak chciwi. Wracając do odcinka – w trakcie jego trwania stopniowo poznajemy przeszłość i teraźniejszość państwa gryfów. Zaś na miejscu Rainbow Dash i Pinkie Pie (tak, mapa wysłała tylko ich – kolejny mały plusik) muszą wymyślić, jak przywrócić harmonię między gryfami. Pomysł na odcinek, przedstawiony problem i rozwiązanie może nie były specjalnie wyszukane, ale za to zrobione z pomysłem. Klasyyczny dobry odcinek.

P.S Gummy zniszczył system :).

SPIDI

Odcinek bardzo dobry, choć warto go obejrzeć dwa razy, aby wychwycić wszystkie niuanse. Śmieszny, ale i mądry. Bardzo podobała mi się nowa społeczność, inspirowana kilkoma ciekawymi kulturami. Doceniam też podteksty oraz wyciskacz łez w postaci wspomnień Gildy. Jedynie w kanionie działo się kilka głupich rzeczy, ale nie przeszkadzało to za bardzo.



rzucił listonosza w próżnię i jeszcze pozwolił, żeby jakieś koślawe latające coś go sobie zgarnęło na kolację dla młodych! I dalej żre filizanki. A potem przyprowadził żyjącego gluta na Galę. I uknuł genialną intrygę okradzenia całego królewskiego skarbcza pod przykrywką bycia zazdrosnym o koleżankę Fluttershy. Jak dla mnie robi swoje i dobrze mu to wychodzi.

I po raz kolejny powtórzę, że Pinkie Pie jest absolutnie bezbłędna od początku sezonu. Od trzęsienia kamerą po wiostowanie na Maud... Mamy zapowiedziany jakiś odcinek z nią jako centralną postacią? Czuję, że rozwalą system...

Dolar84

Cóż, w odcinku występował Discord, więc jako fan Johna De Lancie z całą pewnością wiedziałem, że się nie zawiodę. I tak też było – poziom generowanego chaosu wpłynął korzystnie na te pół godzinki oglądania. Co prawda problem jego zazdrości mógł zostać rozwiązany szybko, skutecznie i logicznie, ale... po co? W końcu Discord to chaos wcielony – dla niego prosty i logiczny plan to absolutna abstrakcja. O wiele lepsza jest wielowarstwowa i rozchodząca się w szwach intryga – zgodnie z tym, jak jest wykreowany, dla niego to całkowita norma i pokazano to doskonale. Można powiedzieć, iż jego pokaz był koślawym odzwierciedleniem wodewilu (piękne, choć prawdopodobnie niecelowe częściowe nawiązanie do komiksu [Vaudevillians](#)). Co prawda jego żarty były skutecznie kamieniowane przez Maud, ale to też jest do przyjęcia. No właśnie – inni bohaterowie. Wspomniana Maud była doskonała, a Tree Hugger wydawała się żywcem wyjęta z czasów dzieci-kwiatów. Wstawki Ceśki też można uznać za udane – pokazywały, iż nawet osoba królewska czasami może pozwolić sobie na trochę luzu. W skrócie – odcinek bardzo dobry, czekam na więcej Discorda. On jest niezastąpiony i wspaniale wzbogaca serial.

Cahan

Meh, meh. Znowu cienko i nudno. Zjarana ćpunka z dziwnymi brwiami, które mogłyby utworzyć własną partię polityczną, oraz zazdrosny Discord. Co mogło pójść nie tak? Pan Le Glut, znany szerzej jako Smooze. Plus za ładne sukienki i Trollestię. Maud też dała radę. Niestety, cała reszta nudziła i męczyła. Wibracje, galaretki i Tree Hugger. A ten chaos naszej chimery stał się już męczący. Nie ma w tym humoru ani polotu.

aTOM

I oto legły wszystkie wyobrażenia fanów na temat tego, że królestwo gryfów to potęga militarna i gospodarcza. A nawet jeśli ten upadek dotyczył tylko małej, pechowej części ich społeczeństwa, miło było zobaczyć taki zabieg i ostatecznie przekonać się, że nie wszystko w Equestrii jest cukierkowe. Na plus liczy się też powrót questów z mapy, historia Gildy, cyklop, no i shipping PinkieXPosąg, który mnie po prostu zmiądzzył.

Zodiak

Jeżeli jest coś, co lubię bardziej od zebr, to tym czymś są gryfy. A ten odcinek... cóż, podobał mi się. Przedstawione zostało społeczeństwo żydo-szkotów, żyjące w zrujnowanej, zapadniętej dziurze. Wydaje się, że na przekór wszelkim fandomowym wyobrażeniom na temat tej rasy. Ja się jednak nie zraziłem, jestem wdzięczny za jakikolwiek czas antenowy poświęcony tym zacnym chimerom. Za fajnie by jednak było, gdyby odcinek był tylko o gryfach, kucyki też się pojawić musiały. Pinkie Pie i Rainbow Dash są głównymi bohaterkami, co akurat mi się nie podobało, bo obydwu nie cierpię. Do tego doszła Gilda i jej historia. Tu się zatrzymam, bo szczerze, to mnie krew zalała, jak to zobaczyłem. Gilda, oczywiście, była introwertyczna i strachliwa, a Rainbow, oczywiście, ją obroniła i... Nie, nie mogę już o tym, idźmy dalej. Fabuła typowa dla tego serialu, plus motyw mapy. Historia Griffinstone była dość ciekawa, mimo że niezbyt zaskakująca. A potem? Przyjaźń to magia, jak zwykle. Gilda nawraca się na jasną stronę mocy, przy czym towarzyszy temu rozczulający uścisk i pogodzenie z RD i Pinkie... Aha, i proszek do pieczenia jest kluczem do rozwiązania każdego problemu. Czyli tak – gryfy i Griffinstone na plus, a reszta odcinka jest średnia. Zniszczyła mi postać Gildy.

Dolar84

Odcinek oceniam jako średni z odchyłem do dobrego. Nie dlatego, iż gryfy sprowadzono tam do bandy chciwych wieśniaków, co uważam za pomysł ciekawy. Naturalnie to, że jest ciekawy, nie znaczy, iż mi się podobał – w końcu jak takie zadupie mogło wystawić doskonałego kucharza czy reprezentację na Igrzyska (choć to drugie jeszcze ujdzie – wszak do zdobycia było złoto). Z prawdziwą niechęcią dostrzegłem natomiast Gildę – nie znoszę tej postaci i jak dla mnie mogłaby się już nigdy więcej nie pojawić. Ale to tylko osobiste przekonania, bo w sumie jej występ był całkiem niezły. No może poza wspominkami z przeszłości, które usiłowały

ją nieco osłodzić – szkoda. Jak już tworzą czarny charakter, niech on/ona będzie taki od początku do końca... no, chociaż jeden oprócz Sombry. Idziemy dalej – duet Pinkie/Rainbow zaskakująco dobrze pasował do odcinka. Z jednej strony sponifikowany chaos, a z drugiej kuc o bardzo gryfim podejściu do życia – to się nie może skończyć spokojnie. No i tak właśnie było. A choć mnie ten epizod nie zachwycał, to są w nim elementy, które wpływają na odbiór zdecydowanie pozytywnie – ogólna Pinkie, wymieniony też przez aTOMa shipping z posągiem, pomysł na odrodzenie imperium przy pomocy proszku do pieczenia (tajny składnik nad składnikami! Na co komu magia przyjaźni, jak masz proszek?), no i oczywiście Gummy. Małe, zielone paskudztwo zdecydowanie było najlepszą częścią tego odcinka. On zawsze coś knuje...

Cahan

No i to był dobry odcinek! Mokre sny fanfikowców o gryfiej potędze legły w gruzach... Ten płacz to miód dla mej duszy. Mwahahaha! W końcu też coś, co nie wygląda jak Konikowo Cukierkowo. Całkiem fajna historia, posąg komplemenciarz, duże ilości gryfów (przynajmniej nie są różowe). Pinkie mnie jednak wkurzała, jak zwykle. Scena z Gummym nudna jak zwykle, a wydanie całego złota na słodycze... ZABIĆ! Błagam, niech ktoś ją



zabije. Gilda? Lubię ją i miło mi ją było ponownie spotkać, szczególnie że od początku uważałam ją za całkiem spoko osobę, w końcu Pinkie Pie jest naprawdę upierdliwa. Samo zakończenie? Średnie, ale innego się nie spodziewałam. Szkoda, że stracili to złote coś, wielka szkoda.

9. Slice of Life

Macter4

Ten odcinek niósł ze sobą wiele nadziei, jak i wiele niepokojów. Gdy nadszedł czas, zasiadłem do odcinka i obejrzałem go. Potem kolejny raz i jeszcze jeden raz. I z jednej strony mózg eksplodował, zaś z drugiej... też mózg eksplodował. Serio, mieliście nadzieję na inną odpowiedź!? Hasbro wzięło mnóstwo fandomowych domysłów i założeń, po czym wrzuciło je do odcinka, wręcz dopychając butem, aby wszystko się zmieściło. A jakby jeszcze było mało, dostaliśmy parę szalonych pomysłów od twórców, jak np. Bon Bon agentką, monolog Gummięgo, mały changeling na ślubie itd. Całość zaś była przepełniona humorem i randmem. Odcinek był dedykowany tylko bronym i mam nadzieję, że doczekamy się 200. odcinka. Tam znów bym prosił o taki „kawałek życia”, ale bez tej „losowości”. Niektóre dowcipy są po prostu dobre tylko przy pierwszym wykonaniu.

SPIDIvonMARDER

Odcinek jest jednym wielkim memem, żartem, easter eggiem, jak zwał tak zwał. Bardzo śmiesznym, tu nie ma żadnych wątpliwości. Należy pochwalić twórców, że dokonali dobrej kwerendy źródłowej i skrupulatnie wyłowili z internetu masę głupotek, jakie wymyśliliśmy w ciągu całego swego kucykowania. Było też kilka naprawdę dobrych wniosków... czyli fandom stworzył jedno, a twórcy to przekonwertowali na serial (choćby cały motyw Bon Bon i Lyry).

Równocześnie odcinek ciężko traktować poważnie, a pewna część dowcipów była głupawa. Nie zdziwiłbym się, jakby pokazane w nim pomysły i schematy nie wystąpiły już nigdy więcej. Kanon został połamany na kawałki i już widzę te niekończące się spory, że „ludzie są kanoniczni”, bo użyto słowa „man”.

Nur fur fandom, po raz pierwszy i zapewne jedyny. Szczególnie maski konia oznaczały, że serial stracił dziewictwo :P

Kamisha

I tak oto fanon stał się kanonem... Czy mi się podobało? Średnio. Serial stracił urok swej niewinności i tajemnicy, a dreszczyk spowodowany domysłami jakoś... przestał przechodzić po plecach. Mamy w kanonie to, co powinno pozostać tylko w obrębie fandomu i to mnie smuci. Dają plusa za ilość Derpy w odcinku oraz za to, że wreszcie dali jej rolę mówioną (The Last Roundup nie dał jej zbyt wiele się wykaźać), z czego wynikało, że uroczą kłaczka wcale nie jest taka niemądra, jak ją do tej pory przedstawiano. Fantastyczny był też motyw z przemyśleniami Gummięgo – tego nikt się nie spodziewał. Tym, co bardzo mi się nie podobało, było bezmyślne atakowanie Bugbeara przez Mane 6 – wyglądały niczym żądne krwi Atomówki. Od kiedy nasza szóstka przyjaciółek używa przemocy wobec antagonistów? Rozumiem, że ten motyw musiał się pojawić ze względu na podwójne życie Bon Bon, ale serio, przemoc? Nie i jeszcze raz nie.

Summa summarum odcinek oceniam pozytywnie. Twórcy wreszcie posłuchali fandomu i sprezentowali mu to,



na co czekał od dawna – raz na sto chyba można.

Dolar84

Czekaliśmy, czekaliśmy i się doczekaliśmy. Setny odcinek, nakierowany na kucyki tła wypadł doskonale. Derpy z dużą rolą to naturalnie pierwszy, rzucający się w oczy plus. No i pracuje jako listonosz – radość! Doktor był niesamowity – tak naprawdę zabrakło mi tylko wrzuconego gdzieś w tle grzmotu bębnow i odniesienia do Mistrza, bo jego technobełkot, olśnienia, szalik oraz nieśmiertelne „Allonsy!” pokazano idealnie. Lyra i Bon Bon – fenomenalne, chociaż nie do końca pasował mi głos tej pierwszej. No ale nie ma co narzekać, ważne że były i zrobiły niezłą furorę. Zwłaszcza tajna agentka polująca na Bugbeara, z którym Mane 6 przez większość czasu toczyła zawziętą walkę. Swoją drogą tu się nie zgodzę z Kamishą – to, że pokazali użycie dobrej, staromodnej siły fizycznej w walce z przeciwnikiem zaliczam na plus – czasami po prostu trzeba kogoś walnąć. Nie można oczywiście zapomnieć o Vinyl i Octavii. Ich duet w zabawnie podzielonym domu był genialny, a podróż ulicami Ponyville absolutnie przezabawna. Migające zdjęcia końskich łbów i Twicane również dodawały smaku temu radośnie chaotycznemu odcinkowi. Wisienką na torcie był kończący podróż wewnętrzny monolog pewnego aligatora, który, jak nam pokazano, za nieprzenikniomym obliczem skrywa umysł godny największych filozofów. Kolejną sensacją stał się obecny na weselu changeling – dzień po wypuszczeniu odcinka znalazłem już pięć fanfików z tą postacią w roli głównej – widać się spodobał. Steven Magnet zrobił swoje – tyle można o nim powiedzieć. Tekst Sweetie Brick... znaczy Belle o „załatwieniu problemu z przyjaźnią w jakieś pół godzinki” też mnie niesamowicie rozbawił. Na koniec nie można pominąć kilku kwestii z samego wesela – przezabawny motyw z odcięciem

Mane 6 od uroczystości, siostrzane dogryzanie w wykonaniu Ceśki i Lulu, no i przede wszystkim przemowa Mayor Mare, która, choć przewidywalna, stanowiła piękne ukoronowanie odcinka. Jeszcze jedna ciekawostka – chyba pierwszy raz przy zgromadzeniu dużej liczby kucyków w jednym pomieszczeniu nie powtarzał się żaden z kucyków tła. Przynajmniej takie odniosłem wrażenie, iż tym razem zwrócili uwagę na ten szczegół. Cóż... takich odcinków z bohaterami pobocznymi chciałbym widzieć więcej. A przynajmniej mam nadzieję, iż kilka otwartych tu, a fandomowi znanych już wcześniej, wątków zostanie jeszcze wykorzystanych w dalszych przygodach Mane 6 – choćby jako wtrącenie. Bezwzględnie polecam!

Cahan

Miało być pięknie, a wyszedł mokry sen starszych odbiorców kucyków. Fanon stał się kanonem, ale w jaki sposób... W sposób nachalny, pozbawiony gustu i pozlepiany ze sobą na ślinę, taśmę i wydzielinę rosiczek. Ja się przy tym odcinku nudziłam. Nie należę do grona osób, które się cieszą, bo w jakiejś głupiej bajce lata sobie Derpy albo Lyra i Bon Bon rzucają sobie spojrzenia typu „Bierz mnie, kocie!”. Całość mogłaby ująć, gdyby to wydłużyć.

aTOM

Setny odcinek mógł zakończyć się jedynie epickim sukcesem albo spektakularną klapą. I w mojej opinii zdecydowanie właściwą okazała się opcja pierwsza. Subtelne (zazwyczaj) nawiązania, za które pokochałem ten serial ustąpiły na dwadzieścia minut wylewającym się z ekranu gagom wycelowanym w fandom i chaosowi, którego nie powstydziłby się sam Discord. Pokręcony, wymieszany, momentami bzdurny, a mimo to mniej więcej trzymający się kupy – ten odcinek był po prostu żywą definicją naszego fandomu. Brakowało chyba

tylko przemykającego w tle kuca podobnego do Littlepip, żeby broniacy dosłownie eksplodowali. 10/10, odcinek stulecia, British Octavia is canon. A teraz proszę o powrót do subtelności.

10. Princess Spike Cahan

Słabizna. Znowu robią ze Spike'a ofiarę. Na dodatek nie przez jego postępowanie,



bo on im całkiem słuszne rzeczy przekazał – choć mam wrażenie, że obecnie połowa Equestrian nie umie powiedzieć „No siema!” bez arcymądrej rady Księżniczki Twilight. Już nie mówiąc o tym, że autorytet z niej jest żaden, a zachowań społecznych sama nauczyła się w wieku dorosłym i to z problemami. To nie przejście inicjatywy przez fioletowego smoka spowodowało katastrofę, tylko wypełnianie przez niego poleceń Cadance, która sama mogłaby ruszyć czasami swoją tłustą... osobę, szczególnie że pilnowała Spike'a, więc jakaś szczególnie zajęta to ona nie była. Ogółem nie podoba mi się, że te kuce raz traktują smoka jak dziecko, a zaraz potem zlecają mu misje zdecydowanie nie dla małych. Mogliby się czasami zdecydować.

Macter4

Odcinki ze Spikiem w roli głównej są rzadkością i mam wrażenie, że lepiej by było, gdyby ich w ogóle nie robić – może dzięki temu twórcy przestaliby z niego robić taką łamagę. Odcinek jest przepełniony niespełnioną potrzebą bycia ważnym. Nasz bohater, by się dowartościować, podejmuje decyzje w imieniu Twilight. Pomijając już brak nawet elementarnego myślenia u większości petentów i to we wszystkich aspektach (począwszy od problemu, poprzez sposób przekazania odpowiedzi, kończąc na treści samej porady), rola smoka jest przykładem braku pomysłu twórców. Tak jak w pierwszym sezonie funkcja asystenta była ważna i istotna (samodzielne wyjazdy do Canterlotu i spotykanie się z ważnymi osobami), tak teraz jest tylko „czymś” chodzącym obok księżniczki. I tak chyba autorom zostało z przyzwyczajenia, bo inaczej jak można wytłumaczyć fakt, że podczas otwarcia na podwyższeniu stały tylko księżniczki i Spike. Co więcej, nawet powiedział tam parę słów, które wszyscy olali. Naprawdę gorąco wierzę, że kiedyś się to zmieni i ten jego minitron przy tronie Twilight nie jest tylko dlatego, że nie ma możliwości pozbycia się tego bohatera z serialu.

Przy okazji małe słowo do tych wszystkich, którzy liczą lub też już policzyli klejnoty w rzeźbie. Przypominam, że jest to figura przestrzenna przedstawiona na dwuwymiarowym obrazie. Na 99% są w niej kamienie, których nie widać, czy to z drugiej strony, czy to w środku tej bryły.



SPIDI von MARDER

No! Całkiem porządny odcinek, który być może jest jaskółką powrotu ogarniętego Spike'a z I sezonu. Owszem, smok znowu zachował się raz czy dwa jak debil, ale przecież wiele jedgo decyzji było dobre, nie? To raczej sam szczyt został źle przygotowany i dlatego potrzeba było to potem odkręcać.

Lubię odcinki, które nie tylko psują kanon, a wręcz przeciwnie: bardzo ładnie uzupełniają. Mnóstwo fajnych detali o strukturach administracyjno-społecznych Equestrii. No i zgadza się to, co sądziłem od początku: Twilight to księżniczka mądrości! A Przyjaźń i mądrość się przecież zająbiają.

11. Party Pooped

Macter4

Odcinek pod pewnymi względami dziwny, ale tego można było się spodziewać po skupieniu się akcji na Pinkie Pie. Dodatkowo wygląda, jakby twórcy mieli pewien zamysł, ale brakło pomysłu na jego realizację. Jaki i ich zachowanie w ogóle nie wywołuje uśmiechu, lecz konsternację. Jeżeli jednak pominiemy te mankamenty i skupimy się na drobnych detalach, dostrzeżemy kilka aspektów, co do których zaczynałem już wątpić, że się pojawią. Po pierwsze, Twilight dostaje zadanie odpowiednie dla swojego statusu – ma odbudować przyjazne stosunki z innym państwem. Po drugie, jest to dalej szalona panikara, które jednak widzi swoją wadę i pracuje nad nią (słynny gest, którego nauczyła ją Cadance). Kolejna rzecz to pokazanie, jak bardzo zależy Pinkie, aby jej imprezy były jak najlepsze i ile wymaga to od niej wysiłku. Celestia powraca do roli władczyni po jej wybryku z 7 odcinka. No i oczywiście ta mina Pani Dnia, gdy zorientowała się, że jej ulubienica prawie doprowadziła do wojny. Jeżeli będziemy odcinek całościowo, będzie on



średni i to z tendencją spadkową, natomiast jeśli skupimy się na tych detalach, zobaczymy bardzo dobry epizod.

SPIDIvonMARDER

W jaki sposób Amerykanie widzą barbarzyńską Eurazję? Bardzo stereotypowo.

Początek odcinka był bardzo obiecujący. Nowy kraj i to tak precyzyjnie opisany. Ciekawy wygląd postaci, potwierdzenie masy fandomowych domysłów. Super!

I co? Mamy dyplomatów, którzy są aż tak groźni, że boimy się wojny... że pozwalamy im na demolkę? Bardzo zabawne...

Odcinek zatem mnie nie przekonał. Kilka śmieszków, kilka fajnych detali, w tym dwa bardzo dobre, czyli Cherry Jubilee (lubię ją) oraz IPN Pinkie Pie. Morał na końcu też się bronił, ale już od samego początku było oczywiste, że zachowanie Twilight i reszty jest po prostu kretyńskie. Każdy kraj, przyjmując dyplomatów, stara się zaprezentować SIEBIE od najlepszej strony, a nie podszywać pod obcą kulturę, bo to jest z góry skazane na porażkę.

Jaki fajnie zaprojektowane, plus, że są, plus, że państwo, minus, że w sumie tępe. Ale jak na końcu gniótł Pinkie Pie, to było to słodkie.

Minus za to, że z jednej strony mamy tekst o zamkniętych granicach i nieprzebranych przełęczach, a z drugiej Pinkie pokonała to w 2 minuty. Jej powrót do Ponyville pominę milczeniem. Tak samo odgrzewanie kotletów w Dodge City, które jak wiemy, leży NA POŁUDNIU Equestrii. A Kryształowe Imperium na północy. Wychodzi na to, że jeśli faktycznie Pinkie pomyliła kierunki, to Equestria jest wielkości Sopotu.

I co? Jaki też pojechały w złą stronę?

12. Amending Fences SPIDIvonMARDER

Porządny odcinek w starym stylu! Nie chodzi mi o to, że fabuła nawiązuje do I sezonu. Ten odcinek trochę był jak w I sezonie, kiedy to kwestia przyjaźni i samych pierwszoplanowych relacji międzyludzkich (międzykurowych) była głównym tematem. Z jednej strony to (znowu!) odgrzewanie

kotleta, cały ten sezon to odkopywanie brudów z przeszłości. Ale jak przyjemnie zrobione! Mądry, ciekawy i oczywiście śmieszny odcinek. Dają dużo punktów, szczególnie że mamy tutaj starą Twilight, która kochałem, a także całkiem ogarniętego Spike'a.

aTOM

Odcinek genialny. Slice of Life pełną gębą, żadnych monstrów, kataklizmów, za to świetne nawiązanie do pierwszego odcinka i wykorzystanie krótkiej sceny, aby zbudować oś fabuły na dwadzieścia minut. I to logicznej – ucieszyło mnie zwłaszcza zagranie ze sprowadzeniem Pinkie. I Pinkieopter. A ilość detali w tym odcinku wprost powalała, choćby poprawiająca co chwila okulary Moondancer, Minuette z aparatem na zębach czy okulary Twilight ze skądinąd znanym znaczkiem. Jedyne, czego mi brakło to Twilight otwarcie mówiącej, że gdyby nie przyjaciele, to pewnie wyglądałaby teraz i zachowywała się jak Moondancer. Albo by nie wyglądała, bo przecież nastalaby wieczna ciemność, gdyby jednak polazła na tę imprezę. Widzicie teraz, że jednak warto się uczyć?

Macter4

Przez małe zamieszanie tak się stało, że obejrzałem dwa odcinki pod rząd, które dla mnie fajnie się połączyły. Wykorzystam ten fakt i dwie oceny połączę w jedną (tym bardziej że jeszcze nikt na taki pomysł nie wpadł). Pośrednio motywem obu odcinków jest podróż w czasie – w przypadku „Amending Fences” jest to skok w wymiarze rzeczywistym. Wracamy do 2010 roku i rozwiązujemy zagadkę, kim była Moondancer oraz o co chodziło z jej imprezą z pierwszego odcinka. Jasno jest pokazane, że niektórych rzeczy nie wolno zupełnie zignorować, nawet w przeddzień apokalipsy. Zaś to, jak wyglądają starania w naprawieniu starej znajo-

mości, jak i cała fabuła odcinka, to jest coś, czego oczekiwałem po epizodzie „Castle Sweet Castle”, na którym się zawiodłem. Tutaj wyraźnie pokazano, że leczenie niektórych demonów przeszłości nie jest łatwą sprawą. Ale to, jak i ich inny typ, w pełni pokazuje odcinek...

13. Do Princesses Dream of Magic Sheep?

Macter4

... gdzie Luna mierzy się z Tantabusem, którego sama stworzyła, aby w snach dręczył ją w formie kary za to, co uczyniła 1000 lat temu. Niestety senna istota rośnie w siłę i próbuje przedostać się do świata rzeczywistego, a pokarmem dla niej są uczucia księżniczki, która nie może pogodzić się z przeszłością i przebaczyć sobie błędów. Sam odcinek jest zaś jednym wielkim zbiorem odniesień absolutnie do wszystkiego: princess Big Mac i transformacja a'la Sailor Moon, Kotopies, powrót Flutterbata itp, itd. Dwa różne odcinki, które poruszyły podobny temat i dały jasny przekaz – mamy starać się naprawić to, co kiedyś zepsuliśmy i nie dręczyć się przeszłością, która może przysłonić teraźniejszość. Po tak dobrych epizodach naprawdę nie widać w ogóle potrzeby używania motywu mapy, gdzie główne bohaterki wyruszają jak superbohaterowie, aby ratować świat przed kolejnym, coraz dziwniejszym zagrożeniem.

SPIDIvonMARDER

Jak to napisałem na forum (tylko dosadniej), odcinek spuścił fandomowi łomot. Wykręcił wiele motywów, marzeń, pragnień i pomysłów naszego chorego półświatka, ale w przeciwieństwie do „Slice of Life”, które było głupkowskim memem, tutaj

ujęto to w formie delikatnego, subtelnego pastiszu. Bardzo zabawnego zresztą i inteligentnego.

Odcinek przeciekawy, pełen motywów, które sam chciałem ujrzeć. Przepelniony magią! Sezon 5 naprawdę jest w formie, choć suwak na osi dzieci-dorośli coraz bardziej przesuwają się w prawo. Serial rodzinny pełną gębą!

aTOM

Myślałem, że fandumfiesta była w odcinku 100. Myliłem się. I jakaż piękna była to pomyłka. Pomijając cudowne nawiązanie w tytule (choć „For Whom...” i tak pozostaje numerem jeden pod tym względem) i generalnie masę aluzji do fandomu i nie tylko, odcinek przede wszystkim miał bardzo dobry scenariusz i świetnie rozwinął postać Luny. Księżniczek Big Mac, senne przeskok Pinkie, Angel Evolved, koszmar Rainbow – miałem ze śmiechu średnio co trzydzieści sekund, jeśli nie częściej. Motyw poczucia winy wg. mnie dobrze pasował do Luny, cała fabuła była też całkiem logiczna i nawet da się z tego morał wyczytać. Ba, wyjaśniono nawet, skąd wzięła się senna mara! Jak dla mnie najlepszy odcinek obecnego sezonu.





Relacja z Vistuliana

Warszawa długo nie widziała dużego zorganizowanego ponymeeta. To wszystko miało się odmienić 4 lipca. Czy się to udało, ocenili członkowie naszej redakcji, którzy tradycyjnie przygotowali grupową relację.

» *Redakcja Equestria Times*

Macter4

Przyjechałem do hotelu, wziąłem prysznic i zabieram się za relację z ponymeeta. W tym miejscu kończą się cechy wspólne z Crystal Fair. Możecie mi wierzyć lub nie, ale nie porównuję meetów do „Kryształowego Targu” w poszukiwaniu chorej satysfakcji w wytykaniu najdrobniejszych potknięć. Wiele rzeczy w życiu jest tymi pierwszymi, które stają się takim wzornikiem, do którego odnosi się reszta. Dla mnie takim przykładem jest wyprawa do Finlandii, gdzie miałem okazję odczuć mrówczą pracę organizatorów. Wiedzieli oni, że jeden element może wywołać efekt domina i mieć niepowstrzymany wpływ na całą imprezę. Takie coś przytrafiło się organizatorom Vistuliana. Najzwyczajniej w świecie coś się wysypało i akredytacja ruszyła z dużym opóźnieniem. To opóźnienie przełożyło się na to, że pieczołowicie przygotowany program atrakcji przestał obowiązywać. Skutkiem tego było zamieszanie między uczestnikami i prelegentami, którzy nie wiedzieli kiedy i jakie panele się toczą. Ja np. potężnie się spóźniłem lub minąłem się z kilkoma prelekcjami. Chaos był tak ogromny, że organizatorzy byli w stanie jedynie „leczyć objawowo”.

A jeżeli plotki są prawdziwe, to całą tę sekwencję katastrofy wywołał wbrew pozorom mały drobiazg. W sumie to jest taki największy problem, pomniejsze to znów brak opisów prelekcji. Tytuł czasami nie mówił zupełnie nic, a nie można sprawdzić wszystkiego, jeżeli punkty się pokrywają (co jest zupełnie normalne).

Była łyżka dziegciu (no, może trochę więcej niż łyżka), czas na beczkę miodu. Meet mogę ocenić jako bardzo udany. O samych prelekcjach nie mogę za wiele powiedzieć, bo udało mi się dotrzeć tylko na 3 – pokazy Flutterślawii, prelekcja o sztucznej inteligencji i panel Radia Yay. Jednak na żadną z nich nie mogę narzekać. Tak samo jak na wyposażenie sal. Z punktu widzenia uczestnika, wszystko było na miejscu, a prelegenci nie musieli biegać i szukać helperów/organizatorów, bo czegoś brakowało lub nie działało. Nie natrafiłem także na sytuację, gdzie po zgłoszeniu po pomoc ktoś został odprawiony z kwitkiem. Czasami trzeba było poczekać, czasami było się odsyłanym do kogoś ważniejszego, ale ostatecznie otrzymywało się odpowiedź na swoje pytanie. Duże pochwały za przewidzenie, że część uczestników nie będzie chciała spać i zaplanowanie dla nich sali oddalonej na tyle, na ile było to możliwe od sleeproomów. Jedynym problemem w niej była dyrektorka, która non stop przychodziła i miała problem z hałasem. O ile na początku było tam bardzo głośno, to później po upomnieniach organizatorów zeszliśmy do akceptowalnego poziomu. Tylko pani dyrektor (która chyba chciała spać w najbliższym sąsiedztwie – innego wytłumaczenia nie widzę)

ciągle coś przeszkadzało i chyba oczekiwała, że jak małe i grzeczne siedmiolatki pójdziemy spać o 22. Też takie małe słówko do organizatorów odnośnie ciągłego przypominania, że w tej sali się nie śpi: po przepędzeniu śpiochów zostali tam tylko ludzie, którzy chcieli ciekawej spędzić noc, a to, że ktoś po drodze sobie uciął krótką drzemkę czy nawet „położył się spać” na godzinkę lub dwie, to jeszcze nie powód, aby się o niego martwić. Jak tylko skończy podładowywać swoje wewnętrzne baterie, to wróci do zabawy i na pewno nie będzie miał pretensji do reszty grupy, że była głośno, gdy ten ucinął komara. A i przy okazji, rozłożony śpiwór i siedzący na nim ludzie nie oznaczają, że będą szli spać. Taki widok sygnalizuje, że podłoga była dla nich za twarda i postanowili podłożyć sobie coś pod tyłki.

Całość wydarzenia oceniam dość pozytywnie. Fakt, że jedno spotkanie dość mocno zachwiało tym minikonwentem, ale cała reszta była jak najbardziej na wysokim poziomie. Organizatorzy muszą popracować nad paroma rzeczami (np. w pełni gotowe i przetestowane plany awaryjne dla kluczowych punktów programu), ale większość z nich była na wystarczającym poziomie i jedynie wystarczy im spokojne dopieszczenie szczegółów. Mam nadzieję, że będzie mi dane przyjechać do Warszawy jeszcze niejedną raz.

BronySWAG

Dla mnie przygoda z wyjazdem na Vistuliana zaczęła się już w piątkowe południe, kiedy to wyjechałem Polskim Busem z dworca PKS w moim mieście. Nieco ponad trzy godziny później byłem już na dworcu na warszawskich Młocinach. Tam wsiadłem w metro i pojechałem do Centrum. Tutaj skończyła się łatwa część podróży. Nie oszukujmy się, ale warszawskie metro nie jest skomplikowane, zwłaszcza kiedy wsiada się na początku linii, wtedy nie ma opcji, żeby nie dojechać na wybraną stację. Jednak część trasy do mojego gospodarza, którą mogłem pokonać metrem, już się skończyła. Wszedłem na powierzchnię i znalazłem się w miejscu, które kojarzyłem jedynie z telewizji. Próbowałem zapytać o dalszą drogę, ale każdy pędził w swoją stronę. Przystanąłem na chwilę i zacząłem standardową procedurę rozglądania się za znajomymi twarzami. Z twarzy znam ledwie garstkę bronies, których miałem okazję widzieć na zdjęciach, więc nie liczyłem na wypatrzenie kogoś znajomego, a jednak udało mi się. Pod ścianą, na walizce siedziała pochylona osoba z dość znajo-

mą brodą i posturą. Nie byłem jednak pewien na 100%, kogo widzę, więc postanowiłem rozegrać to nieco inaczej. Jestem fanem subtelnych zagrywek, więc wyjąłem z plecaka przypinkę z Rainbow Dash i przyczepiłem do ramienia plecaka. Podchodzę, nachyliam się i pytam o drogę do Warszawy Śródmieście. Mój rozmówca odpowiedział, że nie jest stąd i nie bardzo wie. Wtedy podniósł głowę, spojrzał na przypinkę i powiedział „ładny kuc”. Jak się okazało, dobrze zidentyfikowałem tę osobę jako Poldka. Zbiliśmy po brohoofie, a po chwili przyszedł Tobiak, znajomy Poldka, a zarazem warszawski brony. Razem odprowadzili mnie na stację, pomogli kupić odpowiedni bilet i wskazali właściwą SKM-kę, która miała zawieźć mnie na Rembertów do mojego gospodarza. Po dotarciu na miejsce spędziłem resztę dnia w miejscu noclegu. Kiedy rano się obudziłem, na miejscu był już Redziak z ekipą, z którą to miałem jechać na miejsce. Podróż była fantastycznym before party. Byliśmy wyładowani po brzegi, co ważne, auto nie było zbyt pojemne. W dodatku musiałem zapinać się nierozwijalnym pasem, więc robiłem to na wdechu z moją walizką na kolanach. Pluszak na desce i karton z logo My Little Pony zasłaniający większość tylnej szyby dopełniły widoku całości. Byliśmy bardzo wesołym, a zarazem powolnym elementem drogi.

Na miejscu byliśmy koło 9. Spotkałem wtedy kilka nowych osób, a także mojego współpracownika z Radia Yay. Stałem w kolejce trochę mniej niż półtorej godziny. Krótka po otwarciu akredytacji zrobiło się gorąco i czułem, że mogę źle znieść dalsze oczekiwanie, więc skorzystałem z pierwszeństwa w akredytacji, które przysługiwało mi jako prelegentowi. Potem rozpoczął się meet, jednak akredytacja szła bardzo wolno i na pierwszą w planie prelekcję dla nowych bronies przybyły całe dwie osoby, w związku z czym Spidi zdecydował się na jej odwołanie, aby kupić trochę czasu. Ostatecznie skończyło się na godzinowym opóźnieniu. Błędy się zdarzają, widać, że starano się radzić z sytuacją na bieżąco, co się oczywiście chwali, zaś działania naprawcze okazały się na tyle dobre, że plan wrócił na stary tor godzinowy, co paradoksalnie spotęgowało uczucie chaosu z atrakcjami. Nigdzie nie zostało ogłoszone, że wszystko wraca do normy, przez co ominęła mnie jedna prelekcja, ponieważ wyliczyłem, że jeśli miała być o 16, to przez obsuwę odbędzie się o 17. Przychodzę 10 minut przed czasem, a tu okazuje się, że wszystko się kończy. Lepiej byłoby chyba zostawić cały plan przesunięty o tę godzinę. Potem doszło do kolejnego zgrzytu; tym razem organizato-



ły. Długo nie wytrzymałem z resztą uczestników i poszedłem spać. Byłem tak zmęczony, że nawet podłoga wydawała się mniej twarda niż zwykle. Rano spakowałem się i pożegnałem z ostatnimi znajomymi, którzy jeszcze byli obecni. Potem była ewakuacja z budynku, wspólne zdjęcie oraz owoacje dla organizatorów. Następnie udałem się w podróż do domu. Mimo obuswy na początku uważam tego meeta za niesamowicie udanego i już dziś wiem, że na pewno przybędę na przyszłoroczną edycję.

Geralt of Poland

I pomyśleć, że jadąc w sobotni poranek na meeta, obawiałem się, czy się nie spóźnię... Organizacyjne turbulencje przy akredytacji, przez które początek meeta przesunął się o około godzinę, nie były na pewno najlepszym początkiem, zwłaszcza jeśli chodzi o wyczekiwanie pod szkołą w słońcu i żmudne pięcie się do drzwi schodek po schodku. Wreszcie jednak akredytacja przyśpieszyła i można było rzucić się w wir tłumy wszechobecnych bronies i pegasis. Niestety przez początkowe opóźnienie plan atrakcji dość mocno się rozjechał, tak więc ciężko mi szczególnie się o tym rozpisac – krążyłem pomiędzy salami, to tu, to tam, patrząc, gdzie dzieje się coś ciekawego. Udało mi się trafić na końcówkę panelu na temat fanfików i pokazu Flutterślawii, na moment zajrzałem też na spotkanie z Grzegorzem Pawlakiem. Dałem radę wziąć udział w spotkaniu z Arturem Filipowiczem, twórcą Youtubowego kanału „Topowa Dycha”, autorem dokumentu pod tytułem „Bronies – duzi fani małych kucyków”. Było mi też dane wysłuchać prelekcji Irwina pod kuszącym tytułem „Przekrój charakterów piłą mechaniczną”, która po wyczerpaniu w kilkanaście minut tematu bohaterki serialu przeszła płynnie do rozmowy na temat marketingu i praw autorskich w kontekście Hasbro i kucyków. Na koniec dane było mi wysłuchać prelekcji Brony-SWAGa (jego prelekcyjny debiut, o ile pamiętam), który za pomocą rozmaitych statystyk dotyczących naszej społeczności starał się odpowiedzieć na odwieczne, egzystencjalne pytanie: „Czy fandom umiera?”. Biorąc pod uwagę to, jak licznie zjechało się na tego meeta (340 osób), z pewnością można odpowiedzieć, że na obecną chwilę ma się dobrze, a przynajmniej nie stoi jeszcze jedną kończyną w grobie. W międzyczasie było chodzenie pomiędzy ustawionymi na korytarzu stoiskami i okazjonalne wyłowienie w tłumie znajomego nicka bądź bycie

rzy nie mieli na to wpływu, bowiem Mikołaj Klimek spóźnił się na swoje warsztaty o godzinę i byłem jedyną osobą, w którą to uderzyło, ponieważ miałem po nim prelekcję w tej samej sali. Bardzo muszę pochwalić pomoc techniczną, która działała sprawnie. Do mojej debiutanckiej prelekcji „Czy fandom umiera?” potrzebowałem komputera oraz rzutnika. Projektor był na sali, jednak ktoś zabrał komputer, który wcześniej tam był. Zgłosiłem problem do jednej osoby i już minutę później wracałem do sali z laptopem. Jeśli temat kogoś interesuje, a nie mógł pojawić się na moim panelu, to powiem tyle, że fandom nie umiera i ma się całkiem nieźle, choć najlepsze czasy minęły.

Pozostałe atrakcje, na których byłem, jak spotkanie z Grzegorzem Pawlakiem, pokaz Flutterślawii, Szczyt Fanfikowy czy panel Radia Yay, wypadły dobrze. Świetnie bawiłem się przez cały czas; nawet jeśli nie uczestniczyłem w niczym, to byłem zajęty przez zakupy bądź rozmowy z mnóstwem osób, które miałem okazję widzieć po raz pierwszy w życiu, mimo że utrzymujemy kontakt internetowy. Po zakończeniu części dziennej bardzo szybko uwinięto się ze sprzątnięciem i wydzieleniem sypialnianej części budynku. Śpiochy dostały cały korytarz wraz z salami, natomiast na piętrze zorganizowano miejsce dla nocnych marków. Również tam dobrze się bawiłem. Rozgrywki gier planszowych, pogaduchy, karaoke, rysowanie, tworzenie animacji. Było w czym brać udział albo na co popatrzeć, a przy tym nie trzeba było być specjalnie cicho, aby nie pobudzić tych na dole, ponieważ żadne dźwięki tam nie dociera-

wyłowionym (pозdrowienia dla Dayana). O części nocnej, która, według relacji, trwała na piętrze do białego rana, niestety się nie wypowiem, gdyż ostatecznie pokonało mnie zmęczenie i zew sleeproomu. Biorąc pod uwagę, że rzeczą, jakiej najbardziej żałuję, było właśnie przespanie nocy, zamiast wykorzystanie jej na spędzenie czasu z nocnymi markami, to było naprawdę dobrze. Oczywiście był wprowadzający nieco chaosu akcent z problemami organizacyjnymi, ale poza tym nie mam ekipie meeta nic do zarzucenia – widać było orgów uwijających się, żeby wszystko działało jak najbardziej sprawnie. Meeta oceniam bardzo pozytywnie, nie żałując w żadnym stopniu swojego przybycia. Pozostaje tylko niecierpliwie wyczekiwać spotkania w Warszawie za rok...

Cahan

Vistulian to meet, o którym było głośno już miesiąc przed samą imprezą. Nie był to rzecz jasna powód, dla którego nań pojechałam, chciałam się zwyczajnie w świecie dobrze bawić. A jak wyszło? No cóż, sama podróż była całkiem przyjemna, Pendolino to naprawdę fajny pociąg. Muszę również pochwalić organizatorów za mapkę dojazdu, która pozwoliła mi nie zgubić się w Warszawie. Szkoda tylko, że nie dodali jeszcze instrukcji obsługi „Jak przetrwać na Dworcu Centralnym w Warszawie”, bo to miejsce spokojnie nadawałoby się do trzymania minotaura.

To, co zastałam na miejscu, to skwar i gigantyczna kolejka do akredytacji, która szła w sumie całkiem szybko, jednak i tak zaliczyć ją można do przeżyć wybitnie nieprzyjemnych. Niestety, skutki tego opóźnienia dotknęły cały ponymeet, ponieważ plan prelekcji totalnie się rozjechał i to nierównomiernie. W efekcie ulotki, które rozdawali organizatorzy, nie przydały się za bardzo. Jeśli zaś chodzi o identyfikatory, to był to ten typ, który wiesz się na smyczy, więc jest w sumie fajna pamiątka. Wersja dla pegasis miała rysunek Księżniczki Pomeranii, a dla bronies Księcia Baltica. Oba kuce są maskotkami Stowarzyszenia Tribrony i narysował je Ruhisu.

Byłam na niewielu prelekcjach, a jeszcze mniejszą część zobaczyłam w całości. W sumie cieszę się, że niektórzy je nagrywali, więc mogłam je sobie potem obejrzeć albo chociaż odsłuchać. Akurat jakoś tak



się złożyło, że większość z tego, co mnie interesowało, nakładała się na siebie – muszę przypomnieć, że meet miał sale odpowiadające każdemu z rodzajów kucyków i dodatkowo salę smoka i w każdej z nich przez cały czas coś się działo. Natomiast niektóre rzeczy wypadły z programu.

Najpierw odwiedziłam panel Adalbertusa na temat spisu OC. Wyniki nie były tu dla mnie jakimś szczególnym zaskoczeniem, za to wiele założeń uznaję tutaj za po prostu śmieszne. Choćby to, że traktuje się to wszystko jako kuce, które sobie mają gdzieś żyć w Equestrii, co samo w sobie nie jest do końca prawdziwe, zważywszy już na ilość autorskich postaci tworzonych jedynie na potrzeby faników i fanartów. Również uderza mnie nieco swoista hipokryzja co poniektórych osób. Bo dlaczego pegaz ze smoczymi rogami jest ok, a ziemniak ze smoczymi oczami już be? Często odnoszę wrażenie, że postacie są traktowane wybiórczo i jeśli nawet OC waliłyby po oczach jak żarówa wśród equestriańskiego społeczeństwa, to jeśli jest pięknie narysowany przez autora, to ludzie i tak się będą zachwycać. Ot, taka wybiórczość i dziwolągi tylko dla wybrańców. Ze swojej strony zaznaczam, że mnie kompletnie nie obchodzą czyjeś OC, o ile nie są jawnym plagiatem, a ich historia nie jest bardziej dziurawa od durszlaka. Wtedy tylko mam z nich bekę.

Zdecydowanie najważniejszą rzeczą w programie Vistuliana był szczyt fanikowy, prowadzony przez

Dolara i Kredke. Oczywiście było to dokładnie to samo, co na ostatnim wrocławskim zorganizowanym, niemniej jednak miło było ponownie zobaczyć te wszystkie twarze związane ze światem literatury fandomowej. Tłumacze, pisarze, korektorzy, prerauderzy, krytycy literaccy i ludzie z przypadku – cała ta zgraja wesoło dyskutowała na temat jakości i ilości dzieł wszelakiego typu. Takim główniejszym momentem było zaś omawianie Fanfikowych Praw autorstwa Kredke, które mimo upływu czasu wciąż są jak najbardziej aktualne. W pewnym momencie panel odwiedził zaś Irwin i wykonał coś, co mogło być zarówno głęboko artystyczną wizją, jak i wyczynami kompletnie zjaranego faceta. Ewentualnie był to po prostu on.

Zawitałam również na pokazie Flutterślawii. Współczuję chłopakom, bo latanie w klimatycznych ciuchach przy trzydziestu paru stopniach jest koszmarem, a mówię to z własnego doświadczenia. Było trochę słabo słyhać, szczególnie przez to, że osoby znajdujące się na tyłach sali generowały hałas. Nie powiem, bym dowiedziała się wielu nowych rzeczy, jednak miło się słuchało i oglądało, a i zobaczenie paru różnych typów mieczy zdecydowanie na plus. Zaś Kredke symulujący kuczą walkę z faników stanowił niezwykle zabawny widok.

Odwiedziłam także dyskusję o setnym odcinku serialu, jednak ta nie zaciekała mnie jakoś szczególnie. Przelotnie zerknęłam na panel o sztucznej inteligencji, jednak i tam nie znalazłam nic dla siebie. Warsztaty dubbingowe miały zaś zbyt duże opóźnienie i spędziłam na nich całe dziesięć minut.

Jak oceniam całego meeta? Było całkiem spoko, spotkałam parę osób, pogadałam, bawiłam się średnio, ale generalnie nie żałuję, że pojechałam. Myślę, że gdyby nie upały i ta obsuwa, to wszystko potoczyłoby się skrajnie inaczej i oceniłabym Vistuliana znacznie wyżej.

SPIDI von MARDER

Jako organizator, nie powinienem oceniać swojego własnego ponymeeta. Mogę za to zdradzić, że było to ogromne wyzwanie organizacyjne, szczególnie z powodu kooperacji między dwoma fandomami, montowaniem meeta poza swoim miastem zamieszkania, a także skalą. Szacowaliśmy, że przyjdzie 200-300 osób, co byłoby nawet

dwukrotnością największego naszego spotkania, czyli Ambermeeta (125 ludzi).

Przyszło 357, czyli prawie trzykrotność! To rekord akademii!

Z problemów, to nikogo nie zaskoczę, że nie zadziałała akredytacja, aczkolwiek jestem naprawdę pod wrażeniem naszych technicznych i helperów, którzy w warunkach frontowych przebudowali ją w zupełnie nowy i sprawny system, który dał radę poradzić sobie z tymi tłumami. Pechowo trafiliśmy na najcieplejszy dzień tego roku, kolejka miała wystawę południową, więc tutaj podziękowania należą się władzom szkoły, które potem uruchomiły zraszacz/szlauch, a także prysznic.

Bardzo się cieszę, że odwiedziło nas tylu znamienitych gości z i spoza fandomu. To również uczyniło to spotkanie wyjątkowym.

Halley liczyła, ile czasu maksymalnie spędzałem w jednym miejscu. Ponoć nie przekraczałem minuty, co świadczy, ile było roboty, ile osób potrzebowało mojej pomocy lub uwagi, a także w jakiej jestem formie fizycznej.

Pomimo wielu przeciwności losu, takich jak niespodziewane awarie samochodów, upały, ludzie z ekipy-wykruszający-się-dzień-przed, to sądzę, że meet po prostu wyszedł. Zapamiętam go jako bardzo ważne osiągnięcie naszego fandomu.





Relacja z My Little Konwent 2015

MLK to coroczny konwent dla broni i pegasis, odbywający się w różnych zakątkach Polski. W tym roku padło na miasto Żywiec w województwie śląskim. Poprzednie edycje miały miejsce w Krakowie i Bytomiu, więc jak widać wszystko kręci się w tej samej okolicy. Wydarzenie ma charakter międzynarodowy, a wokół niego narosło wiele kontrowersji, dotyczących lokalizacji, składu organizatorskiego oraz daty imprezy, jeszcze parę miesięcy przed nim samym. Mimo wszystko w dniach 24-26 lipca w gimnazjum przy ulicy Dworcowej pojawiło się około 250 miłośników serialu MLP, w tym całkiem sporo osób z innych państw, takich jak Wielka Brytania i Niemcy. Nie sposób nie wspomnieć o gościach specjalnych, którymi w tym roku byli Elile Monty, ShadyVox, JanAnimationStudios oraz jedyny Polak w tym zestawieniu, czyli Gamermac (nad tym, czy Radek jest godny nazwania gościem specjalnym, czy nie jest, nie będziemy się rozwodzić).

» Redakcja Equestria Times

Cahan

Do Żywca z Wrocławia miałam kawał drogi i ponad pięciogodzinną podróż z przesiadką w Katowicach. Wiąże się to z tym, że na MLK siłą rzeczy dotarłam dość zmęczona, ale akredytacja szybko postawiła mnie na nogi, jako że widok helpera-Cygnusa był jednym z bardziej szokujących w moim życiu, ponieważ nasz drogi Łabundź wcześniej cały

czas mówił, że na konwent nie jedzie, a tu taka miła niespodzianka.

Akredytacja przebiegła szybko i sprawnie (dzięki, Cyg), jednak już tu pojawił się pewien zgrzyt odnośnie organizacji konwentu, ponieważ w piątek nie było na miejscu gadżetów przysługujących z tytułu posiadania wejściówki innej niż podstawowa. No cóż, na drugi dzień przyjechały, więc w sumie problemu nie ma. Powiem jeszcze coś o identyfikatorze, na którym grafika była raczej brzydka (stawiam, że rysował Gamermac), ale za to mam kolejną smycz i to w moim ulubionym kolorze, czyli zielonym.

Jeśli chodzi o sam budynek, w którym odbywał się konwent, to miał 3 piętra, gdzie na najwyższym znajdowały się liczne sleeproomy. Mi się trafił taki, w którym okna się otwierały i gdzie chyba nocowali wszyscy anglo- i niemieckojęzyczni. Od razu ponarzekałam, że Niemcy strasznie hałasowali po nocach, zaś Anglicy szybko nauczyli się paru ciekawych polskich zwrotów (ciekawe czy znali ich znaczenie). Ogółem zakwaterowanie złe nie było, szczególnie że woda w łazience leciała może i zimna, ale znośna.

Pierwszy dzień spędziłam w sali Rarity (artroom), gdzie sobie pobazgrałam i posłuchałam paru całkiem fajnych prelekcji, z których większość prowadziła Lifyen, zaś warsztatami o cosplay'u zajęła się Eljonek. Nauczyłam się robić kucykowe uszy z pianki Eva oraz już wiem, jak zrobić sztuczne cycki. Ogółem



jest całkiem fajnym narzędziem do picia herbaty. T-shirty zaś widziałam i powiem, że wyglądają źle.

Wracając do relacji, następnie gadałam na różne tematy z Sunem i jakimś chłopakiem. Potem zaś skierowałam się na panel z JanAnimations, a następnie na ten z Eile Monty i ShadyVoxem. Tłumacz tłumaczył słabo, ale mnie to akurat mało obchodziło, gdyż wystarczająco dobrze znam angielski. Ogółem było fajnie i nawet widzieliśmy premierę jednego kawałka twórczości Eile. Później obserwowałam przebieg aukcji charytatywnej, gdzie dziwiłam się, na co i ile ludzie są w stanie wydać kasy.

czuję jeszcze większy szacunek do cosplay'erów, jako że ja takiej cierpliwości i takich umiejętności jak oni nie posiadam. Jednak jakoś nie czuję, bym się w to chciała bawić. Tego dnia odbyła się też prelekcja Samira nosząca enigmatyczny tytuł „Samira i Sparkplug podróż przez bohatera”. Jak się okazało, nie był to panel o jedzeniu, sekcji zwłok ani nawet o tym, co tygryski lubią najbardziej, lecz o motywie podróży w powieściach i filmach.

Sobotę rozpoczęłam od kolejnej prelekcji Lifyen (nie wiem, czym one różniły się między sobą, tak właściwie). Następnie zawitałam na panel o komiksach MLP, gdzie wywiązała się całkiem fajna dyskusja, choć słabo zrobiona prezentacja multimedialna nieco drażniła. Następnie rozmawiałam z jakimś chłopakiem z Wrocławia (nie pamiętam, jak się nazywał, ale gadało się fajnie). Później przyszło mi słuchać dyskusji „Jak kucyki zmieniły twoje życie”. Cóż, nie było tak bekowo, jak się spodziewałam, bo to, że ludzie zdobywają przez fandomy nowe znajomości albo zaczynają tworzyć jest dosyć normalne. Wychodzi więc na to, iż kolorowe salcesony mają jednak pozytywny wpływ na dorosłych facetów.

W międzyczasie odebrałam resztę moich gadżetów, czyli kubek, przypinkę i niespodziankę, którą okazała się wata cukrowa (mniam!). Koszulki nie dostałam, bo nie podałam rozmiaru, przyjdzie mi pisać w tej sprawie do organizatorów. Jedna rzecz się rzuca w oczy: grafiki są słabej jakości. Kiepskie arty i do tego niewyraźne. Mimo wszystko przypinka nawet nie wygląda źle, zaś kubek i tak

Trzeci dzień spędziłam w sali Rarity, gdzie najpierw oglądałam razem z resztą After Ever High (czy jakoś tak), które w sumie nie jest aż taką złą bajką, jakby się mogło niektórym wydawać. Następnie odbywały się zajęcia z rysowania realistycznych smoków, które mniej więcej w połowie musiałam niestety z żalem opuścić. W każdym razie, dalej nie umiem rysować, ale jest lepiej, zaś prowadząca naprawdę spisała się na medal.

I tu już w zasadzie koniec. No cóż, spotkałam i poznałam parę osób (jeśli kogoś nie wymieniłam, to niech się nie obraża), porysowałam, bawiłam się świetnie i ani trochę nie żałuję, że na MLK pojechałam. Na minus co prawda mała ilość sprzedawców oraz prelekcji, jednak i tak było warto, zaś konwent oceniam wyżej od Vistuliana.

Sun

My Little Konwent okiem Suna (może ktoś o mnie słyszał). Krótka historia o weekendzie w dobrym towarzystwie i z mnóstwem atrakcji. Ale po kolei. Będą plusy dodatnie i plusy ujemne.

Piątek, atrakcji początek.

Konwent odbył się w Żywcu, o czym pewnie wiecie. Nie jest to specjalnie duże miasto. Trochę większe od Wygwizdowa Dolnego. Na całe szczęście tory jeszcze w Polsce leżą, a PKP umie z nich korzystać. Tak więc 5:00 pobudka, śniadanie i wymarsz na dworzec w pełnym ekwipunku. Niestety, z powodu przewidywanych upałów, znany niektórym zielony mundur został w pokoju.

MLK zawsze jawił mi się jako największy konwent

w Polsce. Pełen atrakcji, setek ludzi, stoisk z gadżetami i oczywiście magii ponymeeta razy dziesięć. Prawda jednak nieco odbiegała od wyobrażeń. Konkretnie było raptem półtorej setki ludzi, gdzie Vistulian zgromadził ich znacznie więcej. Czy to źle? Otóż niekoniecznie. Mimo że było znacznie mniej ludu, niż się spodziewałem, to i tak bawiłem się dobrze oraz poznałem więcej fenomenalnych osób.

Nie wiem, jak przebiegła akredytacja, bo do szkoły przybyłem koło 11:30. Miało to swoje plusy w postaci braku kolejki. Natychmiast dostałem wejściówkę, ale na kubek i przypinkę musiałem niestety czekać do soboty. A skoro o tym mowa, to arty na indetyfikatorze, przypince i kubku są nawet ładne (czego nie można powiedzieć o koszulce, którą podpatrzyłem tu i ówdzie). Jest tylko jeden szczegół, który autor mógł sobie darować. Teraz każdy szuka tego arta i wspomnianego wyżej szczegółu. Jeśli nie znalazł, podpowiadam, że wspomniany art może podchodzić pod clopa. Pewnie zaraz usłyszysz o szukaniu dziury w całym, więc mówię: Mnie to nie rusza, ja tylko stwierdzam fakt. Autor mógł sobie to darować.

No, ale przejdźmy do poważnych rzeczy, czyli atrakcji. Pierw udałem się na CCG, by spotkać Tyro i Kosę oraz zobaczyć, kto gra. Pyknąłem też kilka partii, w tym z gośćmi z Niemiec. Okazali się oni sporym wyzwaniem. Jednak ważniejszy był turniej nowicjuszy i możliwość zobaczenia, kto gra i czym. Poziom był całkiem niezły, mimo że było tylko 12 zawodników. Każdy dostał promkę z Luną za udział (Princess Luna Dream Weaver). Zwycięzca też dostał nagrodę rzeczową spośród puli pięciu. Wybrał pasujące do pudełka protectory z Twilight. Sam pograłem z paroma osobami moją słabszą talią, żeby wyczuć nowicjuszy, i przyznam, że szło im całkiem nieźle.

Dalej była prelekcja: „Czy mieszkanie z Mane 6 to dobry pomysł?”. Autor ciekawie przedstawił charakter postaci oraz preferencje mieszkalne w zależności od gatunku (człowiek w Equestrii, kuc czy Equestria Girls). Nie spodziewałem się takiego podejścia, łącznie z ankietami. Choć przyznam szczerze, że wykresy mogłyby być lepiej zrealizowane. Ale nie o to chodzi. Okazuje się, że mieszkanie z szóstką z Ponyville wcale nie jest tak łatwe i przyjemne, jakby mogło się zdawać. Fluttershy może Cię po-



Fot. Nishi

traktować jak kolejne zwierzątko (w przypadku human in Equestria), Twilight najpewniej by Wam nie przeszkadzała, póki jej o coś nie spytać, bo zaraz da masę książek i skłoni do nauki, Pinkie sprawi, że oszalejesz od cukru i imprez (no i zero prywatności), Rarity będzie pilnować twojego wyglądu (tak, to wada), Applejack pewnie zagoni do roboty i będzie walić prosto z mostu, co myśli (no i Big Mac), a przy Rainbow Dash można to skomentować najlepszym tekstem z panelu: „Nieważne, co robisz, i tak będziesz dyszał i błagał, by zwolniła”. Na końcu były sugestie innych postaci (Zecora, Spa ponia, Cadence, Księżniczki, Discord). Oczywiście szybko wyszło, że z tego wszystkiego najlepiej wychodzi Zecora (no kto by się spodziewał).

Później chwila odpoczynku, zupa z proszku oraz krakersy i lecimy na grową nostalgię. I tu przyznam, że było nie najlepiej. 5 tytułów, z czego głęboko omówione 3 (Warcraft, The Bard's Tale i Gothic) oraz rzucanie tytułami i krótkie dyskusje. Może to kwestia krótkiego panelu, może godziny, ale dałoby się to zrobić lepiej. Zdecydowanie najsłabszy punkt piątku, na jakim byłem, choć i tak było warto (dla piosenek z Barda chociażby).

Podsumowanie dnia: 7,5/10, czyli całkiem nieźle.

Nocleg. Tu nie ma co spodziewać się luksusów jak dywan u szustego, ale podłogę dało się prze-

żyć. Duchotę zresztą też. Ci zaś, co odpuścili sobie wycieczkę do królestwa Luny, mogli wziąć udział w nocnych rozmowach, czy grach.

Sobota, dzień główny.

Śniadanie (krakersy i herbata) przy dobrej rozmowie postawią człowieka na nogi po krótkim śnie. Siadanie sobie czwórką na ławeczce niczym bohaterowie polskiego serialu (bez Mamrota co prawda) i gadanie o wszystkim i niczym. 4 godziny minęły, więc wio zapisać się na turniej CCG z nadzieją, że się uda go wygrać. Nadzieja prysła w ćwierćfinale, ale po kolei.

Właśnie, turniej i mój najgorszy sukces. Od razu powiem, że nie mam potężnej talii (choć wielu się nie zgodzi), lecz w eliminacjach poszło mi fenomenalnie. Choć jeden zachodni gość w skórzanej kurtce i z kolczykiem z Pinkie Pie mało mnie nie pokonał (wygrałem 15 do 14). Udało mi się jednak dotrzeć do ćwierćfinału, wygrywając trzy mecze eliminacyjne, i na tym moje szczęście się skończyło. Ja kontra najlepszy Niemiec grający one phase deckiem (wygrywa w jednej turze, czwartej lub piątej). Efekt? Mój rush deck dał mi 6 punktów, zanim przegrałem. Dlaczego więc jest to sukces? Bo zdobyłem aż 6 punktów. No, ale bawiłem się dobrze, mogłem się sprawdzić z najlepszymi i oczywiście dostałem dwie promki (wspomnianą wcześniej Lunę i Pony Charm za dojście do ćwierćfinału). Szkoda mi tylko ludzi, którzy musieli zmierzyć się z tym, z czym i ja, bo to żadna przyjemność. Niestety przeciwnik nie miał nic, za co można by go zdyskwalifikować (zbanowane karty), więc doszedł do finału i wygrał. Ale cóż, bywa. Wielkie gratulacje też dla Kosy oraz zdobywcy miejsca czwartego, który to wygrał w piątek turniej dla nowicjuszy, a w sobotę dotarł do pierwszej czwórki. Brawo.

Kolejny punkt programu, czyli co kuce zmieniły w twoim życiu. Panel zebrał sporą publiczność i wywołał wiele emocji. Poznaliśmy parę, która poznała się i zaręczyła dzięki serialowi, człowieka, którego podniósł on na duchu, ludzi, u których wyzwolił chęć tworzenia i takich, którzy zyskali odwagę interpersonalną. Słowem całą masę historii żywota ludzko-kucowego. Wtedy też sporo się nakłaskałem (ba, sam dostałem owacje). W pewnej chwili zaczęły padać stwierdzenia i przemyślenia naprawdę tego warte. No, ale to fandom, a fandom jest tworem, który nie przestanie nas zaskakiwać.

T a m też spotkałem Ca-han, z którą spędziłem kolejną godzinę, rozmawiając na przeróżne tematy. Od wydawania książek przez studia aż do roszczeń. To właśnie ona (choć nieco później) namówiła mnie na napisanie tego artykułu. Potem chwila przerwy, zupka z proszku i krakersy, po czym udział w turnieju Jungle Speed i Wsiądź do Pociągu. Świetne gry, zwłaszcza w takim towarzystwie. Polecam każdemu (i to wcale nie dla- t e -





Fot. Nishi

go, że obie wygrałem).

Następnie była końcówka paneli JanAnimations i oczywiście piosenki w ich wykonaniu. Fenomen ponad fenomeny. Zwłaszcza „I am Octavia” zapadło mi głęboko w pamięć, bo lubię ten kawałek, a usłyszeć go na żywo to wspaniała rzecz. Pozostałe też były ekstra. No, ale niestety długo nie pośpiewali, bo zaczęła się aukcja, która zebrała sporą sumę (ponad 3 tysiące z samej licytacji, a po dołożeniu się kogoś z ekipy Jana było równe 5 tysiące). Sam próbowałem coś zgarnąć, ale niestety nie miałem dość kasy. Z ciekawszych rzeczy, to Scootaloo na skuterze poszła za 270 zł bodajże, maskotka konwentu za 450 (swoją drogą świetnie wykonana), a 2 wydania Past Sins za 200 zł. Były też kubki z autografami, plakaty, rysunki, kebab, pudełko po pizzy i konserwa.

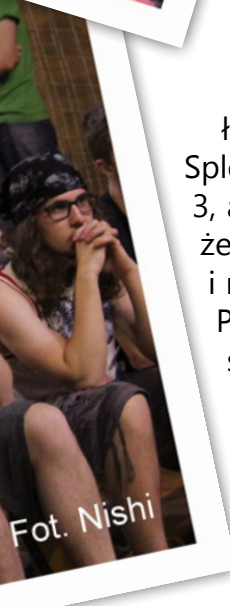
Podsumowanie dnia: 12/10 za aukcję i koncert.

Niedziela, wyjazd.

Pobudka, śniadanie i chwilka na prelekcji o cutie markach. Na całej nie zostałem, bo chciałem spróbować sił w turnieju Splendor (też dobra gra, ale na minimum 3, a najlepiej 4 osoby). Mimo to uważam, że prezentacja była wykonana ciekawie i nieco żałuję, że nie zostałem do końca. Przynajmniej wiem, że moja ponysona ma stanowczo zbyt skomplikowany znaczek (poprawi się kiedyś). Przez turniej minęła mi też prelekcja o historii Hasbro (nie mam lustrzanego jeziora, żeby się rozdwoić). No a turniej wygrał Tyro, zyskując chyba najładniejszy kubek, jaki był wśród nagród. Gratulacje.



Fot. Nishi



Fot. Nishi

Podsumowanie tego krótkiego dnia: 9/10, bo mogło być więcej.

Osobno podliczmy stoiska, których było naprawdę dużo i miały szeroki wybór. Brak jednak było kilku znanych twarzy (Spidi, Angel, Redtraveler). Nawet jeśli nic bym pewnie nie kupił, to fajnie by ich było zobaczyć. Ci, co jednak przyjechali, byli w stanie zaspokoić wszelkie pragnienia. Były kubki, przypinki, pluszaki, arty, naszywki i nie wiadomo co jeszcze. Ocena 8,5/10.

Powrót pociągiem KŚ o 15:36. Jeśli was tam nie było, żałujcie. Weźcie osiemnastu bronych w jednym wagonie, Internet z modemu zasilanego 120mm wiatrakami z PC, głośnik, telefon z muzyką i wyjdzie wam rozśpiewany, żartujący i świetnie się bawiący wagon. Nawet konduktor się uśmiechnął (ludzie na stacjach nieszczególnie). Aż żałuję, że miałem przesiadkę w Pszczynie. Ocena 10/10 i trzeba to powtórzyć.

Podsumowanie całości.

Konwent zdecydowanie wart był pojechania, chociażby dla ludzi. Ci jak zwykle byli fenomenalni i roztaczali wokół siebie magię konwentu. Sam ponymeet, mimo małej ilości przybyłych, sprawił, że chyba nikt się nie nudził i za cenę 25 zł zdecydowanie był wart przybycia. Nawet ten nieszczęsny art na identyfikatorze (i stronie) niknie pod zwałami dobrej zabawy. Ogólnie polecam, jak każdy ponymeet. Bo każdy ponymeet jest wart odwiedzenia. Ocena końcowa, nie wynikająca ze średniej, 8/10. Vistulian może i lepszy, ale i ten był niezły.

1 ROCZNICOWY LUBELSKI PONYMEET



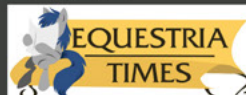
8 INKUBATOR TECHNOLOGICZNY 3
SIERPANIA ul. FREZERÓW
lubelski-ponymeet.blogspot.com



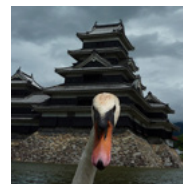
STOWARZYSZENIE WARSZAWA
BRONIES



PARTNERZY



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



Tytuł felietonu i jego podtytuł

... tworzą razem coś, co ma zaciekać szanownego czytelnika do poświęcenia swojego czasu i przeczytania tego artykułu. Teoretycznie i praktycznie rzecz to niełatwa, bowiem w każdej głowie co innego siedzi. Te same bodźce wywołują inną reakcję u różnych ludzi. Przykładowo – pocujemy z kumplem zapach ryby, ten charakterystyczny zapach nie dający się pomylić z niczym innym. On stwierdzi, że jest to zapach niebiański, ponieważ on żarłby łuskowatych minionów Posejda 24/7, kiedy ja osobiście szukałbym jakiegokolwiek przeciagu, żeby pozbyć się tej woni zdechłego oceanu z moich szlachetnych nozdrzy.

Forma felietonu jest czymś, co go charakteryzuje, zaś zasada pisania jest jedna – brak zasad*. Tak, tam na końcu jest gwiazdka. Nim jednak przejdę do niej, jeszcze trochę o formie. Ma rację ten, który mówi, że jest o wszystkim – o wojnie w Afganistanie, o kotlecikach wieprzowych, o Kościele Katolickim czy o pryszczach na czole. O wszystkim. Co do formy zaś, uczono mnie, że felieton ma mimo wszystko mieć sens, dobrą puentę, która zostawi czytelnika z tezą, którą będzie obalał lub potwierdzał. Czyli nawet jeśli zacznę pisać o nieopodatkowanych paróweczkach za 30 groszy, to pod koniec z tego wszystkiego muszę wyłuskać jakąś sentencję, która wbije się niczym dziób Titanica w dno Atlantyku. I to była ta gwiazdka z końca felietonu.

Po co zaś ten felieton pisać? Znaczy wiecie, mogę sobie wyrabiać jakąś normę w czasopiśmie czy ogólnie liczyć, że przy tym będę miał kilotony fejmu w zanadru. Można. Ale czy powinno się? Czemu nie. Zazwyczaj jednak felieton istnieje w gazecie z jakiegoś powodu. Czytując „Angorę”, mamy na przykład co najmniej cztery pu-

blikacje, w których to redaktorzy wyzwierzęją się nad jakimś tematem, który ich boli, wnerwia i kłuje jak cierń w rzyci. Czasem też coś chwala, ale to raczej przy okazji mieszania kogoś lub czegoś innego z błotem. Mimo wszystko nie są one tam tylko po to, by zajmowały miejsce i zapewniały stałą ilość stron „Angorze”, o nie. Jak już wcześniej powiedziałem, felieton na swoim końcu ma tezę, morał i/lub sentencję, która ma za zadanie rozruszać mózgowicę czytelnika do wyrobienia własnego zdania. I to właściwie świadczy o tym, że mimo wszystko felieton jest narzędziem do uświadamiania ludzi, edukacji, może być też zaczątkiem dyskusji. Po to on jest – dla ludzi.

Cóż. Niby publikacja taka sobie, czasem niedoceniana, czasem ignorowana. Z drugiej jednak strony fajnie by było, jakby ktoś czasem poczytał felietony. Ot, dla siebie.





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

Wskrzeszenie Sombry

Nowy sezon zaskakuje nie tylko odkopywaniem dawnych postaci i konceptów, co w odcinku Slice of Life zostało w specyficzny sposób opanowane do perfekcji. Odcinek „The Lost Treasure of Griffonstone” wzbudził wiele dyskusji, w których pojawiła się myśl, że być może twórcy będą chcieli wyciągać różne podobne, nierozwiązane konflikty z przeszłości, aby teraz poszczególne klacze z Mane 6 po wezwaniu mapy coś z nimi zrobiły. W ten sposób może wrócić Chrysalis, diamentowe psy, smoki lub szajka dr. Caballerona. Czy tak będzie, to nie mam pewności, potrzebny jest jeszcze jeden odcinek z mapą, aby móc powiedzieć coś konkretnego.

Ale jeśli... to co z Sombłą? Wszak ta postać została opisana niegodnie skąpo, a równocześnie zaprojektowano ją zachwycająco, co przyznają nawet osoby spoza fandomu.


Argumentem przeciw jest sposób, w jaki poniósł klęskę. Jego ciało rozpada się i znika,

a kawałek rogu ląduje poza kadrem i nie wiadomo, co się z nim stało.

Gdyby to była powieść dla dorosłych, to ten fragment rogu mógłby spokojnie stać się pierwiastkiem służącym do odtworzenia postaci. Jednak w kreskówce edukacyjnej dla dzieci to byłby dość gruby motyw, jeden z tych bardziej upiornych. Ale te obiekcje żywiłem w czasach, kiedy III sezon był świeży. Teraz, po wydarzeniach IV i V roku, widzieliśmy już chyba gorsze rzeczy, więc kto wie? Kto wie?

Teoretycznie twórcy powiedzieli, że nie zamierzają niczego robić z Sombłą. Jednak zawsze może im się odwidzieć.

Odgrzewanie kotletów jest w MLP dość częste. Ciekawe, czy jeszcze w tym sezonie zaszczyci nas taki jeden z wystającym, czerwonym rogiem i posypany kryształami?



CO JA TUTAJ
ROBIĘ?



Komiksy - Co, gdzie i jak...

Czyli jak to czytać i nie zwariować

W tym roku przyszedł do nas Ultron. Odwiedzi nas też Ant-Man. Niedługo do imprezy dołączy Doktor Strange. A potem przyjdzie Thanos i rozwali wszystkim przyjęcie swoimi kamykami. Nie wiecie, o czym mówię? W takim razie zapraszam do mojego osobistego poradnika o tym, jak zacząć bawić się z komiksami.

» *Matyas Corra*

Na początek może ogólne wprowadzenie. Jak wiadomo, aktualnie dwie firmy wydające komiksy są na szczycie popularności. Pierwszą jest DC Comics, drugą jest Marvel. Dla osób, które nie wiedzą i często się gubią, Marvel zaszczyił nas takimi postaciami jak Spider-Man, X-Men, Iron Man czy Thor (za dużo już było tych men'ów). DC natomiast rządzi nad Supermanem, Batmanem, Wonder Woman i wieloma innymi. Różnych postaci zarówno w uniwersum DC, jak i Marvela są tysiące i można by było zapełnić ten numer wymianianiem ich choćby od tego drugiego, a i tak nie starczyłoby miejsca. A do tego dochodzą jeszcze inne światy, ale wszystko po kolei.

Celem tego i jeszcze dwóch kolejnych artykułów będzie pokazanie wam, że czytanie komiksów nie musi być wcale głupim pomysłem, jak się za to zabrać, oraz jakie plusy może to przynieść. W tym chciałbym wam ogólnie opowiedzieć o tych dwóch wydawcach i o tym, co mogą wam zaoferować.

Zacznijmy może od Marvela. Marvel Entertainment działa już od 1933 roku i cały czas bardzo dobrze się trzyma. Filmy oparte właśnie na komiksach tego wydawcy aktualnie szturmują kina, zdobywając grube miliony zarówno widzów, jak i dolarów.

Pewnie większość z was słyszała o takim człowieku jak Stan Lee. Ten właśnie człowiek wraz z Jackiem Kirby'm i Stevenem Ditko stworzył dla Marvela tak znane postacie, jak Spider-Man, Fantastyczną Czwórkę, Hulka czy Daredevila. Tak, Marvel zawdzięcza tej trójce wielu popularnych aktualnie bohaterów. Można powiedzieć, że byli ojcami sukcesu, jaki teraz odnosi Marvel. Bez ich niesamowitej wyobraźni i talentu ludzie nie mogliby uświadczyc wielu wspaniałych komiksów oraz filmów.

Ale to nie ma być wykład o historii wydawcy. Więc może powiedzmy trochę o uniwersum. Marvel prowadzi politykę ciągłego czasu, czyli historie bohaterów nie są odnawiane, tylko idą cały czas do przodu, co nie przeszkadza nowym czytelnikom. Naprawdę, jeżeli będziecie chcieli sobie poczytać te serie, które opowiadają o nadchodzących filmach lub też te mówiące o filmach, które już były, po prostu je bierzcie i czytajcie. Nie ma sensu szukanie na siłę pierwszych numerów po internetach, bo to i tak nic nie zmieni. Po prostu wybierzcie, która postać lub też historia was interesuje, i czytajcie. W dodatku Marvel ostatnio zrobił duży event nazwany „Secret Wars”, który połączył codzienne uniwersum z uniwersum Ultimate, zmieniając bar-

dzo wiele rzeczy, ale tak naprawdę tworząc historię od nowa, więc jest to świetna okazja, by można było zacząć czytać.

Abyście zrozumieli, uniwersum codzienne to to, w którym toczą się te historie znane z filmów. Uniwersum Ultimate to jeden z wielu tysięcy innych światów (tak, w Marvelu istnieją inne wymiary, w których są większe lub mniejsze zmiany), który został specjalnie stworzony w 2000 roku dla nowych czytelników. Początkowo były tam tylko lekkie zmiany w historii bohaterów oraz byli oni wyraźnie młodszy, ale z czasem nabrało ono rozpędu, stając się osobnym światem z nowymi historiami, które nie były związane z głównym uniwersum. Co to znaczy? Jeszcze większy wybór komiksów, które można poczytać!

Podsumowując, Marvel jest teraz zdecydowanie bardziej popularny, a jego filmy przyciągają nowych fanów. Jeżeli wam spodobał się „Age of Ultron” czy też jesteście podjarani nadchodzącym filmem z Deadpoolem, złapcie pierwszy komiks od Marvela i czytajcie. Jeżeli będziecie mieć jakieś pytania odnośnie bohaterów, Marvelwiki odpowie wam na nie bez żadnych problemów. I choć historia cały czas idzie do przodu, nie będzie to przeszkadzać nowemu czytelnikowi.

To może teraz trochę o DC? Oficjalnie DC Comics powstało w 1937 roku. Skrót DC pochodzi od popularnej serii, Detective Comics, która następnie stała się częścią oficjalnej nazwy firmy. DC od początku miało inne nastawienie do bohaterów niż Marvel. Gdy Marvel, dając nam nieraz poważne momenty, dalej opiera się głównie na rozrywce i zabawie, DC miało od początku bardzo mroczne podejście do swoich bohaterów. Przykładem jest uwielbiany Batman, któremu... zamordowano rodziców, kiedy był mały. Prawie każdy bohater DC przeszedł w swoim życiu jakąś traumę, która doprowadziła go do momentu, w którym teraz się znajduje.

Ale mroczny klimat samego świata nie zmienia nic a nic w tym, jak bardzo dobre są komiksy. Postaci od DC nie działają cały czas w mroku i depresji. To prawda, mają przeżycia, ale to nie zmienia tego, jak teraz się

zachowują, ratując życia ludzi. Natomiast zawsze szczerze lubiłem DC nie za kreację bohaterów, ale za to, jak wychodzi im tworzenie przestępców. Choćby tak słynna postać jak Joker. Maniak, szaleniec, zniechęcony przez wielu, kochany przez jeszcze więcej osób. Ra's al Ghul, nieśmiertelny przywódca ligi zabójców, który ostatnio pojawił się w serialu „Arrow”. Deathstroke, najlepszy najemnik na świecie, którego parodią u Marvela jest Deadpool. Można by powiedzieć, że jest jego tata. No i Lex Luthor, najgroźniejszy łysy człowiek w życiu Supermana. Geniusz, który uważa, że byłby zbawcą ludzkości, gdyby nie Superman.

Ale jak wygląda sytuacja z samymi komiksami? Cóż, DC ma zdecydowanie inne podejście. Zamiast prowadzić jedną stałą linię czasu, raz na jakiś czas wydają komiksy, które mają podsumować to, co się stało przez wiele ostatnich lat. Przykładem tego jest aktualnie wydawane „The New 52”, które streszcza 52 lata historii każdego bohatera w bardzo krótkim odstępie czasu. I choć wiele rzeczy się zmienia, jest to idealny moment, by zacząć czytać komiksy od DC. Pozwoli to kompletnie niezaznajomionym osobom wciągnąć się, a to, że historia jakiejś postaci będzie zmieniona nie wpływa w żaden sposób na odbiór. Natomiast to, w czym według mnie DC góruje nad Marveliem, to zdecydowanie seriale animowane. Wychodzą one doskonale i też zdobywają całe rzesze fanów.

Podsumowując, każdy wydawca ma co innego do zaoferowania. Jeżeli chcecie ciągłej akcji z posypką zabawy, bierzcie Marvela, natomiast jeżeli wolicie nieco cięższe podejście do tematu, wybierzcie DC. Spróbujcie, złapcie dowolny komiks, poczytajcie, jak się nie spodoba, straciliście może z 10 minut, nie więcej. Jednak jeśli będzie wam pasować, to zyskaliście kompletnie nowe hobby.



CHANGE AHEAD

Wielkie zmiany w uniwersach

Co dają a co odbierają

Było pięknie, ładnie i przyjemnie. A potem wszystko zostało zniszczone/spalone, ludzie zginęli, kobiety krzyczały, a dzieci płakały. Tak, właśnie twoje ulubione wydawnictwo postanowiło wprowadzić jakąś większą zmianę w swoim świecie komiksowym. Mam nadzieję, że prąd w moim bunkrze będzie jeszcze działał przez pewien czas.

» *Matyas Corra*

Co mam na myśli, mówiąc o wielkiej zmianie w świecie. Nie chodzi tu o śmierć bohatera, bo i tak z czasem wróci, nie chodzi o to, że Batman postanowił się ubierać na różowo, nie chodzi też o to, że Deadpool wymordował wszystko, co się dało, i teraz przeszedł do kolejnego świata po nowe trupy. Chodzi mi o jakieś ogromne wydarzenie, które ma zmienić status quo.

I żeby nie było, nie mówię tylko o komiksach. W książkach, w filmach, serialach, wszędzie mogą czekać nas duże zmiany. Przykładem jest choćby zasztyletowanie Jona Snow, który miał wielce ocalić świat przed białymi zombie, a teraz leży i gnije w śniegu. Wiele pomocy to on już nie przyniesie, no, może jako pokarm dla koni.

Może zadajmy sobie na początku pytanie, po co takie coś jest w ogóle robione? No cóż, na pewno pozwala to twórcom dodać trochę świeżości do tego, co robią. Również zaskoczenie i zszokowanie widzów może być celem. A w komiksach pozwala

bez komplikacji wprowadzić zmiany, jakie planował wydawca. Tutaj przykładem jest „Secret Wars”. Marvel już od jakiegoś czasu chciał połączyć wszystkie uniwersa w jedno, żeby mogła istnieć ciągłość historii, ale w jednym świecie. Tak więc co zrobić? Kompletny Armageddon, zderzenie dwóch równoległych światów, śmierć miliardów. A teraz Doktor Doom został bogiem i wszędzie jest kolorowo i pięknie... do czasu oczywiście.

Teraz pytanie, jak można podzielić takie zmiany? Ja osobiście mam dwa typy. Pierwszy, gdzie oryginalny autor robi coś, co kompletnie zaskakuje fanów. Czy to zabicie jakiejś ważnej postaci, czy wydarzenie, które nagle zmieniło całą sytuację, czy też pojawienie się nowego problemu. Brzmi niewinnie, ale takie rzeczy to są wielkie zmiany w hermetycznie zamkniętych światach, które mogą zrobić więcej złego niż dobrego. Drugim typem są zmiany, które wprowadza ktoś inny w świecie oryginalnego autora. Tutaj znów przykład z „Gry o Tron”. Jaime Lannister nigdy nie był w Dorne (co bardzo wyraźnie podkreśliła Cahan, susząc nam tym głowy). Wszystkie wydarzenia, jakie miały tam miejsce w serialu, w książce nigdy się nie zdarzyły.

A więc zmiana została już wprowadzona. No i teraz co dalej. Fani na pewno podzielą się na dwie grupy.

Takich, którym nie będzie to przeszkadzać, nawet będzie im się to podobać. Będą ciekawi, co zdarzy się dalej, będą śledzić wątki, ponieważ lubią daną

książkę, film, serial czy komiks. Oczywiście, mogą być zasmuceni, mogą im się nie podobać nadchodzące zmiany, mogą mieć nawet pretensje do twórcy, ale nie zmieni to ich podejścia do ogółu.

Drugi typ będzie mniej łaskawy. Mogą być nawet wściekli o to, co zostało zrobione. Mogą narzekać, jęczeć, wyzywać, bić, kopać, podpalać i mordować. Ale nic to nie zmieni. Zmiana została wprowadzona i wydawcy/twórcy nie będzie brakować kilku osób, które mogą nawet odejść od tego, co ich interesuje, skoro liczą na to, że nowa zmiana zainteresuje o wiele większą grupę.

A właśnie, kwestia zainteresowania osób postronnych. To też może być celem zmian. Tutaj przykładem jest to, co zrobiło DC. Tworząc „The New 52”, pozwolili osobom, które nigdy nie miały nic wspólnego z komiksami, ale spodobał im się np. filmowy Batman, by mogły wciągnąć się w świat komiksów. Nowe historie, nowe postacie, odmienione lub też kompletnie zmienione stare. Starzy wyjadacze mogą być wściekli i się denerwować, ale ilość nowych osób, jaka może przyjść, jest o wiele większa.

To samo z grami z serii Castlevania. Dwie części, jakie zostały ostatnio wydane, też spowodowały burzę u starych fanów, którzy zęby zjedli na biciu

batem wampirów i potworów. Ale ilość nowych fanów, których przyciągnęła nowa historia oraz oprawa, jest o wiele większa. A jak by na to nie patrzeć, dla każdego autora poza tym, żeby móc podzielić się swoją wizją, ważne jest też, by na niej zarobić. Samą wyobraźnię człowiek za chleb nie zapłaci.

No ale jednak co ze starymi fanami, których nowe zmiany aż tak nie drażnią? No cóż, na pewno będą musieli się z czymś pożegnać, ale dostaną też coś nowego. I chociaż może zginąć ich ulubiona postać, może zostać zniszczona ich ulubiona para, czy może nawet zostać kompletnie zmieniona historia jednego z bohaterów, nie ma co się martwić.

O to właśnie mi chodzi, by zaakceptować zmiany, a nie walczyć z nimi na siłę. Zaakceptujmy zmiany, jakie zostały nam zaserwowane, a na pewno oszczędzimy sobie trochę nerwów. Nie ma co się wyklócać z nowymi twórcami, bo i tak nic nie zmienimy. Jeżeli damy im szansę, wprowadzone zabiegi mogą nam się z czasem spodobać albo zaciekawiać czymś nowym. Jeżeli jednak nie będziemy przekonani, to w każdej chwili możemy zrezygnować i znaleźć nową rzecz, która będzie nas interesować. Tak przynajmniej ja uważam. A teraz przepraszam, ale prąd się kończy, a ja nie mam wystarczająco benzyny, by nalać do generatora.



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





Nie tak łatwo być bogiem...

Wspaniała, kwitnąca myśl. Fabuła oraz jej bohaterowie, niemal stoją nam już przed oczami, gotowi, aby kroczyć przez wykreowane dla nich życie. Mają wszystko, co jest im potrzebne: Imię, cechy szczególne, historię, cel oraz koniec, zawarty na kartach książki. Jako dumni twórcy, przyglądacie się swym dziełom i z radością stwierdzacie: „To jest dobre”. Cóż... Pozwólcie, że coś wam powiem.

» *Vertigo*

Nie tak łatwo być bogiem...

Możliwe, że część z osób piszących tutaj swe opowiadania w przyszłości zapragnie wyjść poza fandom i ukazać światu swój kunszt, publikując własną powieść. Inni, czy to z pokory, braku sił, czy też przyjemności, pozostaną i będą wplatać w swój tekst różne, zależne tylko od nich samych, motywy oraz zdarzenia. Jednak tych wszystkich ludzi łączy jedno. Są niepodzielnymi władcami swego stworzenia. Ostatecznymi arbitrami powstałego świata. Bogami. Gdy pierwszy raz usłyszałem te słowa, poczułem się dumnie. Kubeł zimnej wody zawisł mi nad głową, wraz z całym oceanem, parę godzin później.

Do kreacji dowolnego świata w swym opowiadaniu czy książce, nawet tego, który widzi się za oknem na własne oczy, potrzebne są pewne elementy oraz nawyki, które sprawią, że powstały byt ma rację zaistnieć. Postaram się tutaj przed-

stawić te ważniejsze, moim zdaniem, na własnych przykładach. Zaczynamy?

Ukazujemy głównego bohatera, czy też oś zdarzeń. Mamy opis, wygląd otoczenia, zachowanie względem niego, jak i ogół czynników, które sprawiają, że ma pełne prawo żyć i istnieć. Czy aby na pewno?

1. Pytania i odpowiedzi

Ponoć bogowie są wszechwiedzący. A autor? Autor ma być wszechwiedzący. Jeśli wspomniany bohater, niezależnie od świata, ma jakiegokolwiek znamiona życia, znaczy, że ma i swoją historię. A ona z kolei świadczy o tym, że ktoś był przed nim. Historia całych pokoleń, ich rozwoju, kultury, nawyków, wzlotów i upadków, nie musi być poznana przez czytelnika w pełni, z kolei twórca, wszechwiedzący bóg, ma ją znać na wrywki. Lecz aby je stworzyć, całe, nieskończone dzieje, potrzebne są pytania o drobne elementy. Jeśli wyglądają tak, a nie inaczej, to od czego wyewoluowali? A jeśli nie wyewoluowali, a zostali stworzeni, to co było motorem zmian? Sprawność bojowa? Walory intelektualne? Samotność we wszechświecie? I idąc dalej. Jak wygląda miejsce, które obrali za dom? Co z kulturą? Czy ją mają, czy może nawet to pojęcie jest im obce? Co z ustrojem, wierzeniami oraz statusami poszczególnych członków rasy? Orz najważniejsze: Czy wszystkie elementy współgrają ze sobą? Pytań nigdy za wiele...

Każdy element wprowadzony w tekst, każda drobna zmiana czy gest, to efekt tysięcy lat rozwoju oraz nieskończenie wielu pokoleń, które sprawiły, że stał się możliwy. Dlatego, jeśli w pewnym momencie znajdzie się pytanie, na które nie przychodzi odpowiedź lub jest wymijająca/niespójna, to na spokojnie, i mówię to szczerze, zaczynajcie czytać cały tekst, szukając w nim rozwiązania. Jeśli jednak nie ma, zapraszam do punktu nr dwa. Dobra rada. Ludzie myślą się i zapominają. Bogowie robią notatki i szkice.

2. Wiedza

Mamy historię, której jakiś fragment zostanie może niegdyś odsłonięty przed czytelnikiem. Lecz na tym nie koniec. Kolejny ważny element w boskim dziele to wszystko to, co może się osobie czytającej wydawać inne, niezwykle, osobliwe lub groźne, a prościej mówiąc, niewystępujące na co dzień w realnym świecie. Wyspy lewitujące nad ziemią? Władające psioniką istoty? Technologia wykraczająca poza wszelkie znane czy też wyimaginowane standardy? Dla boga to żaden problem. Dlaczego? Bo ma czas, aby stworzyć podwaliny wszystkich niezwykłości tak, by u ich podstaw znajdowało się coś oczywistego, albo tak doskonale wkomponowane w świat, że akceptuje się to z fascynacją w oczach. Co jest potrzebne? Wiedza. I to nigdy w nadmiarze. Wyobraźnia to potęga, ale trzeba ją czasem poprzeć prostymi faktami albo oprzeć na obaleniu już istniejącej tezy. Niechaj zawsze przy was będzie wszelka dostępna pomoc naukowa. Czy będzie nią encyklopedia, dostęp do zasobów internetu, biblioteka na rogu czy też telefon do znajomego, pamiętajcie. Korzystajcie z tego!

Poświęćcie czas i siły na rozwój swych myśli. Wyobraźnia nie ma limitów, a jej pokłady są nieskończone. Uczynicie z wiedzy i nauki jej przedłużenie, aby niemożliwe uczynić możliwym, a abstrakcyjny świat takim, w którym można by się obudzić i żyć na co dzień. Trudne? Nie. Wymagające? Tak. A efekt? Polecam obejrzeć „The Last Dragon: A Fantasy Made Real”, aby ujrzeć, jak wyobraźnię można uczynić faktem. Pamiętajcie o notatkach!

3. Życie

Nawet jeśli opisywany bohater czy zdarzenie mają prawo istnieć w danym świecie, to jeszcze jedna rzecz stoi przed obecnie zmęczonym bogiem, aby móc dosłownie na chwilę odpocząć.

Świat. Musi. Żyć. Każdy jego element spotkany na drodze powinien świadczyć o tym, że jest częścią większej kreacji. Nie osiąga się tego jednak wielkimi czynami, a małymi, wręcz wyrwanymi z kontekstu sceny, umiejscowionymi gdzieś, zdawkowymi opisami. Rozmowy, architektura, wygląd otoczenia oraz reakcja na nie. Mijane osoby, jak i zdarzenia przypadkowe, których doświadcza się mimo wszelkich starań, czy chociażby coś tak oczywistego jak zjedzenie czegoś raz za kiedy. Wszystko to, każdy gest, emocja czy zachowanie, jakie ukazane jest nie tylko wobec bohatera, ale i świata, stwarza obraz życia. Wplecenie go w tekst jest sztuką. Trudną, wymagającą, irytującą, nieskutkującą niczym w fabule... Ale! Bez tych drobnych chwil, nie ma prawdziwej egzystencji. No, chyba że jest się bogiem świata pełnego bezemocjonalnych maszyn albo nieumarłych.

Zadając pytania, uzyskaliście wgląd w swój własny twór. Zdobyliście wiedzę, dzięki której świat zaczął istnieć. Spójrzcie teraz na swą kreację, twory waszych myśli, i dajcie im życie godne tysięcy lat doświadczeń oraz tego, co przez ten czas uzyskały, poznając to, co zostało dla nich stworzone. Niezależnie od tego, czy unoszą się pośród błękitnego nieba i chwałą piękno świata, czy toną w ogniu, krwi i wiecznej wojnie, niechaj zawsze gości w nich radość za to, że to właśnie oni zostali wybrani, aby zaistnieć prawdziwie na kartach czyjegoś opowiadania lub książki.

Drodzy bogowie, na zakończenie życzę wam...

Niechaj pytania nie pozwolą wam zasnąć i spać spokojnie

Głód poznania trawi wasze myśli, nie dając odpocząć

I gdy przyjdzie czas, a losy przez was spisane ujrzy świat

Móc dostrzec wszystkich tych, co na równi z waszymi tworam

Dziękuję wam za poświęcony czas na to, aby mogły żyć.



Zgryźliwy Tetryk Poleca – Przegląd Gier Przedpotopowych

Część 10

Tak się złożyło, iż jest to dziesiąta część serii o grach przedpotopowych. Dlatego też pora na coś specjalnego – tylko jedna gra, ale za to jaka!

» *Dolar84*

Cannon Fodder

Ten tytuł miałem zamiar opisać od dawna. W sumie to od pierwszej części serii chodził mi po głowie, jednak w końcu postanowiłem zachować go na jakiś okrągły numer. Ten czas w końcu nadszedł, dlatego z ogromną przyjemnością i jeszcze większą nostalgią przypominam wielki hit, który w 1993 roku stworzył Sensible Software. „Cannon Fodder”, gdyż to o nim tu mowa, wydany na Amigę przez Virgin Interactive cieszył się niesamowitą popularnością i wkrótce również użytkownicy innego sprzętu dostali do rąk swoje wersje. O jej jakości jasno świadczy fakt, iż jeden z najbardziej znanych magazynów zajmujących się grami, „Amiga Action”, bezprecedensowo ocenił ją jako „najlepszą grę roku”. Zapytacie, skąd taka popularność tej gry? W końcu podobnych do niej było wiele – ot, chodziło się różnokolorowymi pamperkami po mapie, strzelało do wszystkiego, co się rusza i czyniło ogólną demolkę. Dlaczego więc właśnie „Cannon Fodder” wybił się ponad przeciętność i zyskał sobie miłość graczy? Cóż, wydaje mi się, iż głównie odpowiada za to fakt, iż twórcy gry nie starali się uczynić jej poważną i traktowali skądinąd poważny temat z porządnym przymrużeniem oka. Doskonałym przykładem jest sam tytuł, który po

polsku brzmiałby „Mięso Armatnie”. Następnie mamy intro – doskonały, „pochwalający” wojnę utwór skomponowany przez Jona Hare nucił chyba każdy, kto kiedykolwiek zagrał w Cannona. Przy jej dźwiękach na ekranie początkowym pojawia się czerwony mak, po czym naszym oczom ukazuje się zbiór zdjęć, na których twórcy gry występują w mundurach – trzeba powiedzieć, iż niejeden serial wojenny miał gorszą czołówkę. Na tym nie koniec – wielu oddanych do naszej dyspozycji żołnierzy nazwanych jest po swoich stwórcach. Również intro stworzone dla grających na PC jasno pokazywało, iż nie można traktować tego tytułu zanadto poważnie. Jednak nazbyt się rozpisałem, czas przejść do meritum – po zachwyceniu się początkiem na ekranie pojawia się droga wijąca się pośród zielonych wzgórz. Tu właśnie widzimy, ilu żołnierzy mamy do dyspozycji – po skończonej misji do oczekującej kolejki dochodzą nowi rekruci – tytułowe mięso armatnie. Nad wzgórzami widać zaś sportowy licznik, na którym wyświetlane będą straty przeciwnika i nasze. Przyszedł czas na właściwą rozgrywkę – w misjach, z których prawie każda dzieli się na kilka faz, dysponujemy odgórnie narzuconą liczbą żołnierzy. Początkowo wyposażeni są jedynie w karabiny maszynowe, których zasięg i szybkostrzelność pozostawia wiele do życzenia. Jednak im więcej misji przeżyją, tym awansują wyżej i ich broń staje się zdecydowanie skuteczniejsza. Ci o najwyższych rangach to praktycznie chodzące CKM-y na sterydach. Oprócz broni palnej w niektórych misjach dostajemy lub znajdujemy granaty oraz pociski do bazooki, przy-

datne zarówno w pozbywaniu się siły żywej, jak i dewastowania okolicznych budynków. A choć wysadzanie przeciwników w powietrze jest wysoce zabawne, to musimy pamiętać o limicie materiałów wybuchowych – więcej nie dostaniemy, a jeżeli zabraknie nam ich do zniszczenia któregoś z celów, misja zakończy się niepowodzeniem. Czasami dostajemy jednak zadania, z którymi nasi żołnierze nie są w stanie poradzić sobie sami – na przykład muszą przepłynąć rzekę pod ciężkim ostrzałem – jako że od śmierci wystarczy jedno trafienie, to możemy szybko znaleźć się w sytuacji, gdy nasza armia zniknie. Naturalnie twórcy postanowili nam nieco... urozmaicić życie, dając do dyspozycji rampę i samochód pancerny, by przez wspomnianą rzekę przeskoczyć. Tak, wiem. Zero logiki, ale to w końcu "Cannon Fodder". Jednak wracając do tematu – zapewniam Was, że gdy po raz n-ty źle wymierzycie skok i rozbijecie się wraz z całą drużyną na drzewach, to wymyślicie nowe sposoby wściekania się, tylko po to, by wypróbować je na tej grze. Wspomnę jeszcze o dwóch rzeczach dotyczących samej rozgrywki – po pierwsze nie spodziewajcie się różnorodności w misjach. Najczęściej macie zabić wszystkich żołnierzy, innym razem wysadzić budynki albo Waszym zadaniem będzie połączenie obu wymienionych wcześniej opcji. Jeżeli chodzi o zróżnicowanie terenu, to nasze boje będziemy toczyć w dżunglach, na pustyniach i za kołem polarnym – dobry ślizg po lodzie potrafi czasami naprawdę uratować życie. Druga rzecz – utrata żołnierzy boli, szczególnie gdy szliście na misję z weteranem, a chwilę później powtarzacie ją ze składem zielonych niczym szczypioerek na wiosnę rekrutów. Nie muszę chyba

mówić, iż jest to wtedy zdecydowanie trudniejsze i bardziej frustrujące zadanie... Oczywiście każdy by chciał przejść całą grę bez straty żadnego żołnierza i jestem prawie pewny, iż są tacy, którym udało się tego dokonać pomimo hord wrogów, nieszczęśliwych wypadków czy czających się na placu boju pułapek w stylu wyskakujących kolców czy ruchomych piasków (do dziś pamiętam wiązanek mojego znajomego, którą rzucił, gdy jego wypieszczony heros przez złe kliknięcie myszką został przez takowy piasek wciągnięty – tego się po prostu nie da zapomnieć). Jednak przytłaczająca większość graczy prędzej czy później

kogoś straci i wtedy, oprócz imion wymienionych poległych, ujrzymy coś jeszcze. Pamiętacie jeszcze o tych wspomnianych na początku zielonych wzgórzach? Otóż za każdym razem gdy jeden z naszych żołnierzy polegnie, pojawia się na nich kolejny nagrobek. Niby nic takiego, ale patrząc na ich groby, gracz zaczyna się jakoś bardziej starać, by ich nie przybywało – naprawdę genialna motywacja. Oczywiście gra tak wypełniona przemocą, jak zabawne by jej przedstawienie nie było, musiała spotkać się przynajmniej z kilkoma niepocholebnyimi opiniami lub nawet wzbudzić pewne kontrowersje. W przypadku „Cannon Fodder” poszło o czerwony mak, który stał się znakiem rozpoznawczym tej gry (i banerem tej serii, co powinno wyjaśnić, dlaczego akurat tej grze poświęciłem tyle miejsca). Otóż jest on również symbolem weteranów pierwszej wojny światowej, tak więc organizacja „British Legion” (Brytyjska Legia Królewska), nomem-omen również posiadająca w swoim logo kwiat maku, zajmująca się pomocą weteranom brytyjskich sił zbrojnych, była z tego powodu bardzo niezadowolona. Uznano, iż mogą zostać skojarzeni z tym tytułem, na co nie mieli najmniejszej ochoty. Sensible Software zareagowało i w późniejszych wersjach gry jeszcze przed ekranem startowym ukazywało się obwieszczenie, iż firma nie ma żadnego związku z Brytyjską Legią Królewską i nie powinna być z nią kojarzona. To by było na tyle, moi drodzy czytelnicy. Mam nadzieję, iż ten przydługi i wypełniony (zapewne niepotrzebnymi) wątkami pobocznymi opis zachęci kogoś z Was do sięgnięcia po ten tytuł i wyruszenia w bój. W końcu, jak stwierdzają słowa piosenki: „War has never been so much fun!”.





Długo czekaliśmy na nowego Thiefa. Część pierwsza: „Thief: The Dark Project” (TDP) ujrzała światło dzienne w 1998 roku i od razu zdobyła wielu fanów dzięki absolutnie nowatorskiej technologii, rozgrywce oraz wspaniałej fabule, która kręciła się wokół zachwycającego bohatera. Garrett, średniowieczny złodziej żyjący w specyficznym, steampunkowym świecie, gdzie magia przeplata się z zaawansowaną technologią, a to wszystko dzieje się w gotyckich wnętrzach, stał się obiektem kultu. Jednak twórcy oprócz samej gry oferowali też bardzo dobry edytor map Dromed, który zapewnił produktowi nieśmiertelność. Ilość fanmisji można liczyć w tysiącach, a pomimo że od premiery minęło 17 lat, wciąż wychodzą nowe.

» SPID|vonMARDER

Rok później, w 1999 roku, poznaliśmy „Thiefa II: The Metal Age” (TMA). Klimat uległ zmianie, ale poprawiła się nieco grafika, a także sam edytor, dlatego większość twórczości fanowskiej to właśnie FMki do TMA. Powstał prawdziwy fandom Thiefa, który tak jak kucykowy tworzył sporo fanfikcji, obrazków, muzyki i nawet organizował meety, ale przede wszystkim skupiał się na granii i modowaniu gry. Powstawały fora i naprawdę dobrze ogarnięte społeczności. Pamiętajmy, że mówimy o przełomie lat 90. i 00., kiedy to fandomy internetowe dopiero raczkowały.

W 2004 roku wyszedł „Thief III: Deadly Sha-

dows” (TDS). Z jednej strony technologiczny krok naprzód i znowu wspaniała historia, z drugiej gra była strasznie prosta i rozczarowująca pod kątem klimatu. Pomijając okryty sławą poziom „Robbing the Cradle”, fani (czyli tzw. „łacherzy”) narzekali na banalność rozgrywki, która w bardzo ograniczony sposób przypominała starego, dobrego Thiefa, do którego byli przyzwyczajeni. Społeczność generalnie wróciła do TMA i jego fanmisji.

„Thief IV” wychodził bardzo długo. Pierwsza pogłoska została puszczona przez Eidos Montreal jeszcze w kwietniu 2008 roku, a grę ujrzeliśmy w 2014, zatem cykl marketingowo-komercyjny trwał aż 6 lat. Czy to na pewno aż tak dużo w skali współczesnych gier, można polemizować, ale fakt faktem, w ciągu tych 6 lat zarówno koncepcja gry, jak i technologie ulegały wielokrotnym transformacjom.

W fandomie Thiefa z wielką uwagą śledziliśmy wszystkie plotki i komunikaty twórców. Tutaj pragnę zwrócić uwagę, że to nie jest tak jak z kucykami, że mniej więcej co roku mamy nowy sezon pełen odcinków, a rynek coraz bardziej zalewają gadzety kucykowe i inne produkty. W Thiefie COKOLWIEK nowego pojawia się... właśnie co kilka ładnych wiosen, a pomiędzy częściami III i IV upłynęła aż dekada! To dwukrotnie dłużej, niż fandom MLP istnieje w ogóle!

W ten sposób chciałem podkreślić, jak bardzo byliśmy spragnieni kolejnych przygód Garretta.

Owszem, sami tworzyliśmy sobie fantastyczne fan-misje czy opowiadania, ale co oficjalne, to oficjalne.

I stało się! Już na wstępie spodziewaliśmy się katastrofy, gdyż zapowiedziano rezygnację z wielu elementów, które czyniły tę grę miodną. Jedną z nich, która osobom spoza fandomu Thiefa może wydać się banalna, to brak swobodnego poruszania się w trzech wymiarach. Thief I i II, pomimo że były FPSami, to dzięki silnikowi fizycznemu Dark Engine oraz przedmiotowi zwanemu strzałą linową pozwalały graczowi dostać się właściwie wszędzie tam, gdzie gracz zapragnął. Strzała linowa dawała opcję wspięcia się, gdzie chcemy, a odpowiednio zręczny gracz zbudował sobie piramidę ze znalezionych skrzynek i innych przedmiotów, aby czasami nieco nagiąć rzeczywistość. Poszukiwanie przedmiotów, np. kluczy, dotyczyło nie tylko przetrzęsania kątów lokacji, ale także sufitów, kalenic i żyrandoli.

W „Thiefie IV” miało to zostać zmienione na rzecz wspinania się tylko w wyznaczonych miejscach. Te miejsca, a nawet punkty do wbijania strzał linowych, warunkowały skrypty. Zrezygnowano też z pływalnej wody, co jeszcze bardziej przykuło gracza do ziemi.

Jednak rzeczą najbardziej przerażającą miał być zupełny reset fabuły. Wyrzucono dawne frakcje i wielu bohaterów, których pokochaliśmy.

Ostatnim zagrożeniem, o którym warto napisać, to upływ czasu. Co innego gra z 1998 roku, co innego z 2004, a co dopiero 2014. Spodziewano się, że „Thief IV” będzie portem z konsoli, prostym i lekkim, aby grubi Amerykanie mogli go przechodzić z piwem w rękę.

No i jak było? Jak było?

Do łachera! Było wcale nieźle!

Początek gry mnie zachwyił. Wyszedłem z założenia, że to nie jest stary Thief i sentymenty należy odłożyć na bok. Zestarzałem się po 15 latach i przecież nikt normalny nie będzie robił reedycji TDP. Dlatego po odpaleniu gry i zapoznaniu się z kilkoma pierwszymi planszami byłem pozytywnie zaskoczony. Przede wszystkim szokowała ilość wątków pobocznych. W przeciwieństwie do TDP i TMA, które były ciągiem „misji” jedna po drugiej lub TDS, gdzie dodatkowe kwestie to były ledwie smaczki typu „zanieś przedmiot A do

punktu B i patrz, co się stanie”, to tutaj główny wątek fabularny stanowił może 20% czasu całej rozgrywki. Niczym w „Thiefie III” mieliśmy do dyspozycji otwarte miasto (z udostępnianymi wraz z postępem rozgrywki nowymi lokacjami), gdzie szukaliśmy roboty, podsłuchiwaliliśmy rozmowy i szwendaliśmy się po zaułkach w poszukiwaniu ciekawostek. Tych było naprawdę pełno, od okien, które dało się podważać i włamywać do mieszkań, aż po smaczki, jak zapalanie ukrytych tu i ówdzie świec, co odblokowywało sekrety. Krótko mówiąc: kolekcjonowaliśmy tajemnice i achievements.

Pod kątem interakcji z otoczeniem też było lepiej, niż sądziłem. Pakiet ruchów postaci był większy niż w TDS, choć zrobiono z niej co najmniej Księcia Persji lub małpę, która bez trudu skacze po rynkach. Wszystko, co robiliśmy, obrazowała animacja naszych rąk, od otwierania wytrychem zamka aż po walkę.

Grafika również, krótko mówiąc, wymiata, jakby to powiedziano w starym CDA. Pomimo że mój komputer nie pozwolił mi się nią cieszyć na full detalach, to i tak na tych w miarę minimalnych szło bardzo dobrze i ładnie. Animacje, ilość detali i czytelność była bardzo wysokiej jakości. Miękkie cienie i tekstury również. Łezka się w oczach kręci na wspomnienie, że w „Thiefie I” okrągłe tunele miały kształt siedmiokąta.

Przejdźmy do fabuły. Jak już wspominałem, mamy do czynienia z resetem serii, starzy bohaterowie albo zniknęli, albo zostali zaadoptowani zupełnie na nowo. Nawet Garrett, choć ma swój sposób zachował stary, cyniczny charakter, jest jakiś młodszy, bardziej naiwny i ma rozterki typowe dla hollywoodzkich nastoletnich bohaterów, czyli czy ratować świat, czy raczej skupić się na sobie.

Zmieniła się też sceneria, co akurat było pewną konsekwencją. „Thief I” to gotyk, II to swego rodzaju secesja, III to wymieszanie stereotypowego średniowiecza z innymi okresami (nazwijmy to eklektyzmem), a „Thief IV” to rewolucja przemysłowa i klimaty wiktoriańskie. To wciąż steampunk, choć tutaj nowoczesne technologie ograniczono do absolutnego minimum i więcej o nich słyszymy, niż widzimy.

O ile zawsze wcześniej bardzo istotną rolę odgrywała magia, teraz jej niemalże nie ma. Początkowo bohater doznaje zagadkowych wizji, które mogą

być równie dobrze jakimiś urokami, jak i zwykłymi halucynacjami. Fabularnie okazuje się, że ta magia jednak istnieje, lecz wydała mi się być strasznie wsadzona na siłę. Gromadzi się wokół jednego przedmiotu, który nie ma żadnego zaczepienia w uniwersum. Drugim wyjątkiem jest poziom z nawiedzonym szpitalem psychiatrycznym. Pomijając już fakt, że to oklepany motyw, to jeszcze również jest przyklejony na siłę. Nic i nigdzie poza tym nie sugeruje, że magia to integralny element świata „Thiefa IV”. Szkoda.

Zupełnym kuriozum okazały się dziwne jakby ufoki, a więc ludzie spaczeni tym magicznym artefaktem. Nie dało się z nimi wchodzić w jakąś konkretną interakcję, poczuć klimatu i walczyć. Wsadzeni bez sensu, w dodatku przez 3/4 rozgrywki mamy typowo filmowe zagrywki, że widzimy najpierw tylko odległą sylwetkę, kroki, potem pojawia się, znika... skrypty, skrypty...

W efekcie klimat jest dość specyficzny. Thiefy I-III, a szczególnie jedynka, były grami naprawdę straszными. Wręcz ich poszczególne poziomy, takie jak „Return to The Cathedral” czy „Robbing the Cradle” okrzykiwano najbardziej przerażającymi w historii gier komputerowych.

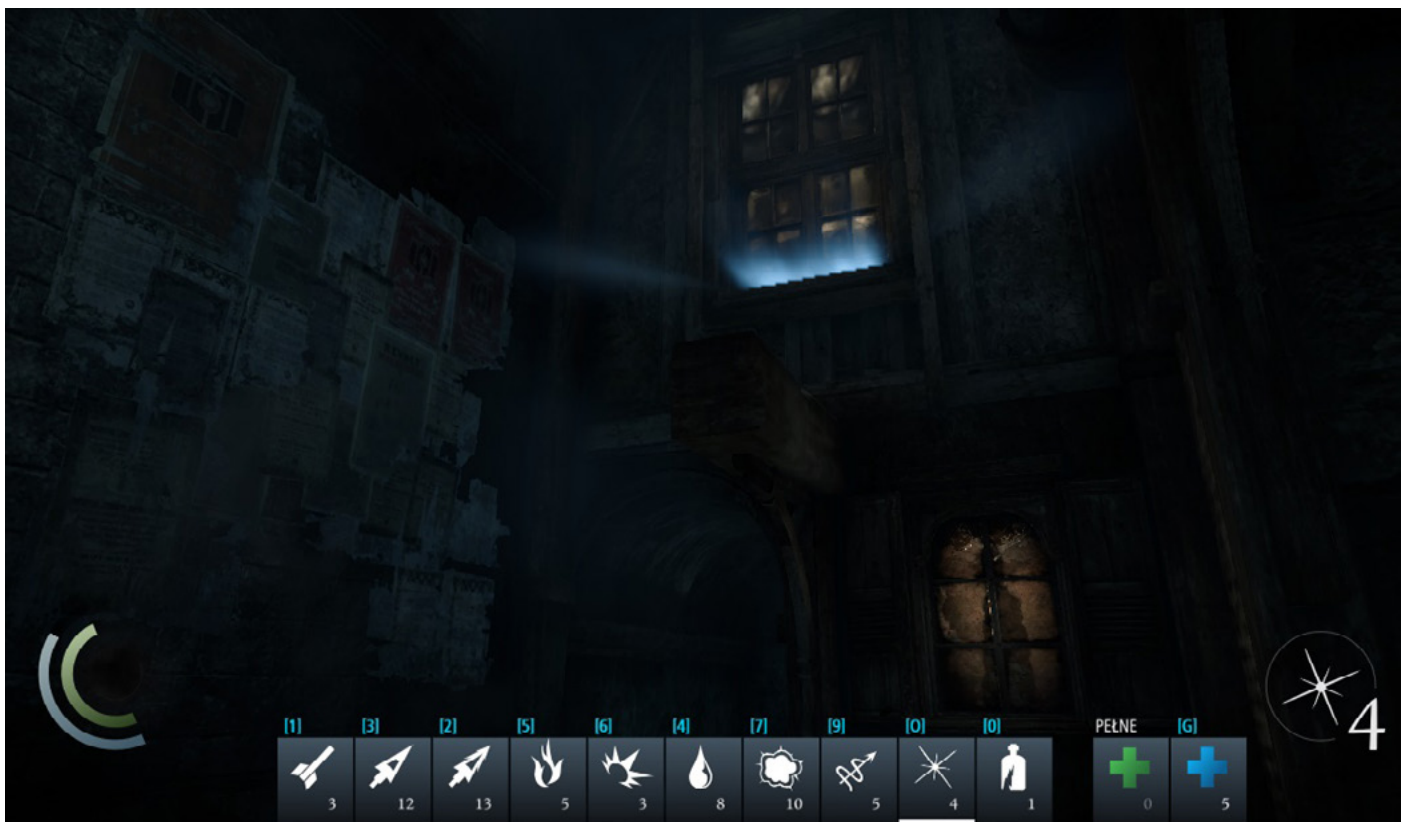
Tutaj cały strach starano się ująć w jeden poziom, który z racji tego, że jest aż tak inny od całej reszty, to wygląda jak doklejony na superglue. To dziwne i przechodząc przez ten level, po prostu nie

wierzyłem w to, co widzę. Wszelkie straszenia były przewidywalne i typowe, a więc samootwierające się drzwi czy samodzielnie poruszające wózki inwalidzkie. To było i jest dość nudne. Nie powiem, aby okazało się zbyt przeraźliwe.

Fabularnie śledzimy losy Garretta (chyba) młodszego i już okrzykniętego mistrzem złodziei, ale równocześnie wydającego się być niezbyt doświadczonego. Jego umiejętności akrobatyczne są imponujące, ale z drugiej strony psychicznie daje się robić w bambuko wszystkim i wszystkim.

W prologu poznajemy go na jednej misji z przyjaciółką Erin, która okazuje się być młodszą złodziejką, bardziej brutalną, działającą na szybko i lekceważącą honor czy sztukę wykonywanego zawodu. Tutaj pojawiają się słuszne pytania fanów, czemu Garrett jej po prostu nie zrzucił z dachu, skoro jest taką wredną jędzą. Cóż, może to po prostu gentleman.

W trakcie misji bohaterowie stają się świadkiem odprawiania tajemniczego rytuału, który nie tylko potraktuje dość brutalnie ich samych (Garrett zapadnie w roczną śpiączkę), ale zmieni też całe miasto (nazywane tutaj Miastem). O ile nigdy nie było w nim zbyt różowo, to teraz robi się tragicznie, zapanuje epidemia dziwnej depresji (Posępność), a władza wprowadzi godzinę policyjną i terror, aby utrzymać porządek. W tych dość ciekawych realiach przyjdzie nam okradać tych, którym cokolwiek





jeszcze zostało, sporadycznie im pomagać, a także po prostu obserwować różne ludzkie tragedie.

Klimat jest zatem dość mroczny i w sumie bardzo ciekawy. Autentycznie chciałem dowiedzieć się więcej o tej Posępności i odkryć wszelkie detale. Jedyne wątek z Erin od początku do końca mnie niesmaczył, gdyż był bardzo przewidywalny i filmowy w negatywnym znaczeniu tego słowa. Zapewne domyślacie się, że słowo „przyjaciół” to amerykańska zasłona dymna dla czegoś innego.

Stare Thieфы zachwycały ogromną ilością tekstów, na które natykaliśmy się w trakcie eksploracji. Były nie tylko wskazówkami dotyczącymi naszych zadań czy szlaku bojowego, ale zawierały także wielkie ilości treści fabularnych, budujących klimat lub teoretycznie bezużytecznych, ale dających przyjemność w czytaniu i poszerzających naszą wiedzę o świecie Garretta. Tutaj tego boleśnie zabrakło, jakby twórcy spasowali i uznali, że w XXI wieku ludzie już nie umieją czytać. Owszem, nie powiem, że nie ma tutaj w ogóle słowa pisanego. Jednak notatki z reguły nie przekraczają dwóch stron.

Pomimo że stare frakcje zniknęły, to cała gra jest nafaszerowana podtekstami i smaczkami dla starych fanów, za co dają dużo punktów. Nawet kształt niektórych map i ich nazwy pochodziły ze starych Thiefov, co jednak ma dwie zadry. Pierwsza to mniejsza ilość nowości, a druga to fakt, że jednak miejscami inspiracja dawnymi czasami dosięgała imitacji, która wychodziła jednoznacznie na nie-

korzyść. Przykładowo, misja „A Friend in Need” to bardzo wyraźne nawiązanie do „Life of the Party” z TMA, jednak kategorycznie nie uznałbym ich za tę samą ligę. Jest dużo prostsza, oskryptowana...

Właśnie! Skoro już poruszyłem tę kwestię, to gra jest jednym wielkim skryptem, a także linowym korytarzem. Stare Thieфы zachwycały otwartą koncepcją poziomów, gdzie nie tylko do wnętrza naszego celu prowadziło kilka dróg, ale można było je pokonać na wiele sposobów. Co więcej, jak już eksplorowaliśmy jakieś obiekty, to poznawaliśmy pomieszczenia w wybranej przez nas kolejności.

Tutaj tego luksusu nie ma i poza paroma chwalebnyymi wyjątkami (częściowo „A Man Apart” czy wspomniany „A Friend in Need”) jesteśmy skazani na podążanie za skryptami. Co więcej, wykonanie celów w innej kolejności, niż przewidzieli twórcy, blokuje nam inne cele i przestrzenie.

XXI wiek rozpieszcza graczy pod kątem podawania pomocnej dłoni przy jakichkolwiek problemach z przejściem gry. Zapewne starsi gracze pamiętają czasy, kiedy nie było solucji w internecie, więc pisało się listy do CDA z prośbą o wskazówkę, jak pokonać bossa, gdzie jest skrytka lub klucz do dalszej części mapy. Potem można było to wszystko załatwić dużo szybciej w sieci, lecz i same gry stały się prostsze, nie tylko pod kątem samej rozgrywki, ale różnych pomocy, jak minimapki, kompasy czy błyszczące się elementy interaktywne z napisem „tu naciśnij”. „Thief IV” jest nafaszerowany podob-

nymi podpowiedziami. Jest nawet coś takiego jak „tryb skupienia”, kiedy to widzimy świat w innych barwach, podświetlają się elementy interaktywne, a jak rozwiniemy sobie postać (o tym później), to nawet pojawiają się wskazówki, gdzie mamy skrytki.

Ktoś może powiedzieć, że gra jest teraz więcej niż banalna i to pomimo faktu, że owe skupienie jest limitowane czymś w rodzaju many, której niby nie brakuje, ale tylko jak się jej oszczędnie używa. Jednak nikt nam nie każe tego używać, co wcale nie blokuje gry. Natomiast kompas i tak dalej można wyłączyć w opcjach, co sam uczyniłem i od razu grało się ciekawiej.

Traci jednak na tym klimat. Otóż w starych odsłonach nie było minimapek, a zamiast tego bohater w trakcie rozgrywki zdobywał świstki papieru, gdzie znajdowały się schematycznie i utrzymane w stylistyce gry plany miejsc, które zwiedzał. W TMA nawet była opcja tworzenia własnych notatek! Tutaj widzimy prawdziwego GPSa z zaznaczonymi interaktywnymi punktami, ale jednak nie ma możliwości jej zdalnego przybliżania i poruszania, więc skupiamy się na bezpośrednim otoczeniu. Jednym zdaniem: mapka jest beznadziejna.

Dawno, dawno temu, niejaki Eric Brosius skomponował i nagrał ścieżki dźwiękowe do Thiefów I-III. Był to dark ambient, który równocześnie zachwycał swego rodzaju różnorodnością, klimatem i surrealizmem, wzbudzającym pytania: co właśnie usłyszeliśmy? Czy to jest groźne? Rozgrywka bez tej muzyki wiele by straciła, nie tylko na warstwie mającej nas przestraszyć. Po prostu była rzeczystym, dodatkowym wymiarem.

W Thiefie jest bieda. Muzyka nie ma w sobie pazura, nie przeraża i sprawia wrażenie niezauważalnej. Tam, gdzie już się w nią wsłuchamy, ciężko wyłuskać coś zapadającego w ucho i ciekawego. Ot, typowy grawy soundtrack, jakich wiele. W „Wolfensteinie” z 2009 roku było podobnie. Minus... i to wielki.

W przeciwieństwie do poprzedników, nowy Thief umożliwia rozwój postaci nie tylko w kwestii kolekcjonowania nowych elementów ekwipunku, ale także polepszania samej postaci Garretta. Możemy ciszej chodzić, lepiej widzieć lub otrzymywać bajery do skupienia. Niestety, słabo to widać i dowiedziałem się o podobnej możliwości pod koniec gry. Otrzymywałem jedynie powiadomienie, że

„mogę polepszyć sobie skupienie”. Ok, skupienia prawie nie używam, to ten upgrade trochę dla mnie bezużyteczny, prawda? A jednak chodziło o szerszą grę. Co więcej, te ulepszenia można kupować w jednym miejscu, co jest nawet tanie.

Przejdźmy do oceny grywalności. Na początku byłem oczarowany, bardzo podobała mi się eksploracja zaułków miasta oraz poznawanie opcji, jakie serwuje produkt. Lokacje wydawały mi się dobrze urządzone i dawało się znaleźć w nich wiele ciekawostek. Byłem zdumiony, ile czasu zabiera mi wyczyszczenie poziomów, a przecież nowe gry to często kilka godzin i po kampanii.

Jednak z czasem zaczęło być to nużące. Poszczególne misje i zlecenia niewiele się od siebie różniły i nierzadko wiązały się ze strasznie dalekim bieganiem na drugi koniec miasta. Z kolei poziomy same w sobie posiadały kilka wad, które dla gracza przyzwyczajonego do standardów starych Thiefów są upierdliwe. Po pierwsze, plansze są strasznie rozbuchane pod kątem przestrzeni, na czym cierpi realizm. Równocześnie istnieje minimalna możliwość interakcji z elementami, np. półki z książkami tu i ówdzie to jedynie tło i nie ma co liczyć, że do czegośkolwiek służą. Jeśli jest za nimi skrytka, to widać to z kilometra. A tak mamy ciąg identycznie umeblowanych lub pustych pomieszczeń.

No i im dalej w las, tym bardziej irytuje mrowie przeciwników do omijania. Dziesiątki strażników tu i ówdzie, którzy czasem są zdecydowanie ślepi, a czasem sprawiają wrażenie, że widzą przez ściany.

Tutaj pojawia się problem. Otóż zaawansowani gracze niegdyś lubili przechodzić Thiefy na określone sposoby, np. jako „duch”, czyli całkowicie niezauważenie. W nowym Thiefie są skrypty, takie „achievementy”, które sprawdzają, jak przechodził się poziom i potem otrzymujemy nagrodę za określony styl. Nie jestem pewien, czy to dobrze rozumiałem, gdyż przechodzenie na „ducha” nie pozwalało np. ogłuszać przeciwników, ale równocześnie można było dokonywać pewnej ograniczonej demolki na poziomie, byleby nikt nie widział, jak ją robimy.

Równocześnie przejście gry niezauważenie było kosmicznie ciężkie i absolutnie niewarte wysiłku. Kiedy gracz samodzielnie sobie rzucał takie wyzwania i dostosowywał jego poziom do własnych umiejętności, to jakoś to dobrze działało. Można

było się potem pochwalić na forum, że dokonało się tego lub tego i jedynie w jakimś miejscu trzeba było nagiąć przepisy. Ludzie dyskutowali i tyle. A tutaj, kiedy to komputer ustala za nas, czy i jak coś zrobiliśmy, to całą przyjemność szlag trafił, szczególnie że dostajemy czasem dodatkowe wymagania, jak np. rozbicie pułapek. W tej sytuacji zamiast bawić się w skradanie, musimy szukać tych pułapek, nieważne, czy one nam naprawdę przeszkadzają, czy nie.

Wiąże się to ze zmianą stylu projektowania gier komputerowych. Kiedyś wystarczała tablica „high-score”, aby usatysfakcjonować graczy szukających rywalizacji. Teraz potrzeba dziesiątków tabel, rankingów, osiągnięć i sztucznie narzucanych wyzwań, a grę przechodzi się nie dla klimatu czy fabuły, a odblokowania kłódek i nowych skinów do postaci. Osobiście też się na tym nieraz łapię, że przechodzę coś tylko po to, aby odhaczyć jakąś pierdołę, która mi przecież nie jest do życia potrzebna.

W Thiefie też mamy te osiągnięcia, chociażby w postaci narzucanych stylów gry: „duch”, „spryciarz” i „drapieżnik”. Z jednej strony sugerują graczom kilka ciekawych rozwiązań, z drugiej wymogi na każdym stylu są nieco zaskakujące, jak właśnie ingerencja w otoczenie, będąc duchem. Duch raczej nie powinien ingerować.

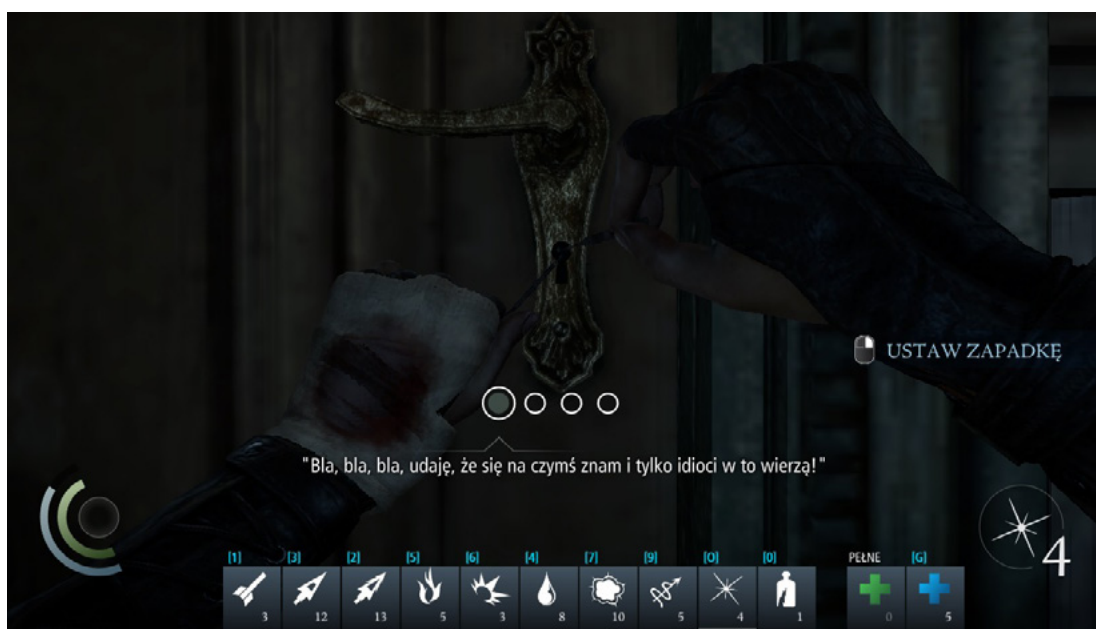
Gra sugeruje też kolekcjonowanie unikalnych przedmiotów. Są to obrazy, pierścionki i mnóstwo innych gadżetów, których po misji nie spieniężamy, a zbieramy na wystawie w naszej kryjówce. To akurat pochwałę, gdyż bardzo mi się spodobało. Co ciekawe, owe artefakty są nawet nieco szerzej opisane, za to kolejny plus.

Początkujący złodziej nie umie go używać, średnio zaawansowany radzi sobie z tym dobrze, a zaawansowany oszczędza i większość problemów rozwiązuje bez jego pomocy, więc na koniec misji ma zwały niepotrzebnych rzeczy. W „Thiefie IV” tak

jest i bez dużego doświadczenia, gdyż ekwipunek, niczym w „Thiefie III”, jest tani, łatwo dostępny i często niepotrzebny. Mroku nie brakuje, więc gaszenie pochodni strzałami wodnymi stosunkowo rzadko jest wymagane, a wszelkie strzały gazowe, granaty błyskowe i tak dalej nie są dozwolone w grze „na ducha”. Tutaj wracamy do problemu obligatoryjnego narzucenia przez grę określonych zasad tych stylów. Gdybym mógł samodzielnie sobie ustalić zasady, byłoby inaczej.

Powoli zmierzamy do podsumowania. Jeśli chcemy pokusić się o ocenę tej gry, to należy zrobić to na dwa sposoby. Pierwszy, to patrzemy z perspektywy starego fana, który zjadł zęby na starych Thiefach. Obawiam się, że taka gra mu się nie spodoba. Jest płytka, banalna, to port z konsoli i w dodatku ma kiepską fabułę, co w Thiefie było dotychczas niewyobrażalne. Nie kopie też warstwa muzyczna, która kiedyś szokowała.

Jednak jeśli uznamy, że mamy gdzieś stare odłony i patrzemy na wszystko z dystansu, „Thief IV” będzie w pierwszej połowie bardzo przyjemną, ładną i nawet momentami wymagającą rozgrywką, która na pewno wzbudzi nasze zaciekawienie. Potem się psuje, gdyż wszelkie nieoczekiwane zwroty akcji nie wykraczają poza domyślne rzeczy, lokacje zaczynają nudzić i generalnie odechciewa się grać. Dlatego sądzę, że gra jest niezła. Spodziewałem się katastrofy, a dostałem zadowalającą rozrywkę. Nie jest to w żaden sposób stary Thief, mistrz umarł i nie wrócił. Szkoda, ale i równocześnie na szczęście nie jest najgorzej.



Red's Pocket Ponies

W ofercie można znaleźć:

Przypinki

Kubki

Koszulki

Nieśmietelniki

Figurki Funko

Zamówienia specjalne



/redspocketponies



Roztargnienie

[I Tak Nikt Tego Nie Przeczyta][Srogi Konkurent][Mordeczowe][Comedy]

Mordecz

Czarną przestrzeń przecinały kolorowe bloczki. Za mocą kreatywnej myśli obierały kierunek oraz właściwy kąt. Chciały za wszelką cenę dopasować się do swoich starszych braci, oczekujących na lepsze czasy. W końcu kolejny z nich znajduje miejsce pomiędzy nimi i współżyje, wypatrując niebios w poszukiwaniu jakiegoś znaku. Wylądowawszy delikatnie, następni zajmowali z góry ustalone miejsca. Stwórczyni pozornego ładu prosiła nieprzewidywalny los o długiego brata, mogącego wypełnić pustkę jej jestestwa. Lecz była to długa podróż. Zaspokojenie marzeń, ukojenie w bólu – potrzebowała tak niewiele do szczęścia, acz...

– Kupujesz coś czy nie?

Krzyk wybił ją z równowagi, przez co niewłaściwie postawiony klocek zaprzepaścił jej szanse na zwycięstwo w tej partii.

Zapłacisz mi za tę porażkę w Tetrisa, pomyślała pomarańczowa klacz.

– Wezmę soczek w kartonie marki Jabol. Jabłkowy, rzecz jasna – powiedziała, pokazując na właściwą półkę.

Roseluck, zatrudniona tymczasowo w spożywczaku swojej matki, podała Applejack należyty trunek. Farmerka ze skromnością rzuciła po ladzie miedzianymi i wyszła ze sklepu z zakupionym za ciężko zarobione pieniądze napitkiem. W drodze powrotnej na farmę sięgnęła z powrotem po smarthoofa. Rozpoczęcie kolejnej rundy było kwestią życia lub śmierci.

* * *

Mały kucyk uderzył z dużą zajadłością w pomarańczową skrzynkę, wiszącą tuż nad jego głową. Z pewnością go zabolalo, ale to było nieporównywalne do bólu toczonego w sercu. Ze skrytki wyskoczył szykowny muchomor, biały z pomarańczowym kapeluszem. Jego ulubiony. Powiększone atrybuty małego kuczka uczyniły go znacznie większym. Teraz mógł bez obaw sprostać groźniejszym wyzwaniom. Kto wie – może nawet ziać ogniem?

– Applejack!

Głęboki baryton czerwonego ogiera zaburzył równowagę małego kuczka, który teraz był dużym. To jednak nie miało znaczenia. Nie trafiwszy w rurę, spadł do przepaści, tracąc jeden z żywotów i zaczynając poziom od nowa.

Zapłacisz mi za tę porażkę w Mario, pomyślała pomarańczowa klacz.

– Pomóż mi ze zbijaniem jabłek. Wtedy będziesz miała więcej czasu na grę...

– To nie gra, tylko nauka sztuki hydraulicznej! - zaperzyła się.

Westchnąwszy ciężko, odstawiła smarthoofa. Z przekąsem zaczęła uderzać tylnymi kopytami w drzewa. Wypatrując za spadającymi jabłkami, znajdowała analogie do gry rozgrywanej w sklepie z tym wyjątkiem, że próbowała uniknąć trafienia zamiast należeć do spójnej całości.

* * *

Nuty pędziły z szaleńczą prędkością. Dźwięki idealnie zgrywały się z instrumentem, stanowiły jedną całość. Zaiste, był to pokaz nie lada zręczności gitarzysty, radzącemu sobie ze wszystkimi stawianymi sobie wymaganiami. Największą trudność sprawiało naciskanie kilku strun jednocześnie. Lobbing gryfów na niektóre instrumenty drażnił gitarzystę nieobdarzonego palcami. Zaskarżyć Celestię czy Matkę Naturę – odwieczny dylemat rodzący się w chwili próby.

Mimo to kontynuował, a przy nadarzającej się... O, chwila, lubię ten kawałek...

A po nocy przychodzi dzień...

– Hej! – warknęła Applejack, rzucając ze złością gitarą o podłogę. – Przerwałaś mój wewnętrzny monolog!

– Myślałam, że razem gramy w BuckBanda. Ty gitara, ja wokół – tłumaczyła się zaskoczona Granny Smith.

Pomarańczowa klacz otrząsnęła się z zamyślenia. Rzeczywiście, przecież miałam spędzić ten czas z babcią – zganiała się w myślach.

Zalana rumieńcem twarz krzywiła się w prośbie o przebaczenie. Staruszka wnet poznała jej intencje, łagodząc konflikt delikatnym uśmiechem. Umiejętność porozumiewania bez słów – Applejack to w niej uwielbiała.

Przełożyła gitarę przez grzbiet. Wytrwała sztuka przetrwała niejedno gniewne uderzenie. Zaprawione w boju urządzenie raz jeszcze ożywiło szalejące nuty, a tłukący szklanki głos Granny Smith dało się słyszeć we wszystkich zakątkach Akrów Słodkich Jabłek.

* * *

– Apple Bloom!

Klaczka krzyknęła z przerażeniem. Podskoczyła w górę, wypuszczając trzymane klucze. Kilka z nich wylądowało na jej głowie, reszty musiała uniknąć jej starsza siostra.

Applejack wyglądała na niezadowoloną. To kolejny raz, jak przyłapuje ją na spaniu w trakcie pracy w samym środku nocy.

– Ja tylko daję odpocząć oczom! – broniła się przed jej groźnym spojrzeniem. – I... myślałam w tym czasie!

– Tak? – zaciekała się Applejack. – A nad czym?

Klaczka bąknęła coś niewyraźnego pod nosem. Wyglądała tak, jakby nie znalazła w porę lepszej wymówki.

Rumieniec powiedział wszystko.

Potwierdzającym westchnięciem zganiała niemrawą siostrzyczkę. Jest strasznie roztargniona, po kim ona to ma – zachodziła w myśl, pomagając przy zbieraniu kluczy, po czym wróciła do poprzedniej czynności.

Raz jeszcze uchyliła klapę chroniącą rdzeń główny. Tutaj wszystko ma być na swoim miejscu. Każda

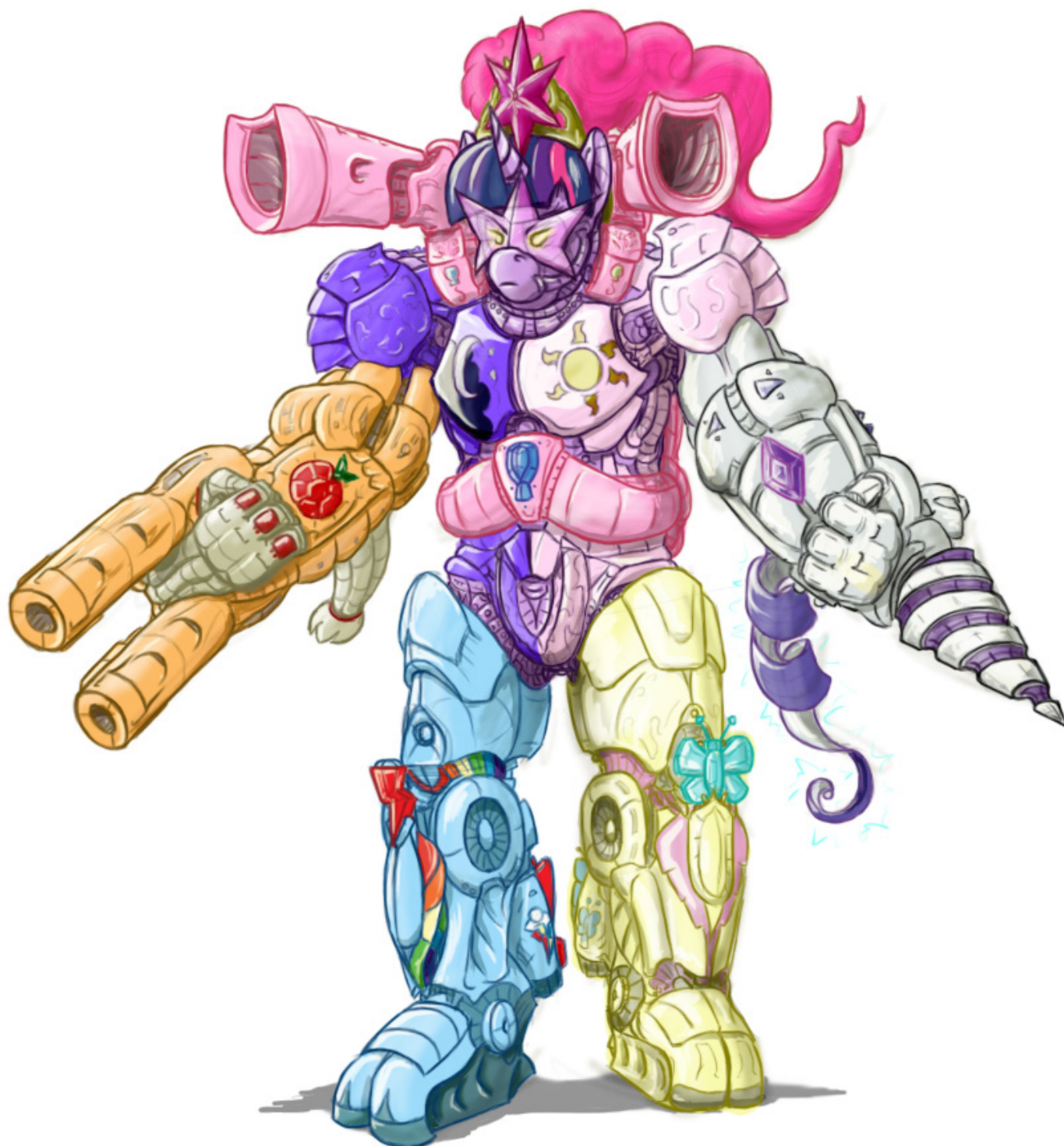
kratka na dodatkowy osprzęt musiała zostać zapełniona, w końcu nie po to traciła czas na granie na smarthoofie.

Potrzebowała odrobiny pożywienia – znalezione w sadzie grzybki doskonale uzupełniały organizm o brakujące węglowodany. Dodatkowo, poznane tajniki wodociągowe pozwoliły na usprawnienie hydrauliki oraz motoryki tworzonej konstrukcji.

Potrzebowała jeszcze tylko usprawiedliwienia do gry na gitarze, śpiewu oraz rozwalania mebli pod wpływem silnych emocji.

– Applejack – zaczęła niemrawo siostrzyczka – a co my właściwie robimy?

– To samo, co każdej nocy, Apple Bloom. – Spojrzała z dumą na powstającego kolosa. – Konstruujemy megazordy.





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

Redakcja i inni w sosie Śmietanowo-LoLowym

Witajcie! Wielu z nas zapewne wyobrażało sobie kiedyś, jak ludzie w dowolnego ugrupowania wyglądałoby w innych realiach. Ten artykuł ma humorystycznie, acz kąśliwie przedstawić wybrane osoby z fandomu w kontekście pewnej bardzo popularnej gry MOBA. Zaznaczamy, że niektóre żarty mogą zostać uznane za „hermetyczne” i niezrozumiałe dla szerszego grona czytelników. Mimo to serdecznie zapraszamy do lektury!

Uwaga: Artykuł zawiera śladowe ilości słów wulgarnych i może być niewłaściwy do czytania przez dzieci.

1: Dolar84

Dzierżący Łopatę – Tank

Umiejętność pasywna: Onieśmielająca Aparycja

Wszystkie wrogi jednostki w pobliżu Dolara otrzymują debuffy w postaci zmniejszonych punktów zdrowia i pancerza. Wartości rosną wraz z poziomem.

Q – Gradobicie Fików

Dolar przywołuje opad różnej maści faników. Przeciwnicy w ciągu 3 sekund otrzymują obrażenia równe 8% zdrowia psychicznego.

W – Specjał Canterlot

Dolar wyzywa przeciwnika na pojedynek w picciu. Otrzymuje przez to bonus +5% Tenacity; przeciwnik zostaje ogłuszony, a następnie spowolniony o 60% na 2 dni... znaczy sekundy.

E – Warnopulta

Dolar wystrzeliwuje warna w stronę wroga, zadając obrażenia magiczne i nie tylko.

R – Gniew Wielkiego Manata

Dolar przyzywa na pole bitwy Wielkiego Manata, który pomaga mu w bitwie przez określony czas bądź dopóki któreś z nich nie umrze.

2: SPIDIvonMARDER

Tygrys Fandomu – Fighter

Umiejętność pasywna: Spidimarket

Wszystkie przedmioty w sklepie dla tego bohatera są tańsze o 5%.

Q – Najazd

Spidi wysyła w stronę wroga pięć czołgów typu PanzerKampfWagen III Ausf. A, z których każdy wystrzeliwuje pocisk zadający obszarowo obrażenia fizyczne.

W – Więzienie Typu RAR

Bohater otacza wroga klatką w postaci wielkiej ikony archiwizera .rar. Następuje unieruchomienie na dwie i pół sekundy.

E – Siła Tribrony

Spidi wydaje z siebie pokrępiające zawołanie, zagrzewając sojuszników do walki. Notka: Działa tylko na bohaterów przeznaczonych do pójścia na górną linię.

R – Hiperanaliza

Spidi unieruchamia przeciwnika i powoli rozbiera go na części pierwsze. Na szczęście ubrania pozostają na swoich miejscach. Przez okres trzech sekund przeciwnik nie może się poruszyć i co pół sekundy zadawane mu są obrażenia równe ilości siły ataku (AD) Spidiego + jedną szóstą pancerza wroga.

3: Cahan

Femirosiczka z krainy Tryfidów – Support/Mage

Umiejętność pasywna: Cień Nocy

Cahan zwinnie porusza się w miejscach, gdzie jest ciemno. Na obszarze dżungli jest ona niewidoczna, dopóki przeciwnik nie będzie się znajdował 300 jednostek od niej (ok. 2 metry) lub nie zostanie zaatakowana.

Q – Batalion SS Rosiczken

Cahan przyzywa na pomoc zaufany oddział szturmowy. Wszystkie przywołane jednostki (4) posiadają zasięgowy atak o równowartości 10/25/40/65/80 obrażeń o prędkości takiej samej jak Femirosiczka. Żołnierze znikają po 3 sekundach.

W – Wiwisekcja

Bohaterka przeprowadza autopsję. Na żywym organizmie. Przeciwnik jest unieruchomiony i w ciągu 2 sekund otrzymuje obrażenia.

E – Moc Tryfida

Cahan ujawnia swoje prawdziwe oblicze, na jakiś czas zyskując bonus do statystyk. Przeciwnicy, oszołomieni jej przemianą, zostają ogłuszeni na sekundę.

R – Caharis

Morderczy ship, tak znienawidzony przez Tryfida, wywołuje u niej szał. Na 15 sekund wszystkie statystyki zwiększają się o 15%.

4: Mordecz

Hipokrytyczny Kot – Assassin/Mage

Umiejętność pasywna: Ocena Potencjału

Mordecz zawsze widzi przeciwników i kupowane przez nich przedmioty przez 5 sekund od opuszczenia przez nich nexusa.

Q – Atak Hipokryzji

Mordecz wykonuje atak zadający obrażenia fizyczne oraz magiczne równe ilości 10% posiadanego zdrowia.

W – Szkatuła

Mordecz zamyka przeciwnika w szkatule, uniemożliwiając mu ruch przez 1/1.5/2/2.5/2.8 sekundy.

E – Kocie Sprawy

Mordecz, przebywając w dżungli, zyskuje kocią zwinnosć. Prędkość poruszania się zostaje zwiększona o 10%

R – Kwintesencja Niezrozumienia

Mordecz wysyła umysł przeciwnika do Żałobnego Miasta, ogłuszając go na 3 sekundy i zadając jego skołtunionemu umysłowi obrażenia magiczne.



5: Kredke

Wieczna Legenda – Fighter

Umiejętność pasywna: For Glorious Equestria

Natchniony duchem patriotyzmu, Kredke daje świecący przykład całej reszcie drużyny. Wszyscy bohaterowie w pobliżu niego otrzymują bonus +10 do AD, AP, prędkości ruchu i tenacity.

Q – Eteryczny Róg

Na głowie Kredke pojawia się eteryczny róg. Kredke szarżuje na przeciwnika i zadaje obrażenia fizyczne.

W – Kredke Quest

Bohater biegnie z pochodnią, podpalając wszystko na swojej drodze – zwłaszcza kościoły. Przez pięć sekund za Kredke ciągnie się pasmo płonącej pożogi, zadające obrażenia w czasie.

E – Wieczna Wojna

Kredke gromkim głosem ogłasza stan wiecznowojenny. Wszyscy pobliscy przeciwnicy przez 2 sekundy atakują go, odnosząc obrażenia równe 10% ich brakującego zdrowia.

R – Legendarna Przygoda

Kredke zwołuje kompanię, nakłaniając ich do wyruszenia na Legendarną Przygodę. Wszyscy pobliscy sojusznicy otrzymują duży bonus do szybkości ruchu i ataku oraz zadawanych obrażeń.

6: Gandzia

Władca Interpunkcji – Bruiser

Umiejętność pasywna: Aura poprawności

Bohater emanuje aurą poprawnego pisania, wzmacniając swoich sojuszników. Pobliscy przyjaźni herosi otrzymują bonus +5% do pancerza i obrony przed magią.

Q – Rzut precinkiem

Gandzia rzuca w przeciwnika precinkiem niczym bumerangiem. Precinek leci w stronę wroga po paraboli i w ten sam sposób wraca, zadając przy tym obrażenia magiczne każdej napotkanej wrogiej istocie.

W – Klata Gandzi

Korpus bohatera tymczasowo okryty jest Grammatyzatorską stalą, chroniąc go przed obrażeniami. Zmniejsza obrażenia o 40% na okres trzech sekund.

E – Szał Frytek

Dla Gandzi wrodzy bohaterowie stają się paczkami frytek. W ten sposób zwiększa się jego prędkość ruchu, szybkość ataku oraz życie podczas gonięcia takiego bohatera.

R – Korekta

Władca Interpunkcji wyzwala szal korektora, atakując wroga z każdej możliwej strony (choć głównie pod kątem właściwego rozmieszczenia przecinków). Wróg otrzymuje masywne obrażenia i traci równowartość połowy swojego pancerza i odporności na magię na 5 sekund.

7: Kingu

Mistrz Telekomunikacji – Assassin

Umiejętność pasywna: Nie Będzie Herbatnika

Kingu podczas przebywania wśród sojuszników nie dostaje od nich herbatnika, przez co

jego szal akumuluje się dwa razy szybciej.

Q – Moc Telefonu

King uruchamia głęboko ukryty telefon, wybierając cyfrę 7. Wibracje powodują, iż zyskuje bonus do szybkości ruchu i ataku na okres 2/3/4/5 sekund oraz zwiększoną o 20% szansę na trafienie krytyczne.

W – Spoiler

King wyświetla w umyśle przeciwnika moment jego śmierci, zadając obrażenia magiczne i osłabiając jego obronę na trzy sekundy. Każdy poziom tej umiejętności zwiększa karę do pancerza i odporności na magię o 6%.

E – Hybryda Dialogowa

Kingu tworzy dialog hybrydowy. Okropieństwo tego tworu oślepi przeciwników na 1/1.5/2/2.5/3 sekundy.

R – Projekt Horyzonty

W dłoniach Kinga na 4 sekun-

dy pojawia się drukowana wersja Fallout: Equestria – Project Horizons w twardej oprawie. King bije nią przeciwników, zadając obrażenia fizyczne i ogłuszając każdego trafionego na dwie sekundy. Jednocześnie ciężar książki sprawia, że traci 10% szybkości ataku na czas trwania umiejętności.

8: Cygnus

Cy(g)niczny Historyk – Bruiser

Umiejętność pasywna: Katolicyzm

Cygnus twardo stoi w swojej wierze, pełen woli walki i dumy. Przez to wszystkie jego statystyki zwiększone są o 2%.

Q – Gęgęgę

Historyk szarżuje na wroga, wydając z siebie odgłosy godowe rodu Łabuńdziowiczów. Po udanej szarży przeciwnik otrzymuje status „przestraszonego” na jedną sekundę.

W – Opróżnianie Lodówki

Bohater podkrada się do zapasów wroga i kradnie je. Pasywnie umiejętność ta zmniejsza regenerację zdrowia pobliskich wrogów; po użyciu przywraca Cygnusowi trochę życia.

E – Barbarossa!

Cygnus robi zamach swoją czerwoną brodą, oplata nią nogi przeciwnika i unieruchamia go na półtorej sekundy.

R – Hop Pod Derkę!

Bohater doskakuje do ofiary i czyni zarówno ją, jak i siebie niewidzialnymi dla reszty graczy. Co dzieje się dalej, niech zostanie tajemnicą; wiadomo tylko, że skutkiem jest masywna utrata zdrowia przez wroga.



9: Poulsen

Opadowy Tłumaczo-
rożec – Mage

Umiejętność pasywna: Efekt Magii

Z każdym użytym czarem Poulsen uzyskuje dwa punkty many na stałe.

Q – Bezspoiler

Poulsen prowadzi prezentację o tłumaczonym przez niego fan-fiku. Przy okazji rzuca ocenzanymi (tym razem) obrazkami zawierającymi spoilery prosto we wroga, zadając mu obrażenia i zmniejszając prędkość ruchu o 15%.

W – Plasterek Życia

Nad Poulsenem bądź pobliskim sojusznicznym bohaterem pojawia się tarcza, która zwiększa maksymalne życie celu o 10% na czas trwania tarczy (5 sekund).

E – Surprise Butts...

Bohater niczym zawodowy szpieg pojawia się nagle tuż za przeciwnikiem, wbijając mu nóż w... plecy, oczywiście. Wróg zostaje unieruchomiony na dwie sekundy i zaaplikowany zostaje efekt krwawienia.

R – Opad: Konioziemia

Po użyciu tego zaklęcia przechodzi czas, kiedy ideały przyjaźni ustępują miejsca chciwości, egoizmowi i paranoi. Kurczące się przestrzeń życiowa i surowce naturalne stają się przedmiotem ządzrosnej grabieży. Megaczary spadają z nieba niczym deszcz, pogrążając krainy w płomieniach, a fala promieniowania pokrywa całą mapę. Po aktywowaniu umiejętności na wszystkich wrogów spada megaczar, zabierając 50% aktualnego zdrowia i obniżając ich pancerz oraz odporność na magię o 50. Od efektu tego czaru nie chronią magiczne tarcze.

10. Verlax

Tulpa Redakcji – Support

Umiejętność pasywna: Nieistnienie

Jeżeli Verlax zniknie z pola widzenia przeciwnika, zyskuje niewidzialność do czasu swojego pierwszego ataku lub użycia przedmiotu.

Q – Szkło

Verlax odpala w przeciwnika szklany pocisk zadający obrażenia magiczne i dający mu tarczę na 2 sekundy.

W – Angielski Szyk

Verlax zamienia miejscami przeciwników, dodatkowo spowalniając ich na dwie sekundy.

E – (uśmiech)

Nad Verlaxem pojawia się (uśmiech) zwiększający o 50% regenerację życia wszystkim okolicznym sojusznikom na okres 5 sekund.

R – Gold Wins Wars

Verlax uderza w przeciwników deszczem złota, zadając obrażenia magiczne. Sojusznicy stojący w obszarze uderzenia zaklęcia leczą się za równowartość 10% swojego zdrowia.

11. Macter4

Kapłan DTP – support

Umiejętność pasywna: Jak ja mam ogarnąć ten burdel?

Redakcja Equestria Times należy do najbardziej rozgarniętych... Macter, zmuszony do pomagania jej, szuka w sobie siły, by wytrwać przez ten okres. Im więcej sojuszników otacza bohatera, tym większy bonus do statystyk dla wszystkich obecnych.



Q – Poke, poke...

Macter mści się za haniebnny moment w jego historii i dźga oponenta swoją laską, zadając obrażenia magiczne.

W – Skład

Kapłan może za pomocą magii złapać jednego z wrogów i przenieść go w konkretne miejsce blisko siebie. Umiejętność musi się naładować (3 sekundy) i może zostać przerwana. Tyczy się to też wyjścia przeciwnika poza zasięg działania zaklęcia.

E – Wymiarowanie

Odpowiednio dobierając parametry, Macter potrafi zmienić rozmiar wroga – przez to pomniejsza go, zmniejszając życie, obronę i odporność na magię o odpowiedni procent.

R – Gniew DTP

Na pewien czas kapłan DTP zmienia się w potężnego demona, zdolnego roznieść wszystko gołymi łapami. A wszystko przez to, że artykuły nie były oddane na czas...

12. solaris

Czerwona Zaraza – Fighter

Umiejętność pasywna: Karłowatość

Solaris ma 5/10/20/25% szans na uniknięcie ataku wroga (odpowiednio na poziomach 1, 6, 11, 18).

Q – Marsz Armii Czerwonej

Przez pole bitwy przetacza się masa niewykształconych, ale bardzo zdeterminowanych korekt. Przeciwnicy, którzy stoją na drodze Marszu, otrzymują obrażenia oraz spowolnienie na 3 sekundy.

W – Zawodowe Irytowanie

Krótko mówiąc, komunista



z łatwością potrafi wyprowadzić człowieka z równowagi, w efekcie czego wrogie obrażenia spadają.

E – Przegryw Życiowy

Każda postać żeńska w pobliżu Solarisa ucieka od niego. Bohater otrzymuje obrażenia od kosza, w zamian zyskując szybkość ruchu i ataku.

R – Stairway to Lenin

Redakcyjny karzeł doznaje natchnienia, by w imię Lenina, komunizmu i wszystkich przywódców Matuszki Rossiji bić wroga. Prędkość ataku i obrażenia zwiększają się u niego drastycznie, zaś sojusznikom bonus ten udziela się tylko połowicznie.

13. Zodiak

Paskowany Piewca Honoru – Fighter/ADC (Range)

Umiejętność pasywna: Łapaj Kurwia!

Zodiak otrzymuje bonus 40% do szybkości poruszania się, gdy goni przeciwnika, który właśnie zabił jednego z jego sojuszników.

Q – Idealizm

Bohater wdaje się z wrogiem w dyskusję na temat tego, jak powinno wyglądać życie i jak powinno się zachowywać. Na okres trzech sekund obaj zostają unieruchomieni, a dodatkowo przeciwnik otrzymuje karę -15/25/35/45/60 do pancerza i odporności na magię.

W – Wiedźma

Na polu walki pojawia się widmo wiedźmy, która przeraża przeciwników i zmusza ich do natychmiastowej ucieczki.

E – Chromowane Paski

Paski pokrywające ciało Zodiaka nabierają koloru chromu i twardości stali. Pancernik i odporność na magię rosną czasowo o 10 punktów na każdy poziom tej umiejętności.

R – Kodeks Honorowy

Zodiak wyzywa dowolnie wybranego przeciwnika na pojedynek trwający 5 sekund. Podczas trwania walki, żaden z uczestników nie zadaje ani nie otrzymuje obrażeń od innych championów.

14. Matyas Corra

Chyży Hałdoskoczek – Bruiser/Tank

Umiejętność pasywna: Wkurwienie

Matyasa łatwo jest zdenerwować. Każdy atak bądź zakłęcie wroga rzucone w jego stronę akumulują się, by w pewnym momencie Hałdoskoczek mógł wyładować cały swój gniew dzięki zwiększonym umiejętnościom bojowym. Dzięki Wkurwieniu bohater może używać umiejętności.

Q – Dziedzictwo Ślunska

Wywodząc się ze Ślunska, hałdoskoczek posiada pewne atuty. W tym wypadku jest to wyjątkowo rozwinięta umiejętność pokonywania przeszkód terenowych. Za pomocą skoków czy biegania może on przeskoczyć pojedynczą przeszkodę terenową w postaci ściany/drzewa/innej. Notka: Duży czas oczekiwania, wymaga bardzo małego dystansu między bohaterem a przeszkodą. Nie wymaga Wkurwienia.

W – Glizdowąg

Wkurwiony ciągłym gadaniem o glizdowąg, Matyas zadaje duże obrażenia aktualnie zaznaczonemu wrogowi, ciągnie go z powrotem na Ślunsk i zakopuje go w hałdzie, unieruchamiając go na 5 sekund.

E – Adept Biologii

Czytając książki o anatomii, Matyas wie dokładnie, gdzie uderzyć, by zabolowało. Po aktywacji tej umiejętności poświęca symboliczną sekundę, by przypomnieć sobie pewne wiadomości, po których zwiększa swoje przebicie pancerza o 15% na czas 5 sekund.

R – Koks Miał Węgiel

Miarka się w końcu przebrała. Matyas wciąga 30 gramów czystego zmielonego węgla, zamieniając się w morderczego Behemotha Ślunska. Dostaje HP, dmg, speed attack, regenerację oraz zasięg. Trwa to 15 sekund. Po użyciu Matyas jest osłabiony odwykiem i na pół minuty traci równowagę tego, co zyskał z wyżej wymienionych statów.

Nie wiemy, czy te opisy przypadną Wam do gustu. Jeżeli tak, to możemy pomyśleć nad dodaniem nowych osób. Jak tego dokonamy? Chętni są proszeni o wysyłanie prywatnych wiadomości na forum do Kingofhills lub Dolar84. W rzeczonyj wiadomości powinien się zawierać krótki opis osoby wysyłającej – w końcu nie znamy wszystkich. O ile zbierze się dostateczna liczba chętnych, to z pewnością pojawią się kolejne opisy à la LoL.



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



KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNI:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

"PONIES... PONIES NEVER CHANGE."

Fallout
EQUESTRIA PL

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,
DLA IDIOTÓW.**

FALLOUT-EQUESTRIA.PL

DROGA KSIEŻNICZKO CELESTIO,



PO WIELU PRZEMYŚLENIACH ORAZ OBSERWACJACH OGARNEŁA MNIE WĄTPLIWOŚĆ, CZY MONARCHIA DZIEDZICZNA JEST RZETELNYM WARUNKIEM AUTORYTETU WŁADZY. SAMA DEFINICJA WOLNOŚCI I SPRAWIEDLIWOŚCI ZAKŁADA WYNIESIENIE PREDYSPOZYCJI DO WŁADANIA PONAD POCHODZENIE; UZNAJE ONA TYLKO PANOWANIE WYWODZĄCE SIĘ ZE ZGODY WYBORCÓW. PŁAGA PRZEZNACZENIA ZBYT DŁUGO NIWECEZYŁA TRUDY KUCYKÓW, POMIMO ZMIANY PODEJŚCIA PRZYJĘTEGO PRZEZ NASZYCH POPRZEDNIKÓW POD WPLYWEM DZIECIĘCYCH UZDOLNIEŃ I PASJI - NASZE ROLE W SPOŁECZEŃSTWIE WCIAŻ WYDAJĄ SIĘ BYĆ UWARUNKOWANE RASA.



ZNIEWOLENIE NATURALNYCH ZJAWISK POGODOWYCH WYMAGA PRACY CAŁEJ GRUPY USKRZYDLONYCH KUCYKÓW, ABY USTANOWIĆ, UTRZYMAĆ ORAZ ZMIENIAĆ ICH WŁAŚCIWOŚCI, GDY CAŁE KRAINY NIE WYMAGAJĄ TAKICH CIĄGŁYCH DZIAŁAŃ. MAGICZNE PRZYDZIELENIE UMIEJĘTNOŚCI W CZASIE, GDY UMYSŁ KUCYKA NIE DOJRZAŁ JESZCZE DO WYBORU KIERUNKU ROZWOJU, OD KTÓREGO MOMENTU ŻADNEMU KUCYKOWI NAJWYRAŹNIEJ NIE UDAŁO SIĘ ODMIENIĆ SWEJ NATURY, JEST KLĄTWĄ DLA WOLNOŚCI, PŁONĄCEJ W SERCACH KUCYKÓW CAŁEGO ŚWIATA. PROPOZYCJĄ TEGO KUCYKA JEST, ABY...



"ZA-DŁUGIE-NIE-CZYTAŁAM, TY ROZKOSZNE ŻDZIEBELKO" - KSIEŻNICZKA CELESTIA.



ECH



2012 Jay Naylor www.jaynaylor.com

5 STOPNI NIEŚMIAŁOŚCI FLUTTERSHY

POZIOM 1:
1 APPLEINI

GDY
NIE BAWI
CIĘ JUŻ

ŚWIAT
ZABAWEK
MECHA-
NICZNYCH

KIEDY
DRĘCZY
CIĘ BÓL
NIEFIZYCZNY

KARAOKE
6000

POZIOM 2:
2 APPLEINI

ZAMIAST
SŁUCHAĆ
BZDUR

ŚLUPICH
TELEFONICZNYCH
WRÓZEK

ZZA
SIEDMIU
MÓRZ

POZIOM 3:
2 APPLEINI,
1 TEQUILLA

SPYTAJ
SIEBIE,

CZEGO
PRAGNIESZ

DLACZEGO
KŁAMIESZ

ŻE
MIAŁAŚ
WSZYSTKO?

POZIOM 4:
2 APPLEINI,
1 TEQUILLA,
1 LONG ISLAND

KOCHAJ
MNIE, KOCHAJ
MNIE!

KOCHAJ
MNIE
NIEPRZY-
TOMNIE!

POZIOM 5:
SŁOIKOWA
KSIEŻYCÓWKA
BABCI SMITH

HEJ!

HEJ...

...CHCESZ
OBEJRZEĆ
MÓJ ZNA-
CZEK?

NIE!

EEHE-
EHEE!

TAK.

2012 Jay Naylor www.jaynaylor.com



2012 Jay Naylor www.jaynaylor.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!