



EQUESTRIA TIMES

Nr 8 (9/2015)

Castle Party

Co się stanie, gdy damy gotom zamek

Przedawkowanie Nostalgii

Cofamy wskazówki zegara

Escape room, czyli daj się zamknąć

Wirtualny koszmar stał się rzeczywistością

Spis treści

Wieści ze świata.....	4
RECENZJE	
The Incredibly Infuriating Co-Worker of Blossomforth.....	7
Winning Pony: Road Not Taken.....	8
Cena Prawdy.....	9
MANUFAKTURA	
Cień Nocy.....	10
PUBLICYSTYKA	
Cahan Uczy i Bawi.....	13
Przegląd muzyczny.....	17
Przedawkowanie Nostalgii.....	21
MLP:CCG – jak złożyć grywalną talię.....	25
Redakcyjna ocena odcinków.....	29
Redakcyjna ocena Equestria Girls: Friendship Games.....	31
Relacja z Galacon 2015.....	33
FELIETONY	
Rozważanie Zgryźliwego Tetryka.....	37
„Jaki piękny koniec świata!”.....	38
POZOSTAŁE	
Escape room.....	40
Relacja z Castle Party.....	42
Rozmaitości – Największy z Pierścieni.....	45
FANFIK	
15 Konkurs Literacki.....	48
ARTYSTYCZNY MIX	
Komiksy drawponies.....	51
Komiksy JayNaylor.....	57

Po drobnej, irytująco powracamy. Mówimy z kolejnym numerem z czynnikami – studia u lenistwo u wszystkich na ten czynnik, choć to udajemy) z nim wzuje się „Equestria T dały jakiś wymierny Oczywiście pojawiają opowiadań – i to nap iż po przerwie ponow łamach Albericha, któ stami. A co jeszcze? C

Recenzje
Redakcja
Redakcja
Korekta
Gość
Dział
My Little
Redakcja

facebook
Wykorzystano prace autorów
Yakovlev-vad
Mlp-vector-collabs
Flerfarvet

tującej i na pewno nieplanowanej przer-
limo pewnych obaw udało nam się wyjść
em. Co spowodowało opóźnienie? Różne
jednych, praca u drugich, a standardowe
ich. Tak, tak, nadal nie jesteśmy odporni
ć staramy się (a przynajmniej doskonale
walczyć. Skoro jednak po raz kolejny uka-
imes", to wygląda na to, że nasze wysiłki
efekt. Czym uraczymy Was tym razem?
się wieści ze świata oraz recenzje kilku
prawdę dobrych. Miło mi również napisać,
nie mamy przyjemność gościć na naszych
ory wystąpił z dwoma wyśmienitymi tek-
D tym opowie już Macter.

» Dolar84

Czołem.

Ja zaś ze swojej strony pragnąłbym zwrócić uwagę na felietony,
które poruszają aspekt końca, czy to świata, czy fanfika. Oczywiście
poszukiwacze stałych rubryk nie poczują się zawiedzeni. Cahan
w swoim „przedszkolu” wyjaśnia, jak konturować i opisywać walki
oraz bitwy. King uraczy nas przeglądem muzyki fandomowej, a na
końcu znajdzie się tradycyjny zwycięzca konkursu literackiego
oraz porcja komiksów. Korzystając także z okazji, pragnąłbym
zachęcić wszystkie osoby, które mają chęć, aby „robić coś” na rzecz
fandomu, do zgłaszania się do nas. Nawet jeżeli wydaje się, że te
umiejętności nie będą przydatne w magazynie, to nic nie szkodzi.
Wyobraźnię mamy dużą i potrafimy wykorzystać różne talenty. Zaś
w pozostałych przypadkach będziemy w stanie nie tylko skierować
do odpowiedniej osoby, ale także szepnąć słówko tu i ówdzie.

» Macter4

aktorzy naczelni – Dolar84, Macter4

aktorzy wicenaczelni – Verlax, Cahan

aktorzy – Dolar84, Matyas Corra, Verlax, Cahan, KingofHills, Zodiak, Cygnus

aktorzy – solaris, Kamisha, Gandzia, SoulsTornado, Geralt of Poland, aTOM

inni – Falconek, Alberich, Poulsen, _TK_

techniczny – Pisklakozaur, jantoniusz, Gabol, MLO

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

ni ppolska

:



1 Sierpnia Prawdziwa orkiestra w filmie z MLP



Daniel Ingram na panelu Galacon potwierdził, że film z MLP na rok 2017 zostanie nagrany z pełną orkiestrą na żywo, w przeciwieństwie do komputerowo tworzonych utworów z serialu. Ingram podzielił się również informacjami na temat muzyki w sezonie piątym – według niego jej długość ma dorównywać soundtrackowi z poprzedniego.

26 Sierpnia Kucykowa gra na Steamie



Oficjalnie mamy pierwszą grę z kucykami na Greenlightcie w serwisie Steam. „NIA: Path of Light” ma być w założeniu grą logiczno-przygodową z kucykami jako głównymi bohaterami. Trailer gry można zobaczyć [tutaj](#).

31 Sierpnia Zamknięcie World of Equestria



World of Equestria kończy swoją działalność po przeszło dwóch i pół roku. Przyczyną zamknięcia jest malejąca popularność gry, a z tego powodu brak płynności finansowej i opłacalności. Jest jednak wciąż możliwość, by WoE wróciła w wersji 2.0, której powstania wciąż nie jesteśmy pewni.

3 Września Lyra i Bon Bon – historia drukowana



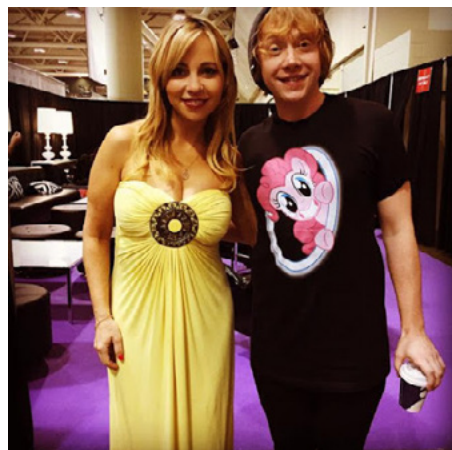
Equestria Daily donosi, że w 2016 roku ma wyjść książka z Lyrą i Bon Bon. Według zebranych informacji, nad dziełem pracuje G. M. Berrow. Wciąż nieznanym jest tytuł, okładka czy opis fabuły.

4 Września Paczka filmików z „Them’s Fightin’ Herds”



Gra twórców z zespołu Mane6, ludzi odpowiedzialnych za „Fighting is Magic”, ma się dobrze. Udostępnione zostały nowe gameplaye z „Them’s Fightin’ Herds”, tym razem prezentujące muzykę, zmieniającą się dynamicznie zależnie od tego, kto wygrywa.

7 Września Nowy członek stada



Plotki, jakoby Rupert Grint, wcielający się w postać Rona Wesleya, był bronym, zdają się znajdować potwierdzenie. EQD udostępniło między innymi zdjęcie Ruperta z Tarą Strong z Fan Expo w Kanadzie.

11 Września

Koniec radia Yay



11 września 2015 roku, równo dwa lata po założeniu, Radio Yay kończy swą działalność. Z tej okazji odbyła się specjalna audycja. Choć to smutna wiadomość, na pocieszenie...

12 Września

Założenie telewizji KopytTV



... nic w przyrodzie nie ginie. Powstaje kolejna kucykowa „inicjatywa medialna”, tym razem telewizyjna. KopytTV ma być pełnoprawną telewizją internetową dla bronies, niejako zajmując opuszczone przez Radio Yay miejsce. W ramówce planowane są m.in. wiadomości fandomowe z kraju i świata, PMV, przeróbki filmowe z kategorii kucyków (wyłącznie te dobre), wywiady etc. Obecnie trwa rekrutacja do skompletowania pełnej ekipy.

15 Września

Demo gry „Fallout: Equestria”



Fani Fallout: Equestria mają się z czego cieszyć – dostępne jest demo

ich gry powstałej na motywach tego fanfika. Póki co demo jest dostępne tylko dla tych, którzy zarejestrowali się na GalaCon, BronyCon albo Czequestria, ale twórcy obiecują, że do końca roku wszyscy zainteresowani będą mogli to zobaczyć.

19 Września

Kolejny sezon MLP



Krótko – Sezon 6. <miejsce na korki od szampana>

23 Września

Nowy projekt Duo Cartoonist



Duo Cartoonist – grupa ludzi odpowiedzialnych za fenomenalną animację „Children of The Night” biorą się za nowy projekt. Tym razem powstanie animacja „The Moon Rises” w wersji śpiewanej przez Eileen Monty. Póki co jednak nie jest znana data premiery.

3 Października

Zapowiedź czwartej części EqG



Znowu krótko – czwarta część Equestria Girls. <miejsce na korki

od szampana>

7 Października

Magazyn MLP z figurką



Wyszedł już jedenasty numer „My Little Pony: Mój Kucyk Pony” (serio). Tym razem dominują mhr-roczne tematy, a do samego wydania została dołączona figurka Nightmare Moon.

11 Października

Reaktywacja projektu Polski Pony Swag



Jeśli ktoś pamięta projekt „Kuce rapują”, który pojawił się dawno, dawno temu na FGE, to z pewnością zainteresuje go fakt, że BronySWAG planuje zrobić reedycję tego przedsięwzięcia. Więcej info [tu](#) i [tu](#).

E for glorious EQUESTRIA



Największy w Polsce serwis
o tematyce My Little Pony

nowinki

fanarty


fanfiki

felietony

i wiele innych



<http://www.fge.com.pl/>



[Slice of Life][Comedy]

The Incredibly Infuriating Co-Worker of Blossomforth

Autor: Chengar Qordath

Czy wierni czytelnicy serii **Winningverse** zastanawiali się kiedyś, skąd właściwie wzięła się Blossomforth? Oto opowiadanie dające nam delikatny wgląd w jej przeszłość.

» *Dolar84*

Jak powszechnie wśród wyżej wspomnianych czytelników wiadomo, biała klacz o arbuźowej grzywie i skłonności do rumienienia się na śmierć zajmuje wysokie stanowisko w Brygadzie Pogodowej stacjonującej w Ponyville. No dobrze – ale skąd się tam właściwie ulęła? Autor uprzejmie wyjaśnia nam to w pierwszej części opowiadania, skupionej na przybyciu białej pegaz i jej rozmowie z przyszłą szefową... oraz z tytułową, niesamowicie wkurzającą współpracowniczką, czyli Cloud Kicker. W każdym razie, wspomniana trójka udaje się na lunch, a że lokal wybiera naczelną nimfomanka Ponyville, to nie powinniśmy być zdziwieni, iż akcja posiłku, będącego de facto rozmową kwalifikacyjną, toczy się w... klubie nocnym. Z rzeczonych rozmowy i przemyśleń narratorki (w tej roli Blossomforth) możemy dowiedzieć się wielu rzeczy, o których wcześniej mieliśmy jedynie niewielkie pojęcie. A co dalej? No to już będziecie musieli odkryć sami.

Jeżeli po autorze, sposobie skonstruowania tytułu i przynależności do dobrze znanego ponyversum spodziewacie się mnóstwa dwuznacznych gagów, to tym razem możecie poczuć się

niewiele zawiedzeni. Tym razem Chengar podaje nam nieco spokojniejszy tekst, choć nie bójcie się – w końcu skoro występuje Cloud Kicker, to pewne... odniesienia do bzykania znajdą się na pewno. Jednak całość skupiona jest bardziej na wykuwaniu relacji pomiędzy Cloud a Blossom. Dowiadujemy się, jak kształtowała się ich przyjaźń, od czego zaczęły się ich nieustanne przycinki. Autor nie zapomniał także o tle – wspomnianych zostało kilka postaci, które w Winningverse występują często, a niektóre z nich miały również swoją rolę w tym fanfiku. Dodatkowego smaku dodaje fakt, iż cała gama osobliwych mieszkańców obserwowana i oceniana jest oczami osoby, która przybyła ze znacznie większego miasta – w tym wypadku Cloudsdale.

Mogę spokojnie polecić to opowiadanie jako doskonały dodatek do całego Winningverse – Chengar nie próżnuje i pracowicie dokłada kolejne cegiełki do wykreowanego przez siebie świata. Poza tym, pomijając aspekt wiedzy o ponyversum, to po prostu świetnie się czyta. Język, choć nie najłatwiejszy, jest jednak przystępny na tyle, że lektura nie zmienia się w ślęczenie nad słownikiem. Dodatkowo dzięki swojej objętości okazuje się być idealne na popołudniowy relaks z dobrym opowiadaniem – czas jego lektury szacuję na pół godziny do godziny. A ocena? Uwzględniając wszelkie plusy, brak istotnych wad, ale również brak jakiegoś fenomenu, stwierdzam, iż najodpowiedniejsze będzie 8/10.



[Slice of Life][Alternate Universe]

Winning Pony: Road Not Taken

Autor: Chengar Qordath

W serii **Winningverse** niebagatelną rolę grał incydent z **Obozu Lotniczego**, który poróżnił **Rainbow Dash** i **Cloud Kicker**. A gdyby nigdy do niego nie doszło?

» *Dolar84*

Opowiadanie „Winning Pony: Road Not Taken” przedstawia właśnie taką teoretyczną możliwość – nigdy nie doszło do walki między Rainbow i Cloud, związek tej ostatniej z Fluttershy przetrwał próbę czasu, a przez to losy niektórych członkiń Mane 6 potoczyły się nieco inaczej. Wyobraźcie sobie sytuację, w której Fluttershy poznaje Rarity dopiero kiedy ta przeprowadza się do Canterlot po nieudanym małżeństwie. Z kolei Rainbow Dash na skutek pewnych okoliczności, których w tej recenzji nie zdradzę, by nie psuć niespodzianki, pracuje z Wonderbolts po opuszczeniu szeregów Gwardii. Autor postanowił skonfrontować te dwie, jakże różne postacie, wyznaczając im rolę opiekunek dziecka Cloud i Fluttershy, gdy te postanawiają wybrać się na przyjęcie. Co z tego wyniknęło? O tym musicie przeczytać już w samym opowiadaniu.

Dla uściślenia – jak wskazuje sam tytuł, akcja dzieje się w alternatywnym Winningverse i nie jest częścią kanonu tej serii. Dało to autorowi sporą swobodę w operowaniu wydarzeniami. Twilight i Pinkie praktycznie nie istnieją, natomiast Applejack jest tłem części wydarzeń – owszem, znaczącym, ale nadal tłem. Bardzo mi się

podobało oddanie charakterów Rainbow Dash i Rarity, wokół których kręci się fabuła. Chengar Qordath jest fenomenalny, jeżeli chodzi o tworzenie własnych postaci, a tu po raz kolejny udowodnił, że również odwzorowywanie charakterów Mane 6 wychodzi mu co najmniej równie dobrze. Dodatkowo dopisuje im historie, które, choć z konieczności krótkie, nie są niekompletne. Może i dowiadujemy się stosunkowo niewiele, jednak podane jest to w taki sposób, iż można bez najmniejszych kłopotów wczuć się w problemy bohaterki. Kolejną znaczącą odmianą od kanonicznego Winningverse jest, o ile pamięć mnie nie myli, całkowity brak dwuznacznych dialogów czy sytuacji – w sumie nie powinno to dziwić, skoro Cloud nigdy nie wpadła tu w fazę rozbuchanej nimfomanii. Trzeba przyznać, iż to całkiem... odświeżające spojrzenie na tę postać.

Język, jak zwykle u tego autora, jest bogaty i miejscami może sprawiać pewne trudności, jednak jestem przekonany, iż odrobina samozaparcia pozwoli poradzić sobie z jego specyficznym stylem pisania. No i opowiadanie nie jest na tyle długie, by stało się to jakąś nieznośną torturą.

Fanfik jest zamkniętą całością i z pewnością warto się z nim zapoznać – choćby dla sprawdzenia różnic w kreacji bohaterki, lub po prostu z czystej ciekawości, jak autor poradził sobie z odpowiedzią na jedno z najwredniejszych pytań znanych ludzkości – co by było gdyby? 10/10



[Violence] [Sad]

Cena Prawdy

Autor: Emes

Wzgląda na to, że znowu przyjdzie mi odkopać fanfik, o którym świat zapomniał. Cóż, szkoda, bo mimo upływu czasu dzieło Emesa wciąż można spokojnie nazwać dobrym. Należy też do dość rzadkiego w naszym fandomie gatunku, ponieważ jest to kryminał. Nie należy się po nim spodziewać fajerwerków, wybuchów czy przejawów starożytnej magii. Zwykle śledztwo prowadzone przez całkiem zwykłego detektywa. To raczej krótki tekst, który można pochłonąć w szkole, pracy czy na uczelni. Niestety wydano go jedynie jako dokument Worda przeniesiony na dysk Google, co może utrudniać lekturę na urządzeniach mobilnych.

» *Cahan*

Fluttershy umarła i to z przyczyn zdecydowanie nienaturalnych. Spektrum, jeden z gwardzistów Celestii, musi przeprowadzić śledztwo i odkryć przyczynę jej śmierci. Podejrzany jest każdy, w tym przyjaciółki denatki. Czy uda się poznać prawdę? Jaka będzie jej cena? No cóż, tego dowiecie się, jak przeczytacie. Po prostu nie mogę wam więcej zaspoilerować z fabuły. Powiem tylko tyle, że jest ciekawa, prosta i dobrze przemyślana.

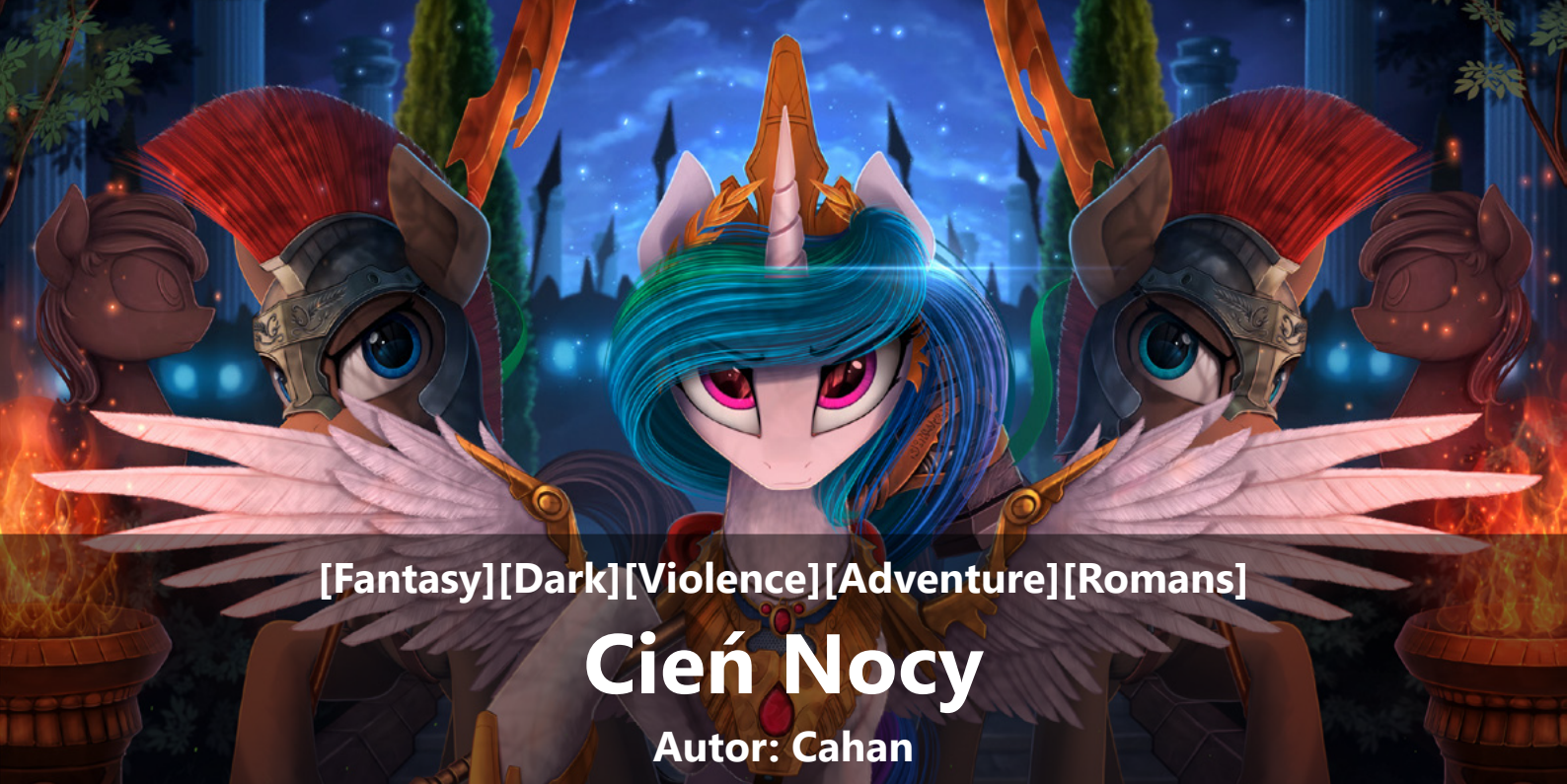
Kreacja postaci jest dobra. Główny bohater to trzeźwo myślący ogier, nieufny i pragmatyczny. Mimo wszystko Spektrum posiada pewne pokłady empatii. Na uwagę zasługuje też jego

nietypowe umaszczenie, ponieważ ma czarno-szaro-białą sierść. Wspominam o tym, bo to też pewien przejaw oryginalności. Mane Six zostało oddane całkiem porządnie, choć ciężko mówić o kanonie w przypadku, kiedy piątka żyjących kłaczy jest pogrążona w żałobie.

Dialogi to zdecydowanie najslabsza część fanfika i nie chodzi tu o nie same w sobie, raczej o zapis, który miejscami kuleje. Niestety opowiadanie ma kiepską stronę techniczną, na szczęście nie przeszkadza ona w lekturze. Za to same rozmowy kucyków brzmią całkiem naturalnie i dobrze odzwierciedlają charaktery oraz stany emocjonalne poszczególnych bohaterów.

Opisy są gdzieś w tle. Krótkie i zwięzłe, co pasuje do kryminału. Spełniają swoją rolę, bo jednak czytelnik jest w stanie sobie wyobrazić wszystkie lokacje oraz postacie. Nie powiedziałabym za to, by budowały klimat. Cena Prawdy nie jest ciężką historią, nie czuć mroku czy narastającego zagrożenia. Po prostu taka przyjemna powieść z paroma zagadkami.

No cóż, Cena Prawdy zdecydowanie nadaje się na lekturę dla każdego. Nie jest brutalna czy straszna, a sam tekst czyta się szybko i przyjemnie. Za to dla bronies, którzy lubują się w kryminałach, to powinna być jedna z pozycji obowiązkowych. Historia została ciekawie opowiedziana, bohaterowie dobrze wykreowani, czego by chcieć więcej.



[Fantasy][Dark][Violence][Adventure][Romans]

Cień Nocy

Autor: Cahan

Przyszłość Equestrii to temat powszechnie eksploatowany zarówno w fanfikach, animacjach, jak i na wszelakich obrazkach. Co ciekawe – ciągle udaje się z niego wycisnąć coś nowego, co nie będzie kłuć w oczy schematycznością. Tutaj nie jest inaczej. Cahan wykreowała własną wizję wieków średnich świata kolorowych, gadających, niepoprawnych biologicznie i anatomicznie taboretów.

» *Zodiak*

Fabula opowieści zaczyna się w momencie ucieczki królowy Night Shadow z zamku Mooncastle w Królestwie Nocy i do pewnego momentu śledzi ją i jej przygody. Z czasem jednak pojawiają się wątki wielu innych postaci, zarówno przyjaznych młodej alicorn, jak i jej wrogów. Można by porównać to do Pieśni Lodu i Ognia, która zresztą była sporą inspiracją, co widać gołym okiem. Z początku wszelkie intrygi są mało widoczne, ale z biegiem akcji uwypuklają się i czytelnik uświadamia sobie, że drogi wszystkich bohaterów zmierzają do czegoś dużego. Night Shadow pragnąca objąć tron, jej ojciec – Darkness Sword – knujący własne intrygi, Bastard Spell – tajemniczy czarodziej, którego drogi skrzyżowały się z młodą księżniczką, czy Nnoitra – rycerz, ofiara okrutnego żartu przeznaczenia. A to i tak nie jest wszystko. Cahan pokazała nam puzzle i kazała czekać, aż je ułoży. A my,

widząc, jak ładne są poszczególne elementy, nie możemy się doczekać.

Akcja fanfika ma miejsce na terenach znanych z serialu, jednak podzielonych na rywalizujące ze sobą królestwa: Nocy, Zmian, Słońca i Equestrii. Nazwy może i proste i mało oryginalne, ale dość specyficzne i pasujące. Każde z nich posiada swoją własną kulturę i tradycje w stu procentach zgodne z ich nazwą, a nawet unikalny krajobraz. Do tej pory bliżej przyrzeliśmy się głównie Królestwu Nocy – państwu, gdzie kucyki występują w dość ciemnych barwach i posiadają „mroczne” imiona np. Darkness Sword, Night Shadow, Dark Mane itd. Brzmia wręcz komicznie, prawda? Dodać więc trzeba, że wszystkie wymienione kucyki to alicorny. To też ważna część uniwersum. Skrzydlate jednorożce pełnią tu funkcję najwyższej kasty, rodów królewskich i po prostu władców. Niżej w hierarchii są jednorożce, pełniące rolę mniej potężnej szlachty, potem pegazy, które najczęściej są żołnierzami, a na samym dole drabiny społecznej swoje miejsce mają kuce ziemskie – chłopci.

Opisy same w sobie nie są tu dziełem sztuki, a bardziej środkiem przekazu. Nie opływają w kolorystykę, co wcale nie przeszkadza w odbiorze. Opowiadanie czyta się płynnie i przyjemnie, nie będąc atakowanym przez zbyt wiele błędów, brakujących liter itd. Poprawność stoi na wysokim poziomie. Jeżeli coś jest

problemem, to są to zdania rujnujące dobrze zbudowany klimat. Kilka akapitów budowania napięcia, a potem parę słów, które wybijają czytelnika „z rytmu”. Ciekawą sprawą jest oddanie poprawności biologicznej i anatomicznej. Cahan używa słów i zwrotów z profesjonalnej terminologii, które dodają pewnych smaczków. Ot, chociażby piana tworząca się na bokach kucyków, kiedy te się pocą. Można poczuć, że czytamy o koniowatych, a nie ludziach z dziwnymi imionami.

Jak wspomniałem wcześniej, ciężko ustalić tu głównego bohatera, ale najbardziej na to miejsce pasuje królewna Night Shadow. Zarówno ona, jak i inne postacie są wykreowane naprawdę solidnie, zapadają w pamięć, budzą emocje, sprawiają, że czytelnik kibicuje im bądź życzy nieszczęścia. Nikt nie jest tu jednoznacznie dobry lub jednoznacznie zły. Nawet jeżeli chyli się w pewnym kierunku, to ma kilka cech, dzięki którym zachowany jest balans. Nawet podejście do pewnych postaci kanonicznych jest nowatorskie i ciekawe. Można by pomyśleć, że to nie te same osoby. Dodatkowo czytelnik stawia sobie pytanie: co się im stało? Kreacja mniej ważnych postaci również stoi na wysokim poziomie, mimo że ich jedynym zadaniem jest tworzenie tła, to i tak są dość charakterystyczne, czy to przez sposób wystawiania, czy zachowanie. Niestety nie dzieje się tak w stu procentach przypadków; zdarzają się kucyki posiadające jedynie imię, pozbawione osobowości.

Cóż, jeśli o mnie chodzi, to dodam od siebie, że Cahan udało się dokonać czegoś bardzo zabawnego. Otóż

stworzyła fanfik, który bardzo lubię, mimo iż nienawidzę trzech czwartych postaci. Przez większość czasu czyta się przyjemnie, człowiek nabiera ochoty, żeby poznać dalsze losy bohaterów, chociażby po to, żeby dowiedzieć się, że zginą. Całość kojarzy się trochę z Grą o Tron, trochę z Wiedźminem. Jego lwią część stanowią polityczne intrygi, co jednym na pewno się spodoba, innym odrzuci. Nie brakuje tu też magii, potworów i tajemnic. Opowiadanie ma swoje wady – w niektórych miejscach rujnowanie klimatu bądź czasem niezrozumiałe sformułowania dla tych, którzy nie mają zbyt szerokiej wiedzy o koniach. Tak czy inaczej fanfik z całą pewnością jest godny polecenia, a jego wady nie przystają zalet.



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!



Cahan Uczy i Bawi

Część 11: Lata noga, lata głowa

Witajcie, kucoluby! Pewnie zaintrygowała was nazwa tej części poradnika „Cahan Uczy i Bawi”. Ewentualnie uznaliście, że to żalotne; no cóż, bywa i tak. Jednak aby sprawa była całkowicie jasna, pozwólcie, że wam przedstawię, o czym będzie traktować ten odcinek. Tym razem omówię sceny zawierające przemoc. Od burdy w karczmie przez pole bitwy po walkę na gołe klaty. Dowiedziecie się, na co zwracać uwagę i jak wykorzystać perspektywę do określonych celów, a także omówimy kwestię wykorzystania militariów w świecie My Little Salceson: Sausage is Magic.

» *Cahan*

Perspektywa

Walkę możemy opisać z różnych punktów widzenia. Inaczej będzie to wyglądało z góry czy z boku niż z widoku samych walczących. W pierwszym przypadku tekst będzie siłą rzeczy mniej dynamiczny niż w drugim, za to powie więcej o przebiegu bitwy, jest też dobrą metodą na pokazanie stosowanej strategii. Nie oznacza też rezygnacji z przemyśleń bohaterów, a jeśli nie wierzysz, to zagraj z kolegami w dowolną strategiczną grę turową. Z kolei gdy opisujemy akcję z perspektywy wojów, tracimy obraz całości, za to dochodzi dynamika, opisy wyprowadzanych i parowanych ciosów czy serii puszcanych z karabinów. Obie metody mają swój urok i myślę, że obie warto stosować.

Kiedy piszemy z perspektywy obserwatorów, nawet jeśli to dowódcy i strategowie doglądający przebiegu walki ze wzgórza, to możemy spokojnie konstruować dość długie zdania, których nie należy jednak mylić z tasiemcozdaniami. Taka ocena, nawet najbardziej emocjonalna, nie będzie aż tak dynamiczna jak w przypadku walki opisywanej bezpośrednio. Porównałabym to do wyścigów konnych: nawet jeśli obserwator się cieszy/martwi, to jest to nic w odniesieniu do tego, co w tym czasie czuje dżokej.

Z drugiej strony mamy relację prosto z frontu, która, o ile bohater nie jest absolutnie zimnym skurczybykiem, siłą rzeczy jest silnie nacechowana emocjami. Strachem, złością, marzeniami o chwale. Następuje bardzo silne pobudzenie, niezbędne do odbierania wielu bodźców naraz. A my jako pisarze powinniśmy oddać ten dynamizm. Dlatego w tym miejscu zapomnijmy o wyjątkowo długich i szczegółowych opisach oraz nie konstruujemy dużych ilości zdań wielokrotnie złożonych, gdzie słowo „wielokrotnie” znaczy naprawdę wiele. To nie miejsce i czas na dokładne obserwacje, bo wszystko dzieje się strasznie szybko.

Uzbrojenie

Niezależnie od tego, czy damy taboretom pistolety, miecze bądź krzesła, to powinniśmy pamiętać o ich możliwościach. Tam są pegazy, jednorożce i zwykłe ziemniaki... One nie mają rąk, a to znaczy, że... no, trochę ciężko z używaniem

niektórych rodzajów broni. I nie ma tu złotej metody, bo jeśli decydujemy się potraktować je jako ludzi, to musimy liczyć się z tym, że to, co uzyskamy, nie będzie miało w zasadzie najmniejszego sensu. Nie da się walczyć z mieczem w pysku, a tak trzymany pistolet ma taki odrzut, że życzę powodzenia. W przypadku użycia kopytnego mamy zaś kolejny wielki problem, którym jest kwestia stania na dwóch nogach, a tym bardziej kwestia długiego przebywania w tej pozycji, co jest technicznie niemożliwe. Unikniemy tego, jeśli potraktujemy kuce bardziej jako konie niż ludzi, czyli stworzymy i dopasujemy broń specjalnie dla nich, więc z podziałem na rasy. Wymaga to więcej kreatywności, zaś efekt jednym się spodoba, a innym nie.

Jeśli zdecydujemy się na autorskie uzbrojenie, to musimy pamiętać, że tu liczy się efektywność, a nie efektywność. Broń ma działać i ma być stosunkowo prosta w użyciu, tak by byle kmiotek zaciągnięty do armii potrafił dość szybko zrozumieć, jak się nią mniej więcej posługiwać. Bardziej zaawansowane techniki walki należy raczej przeznaczyć zawodowcom. Dobrze dokładnie przemyśleć, jak wykorzystać możliwości poszczególnych ras, w tym magię jednorożców, zdolność do lotu i kontroli pogody przez pegazy oraz siłę ziemskich kuców.

Opis walki, czyli na co zwracać uwagę

No cóż, wiele osób zapomina, że podczas okładania się po pyskach zadawane są obrażenia, a obrażenia boją jak cholera. Jak mocno dostaniesz, to zwijasz się z bólu na podłodze, płaczesz i wzywasz matkę, bogów czy tam panie lekkich obyczajów. Nie trzeba do tego odciętej kończyny, wystarczy zwykły upadek ze schodów. A tymczasem regularnie czytam iście hollywoodzkie „jelita mu wyleciały, ale dalej koksi jak Predator”. Proponuję trochę więcej realizmu, bo ból i zmęczenie też są dla kuców. Podobnie jak wpływ podłoża, warunków atmosferycznych, głodu czy nawet zwykłego kataru.

Bohaterskie szarże na czołgi? Gigantyczne zamachy mieczem? Wiecie, jak to się powinno skoń-



czyć? Śmiercią i to rychłą, a także nagrodą Złotej Łagiewki Pyłkowej za głupotę. Jest coś takiego jak instynkt samozachowawczy, a bohaterskie skłonności w sytuacji podbramkowej to prawdziwa rzadkość. Zazwyczaj w takich sytuacjach myśli się o ratowaniu własnych zadów, więc albo się ucieka, albo walczy mocno defensywnie. Walka do ostatniej kropli krwi jest wtedy, gdy obiekty wiedzą, że i tak nie przeżyją albo jeśli uważają to za swoją jedyną szansę.

Rozkazy od dowódcy przy wojskach pseudośredniowiecznych i ich wykonanie również nie wychodzą tak gładko jak na filmach. Wyobraź sobie, że tłuczysz się w tłumie, który drze japy ile wlezie, z drugim drącym japy tłumem. Szczęk oręża, jęki rannych, wojskowe „piórwy jego macie”... I myślisz, że w tym hałasie usłyszysz cokolwiek zrozumiałego? Tak średnio. Oczywiście, w grę może wchodzić magia, można zrobić inny model niż ten najczęściej stosowany, ale jednak warto czasami nad czymś nieco dłużej pomyśleć. Same ruchy wojsk też w przypadku tradycyjnym trwają dość długo.

Krwawe opisy to kolejna rzecz, którą łatwo zepsuć. Albo za grzecznie, albo wprost przeciwnie. Można w dużej mierze pomijać ten aspekt, zręcznie go unikając, ale można też stawić mu czoła i stworzyć coś, co będzie bardzo brutalne, a przy tym nie żałosne niczym „Cupcakes” czy „Sweet Apple Masacre”. Tutaj przyda się wiedza o przebiegu żył, tętnic, działaniu mięśni i układu nerwowego. Z przeciętej żyły krew się leje, z tętnicy pryska jak z fontanny, zgodnie z częstotliwością skurczów naczyń. To drugie jest też znacznie groźniejsze. A by kogoś unieruchomić, wystarczy przeciąć parę

sznurków. Wylewające się jelita? Proszę bardzo. Umiejętne opisanie cierpienia i śmierci potrafi zrobić niesamowity klimat.

Zbytnie uprzyzwoicenie scen przemocy zepsuje każdy fanfik, szczególnie kiedy opisujemy walkę na śmierć i życie. Jest akcja, jest brutalność, bo bez niej to niemożliwe, więc nie bójmy się nazywać rzeczy po imieniu, zamiast pisać, jak to Ponragon rozdawał klapsy na prawo i lewo, karząc brzydkich łotrów, którzy byli niemili dla księżniczki Anastazji, podczas gdy mamy na myśli wyprucie bebechów bandy dezertów, która chciała dokonać gwałtu grupowego na owej klaczy.

Pojedynki na śmierć i życie trwają z reguły krótko. To normalne, że parę sekund, rzadziej minut i jest już po wszystkim. Nie trzeba pisać elaboratu na dwadzieścia stron, jak to Ponragon ciachał się na topory z Celestiatorixem. Chyba że mamy pełne opancerzenie, wówczas czas się wydłuża. Po prostu nie róbmy z fanfika drugiego „Dragon Balla”, by nie zanudzić czytelnika na śmierć.

No właśnie, pancerze. Pancerz powinien być przede wszystkim funkcjonalny, bo wojna to nie rewia mody ani parada równości. Teraz już wiecie, czemu złote zbroje odpadają, a jeśli wciąż nie, to pozwólcie, że wyjaśnię. Złoto jest drogie, ciężkie jak cholera i łatwo się wygina pod wpływem uderzeń. Już zbroja z kartonu jest lepszą myślą techniczną, bo w niej przynajmniej można skutecznie uciekać. Ogółem czynniki, jakie należy brać pod uwagę to: cena, ciężar, ochrona i możliwy zakres ruchu. Byle chłopca nie stać na pełną płytę ani nawet na kolczugę. Raczej przyjdzie mu popylać w starych gaciach i ewentualnie skórzanych łatach. Pegaz, który ma walczyć w powietrzu, raczej nie ucieszy się z 50 kg dodatkowego balastu. Różne zbroje zapewniają też różną ochronę, za to często też mocno krępują możliwość ruchu albo ograniczają pole widzenia. No i moi mili, pamiętajcie, że hełm to podstawa podstaw.

Kolejną sprawą, o której warto wspomnieć, jest naczelna zasada pisania epickich bitw: jeśli chcesz stworzyć epicką bitwę, to wywal wszelkie epickie opisy lśniącej tarczy i wielkiego miecza bądź streść je w kilku słowach. Podobnie nie rozpływaj się zbytnio nad odwagą walczących i powiewającymi sztandarami, bo najprawdopodobniej nie wyjdzie to fajnie, tylko strasznie głupio, patetycznie i sztucznie. Słowo pisane to nie Hollywood i lepiej

to sobie zanotować przed rozpoczęciem pisania fanfika o pastelowych osiołkach.

Postać

Od tego, kim jest nasz bohater, zależą jego umiejętności. Syn chłopca nie pokona rycerza w walce na miecze, chyba że tamten wyrzuciłby się o kamień. Prosta klacz z dobrego domu raczej nie miała wcześniej okazji używać broni palnej, więc gdy ją dostanie, to prawdopodobieństwo, że trafi w to, w co trafić chciała, jest nikłe, zaś próby przeładowania są materiałem na opowiadanie komediowe. Takie „zero to hero” to w gruncie rzeczy niezwykle słaby i naciągany motyw. Jeśli już coś takiego robimy, to starajmy się to uzasadnić w sposób, który nie wywoła bólu głowy u większości czytelników.

Ciągnąć się jak smród za woj- skiem

Pewnie już nie raz i nie dwa słyszeliście to powiedzenie, prawda? No cóż, nie wzięto się znikąd. Jeśli mamy kupę stworzeń, to musimy pamiętać, że one jedzą, więc potrzebne jest zaopatrzenie. Dużo wozów z żarciem, lekami i innymi przydatnymi rzeczami. Bez tego nasze wojownicze kucysie umrą, więc nie zepsujcie tej sugestii i coś z tym zróbcie. Prócz tego, za armią jak świat światem ciągną panie lekkich obyczajów i hieny cementarne. Owe panie czy tam klacze, gryfice bądź inne samice rozkładają nogi przed każdym, kto im zapłaci i tak sobie obsługują sporą rzeszę osobników płci męskiej, a przy okazji zupełnie za darmo obdarowują ich chorobami wenerycznymi. Wojsko choruje, spada jego wartość bojowa i takie tam. A co oprócz tego? No cóż, następstwem jedzenia i picia są wydalanie i defekacja. Możemy założyć, że kuce załatwiają swoje potrzeby gdzie popadnie, co spowoduje, że naszą armię błyskawicznie rozłoży zaraza. W przeciwnym wypadku niezbędne są latryny, do których kopania wprost stworzone są ziemskie kucyki.

Wojownicy przemieszczają się, a za nimi zostają trupy, przypadkowo spalone wsie, kupy, zdeptane pola i inne atrakcje. A potem są zmuszeni się wycofać, a kiedy nie ma czego palić, plądrować, mordować i gwałcić, to jest to już nie lada problem. Spada morale, zaczynają się masowe dezercje, a przy drogach wisi coraz więcej ciał rozdziobanych przez kruki i wrony, a także

wydzielających niesamowity smród. Tak, wojna cuchnie niesamowicie.

Kreatywność

Twoim najlepszym przyjacielem oczywiście jest kreatywność, która w połączeniu z solidnym warsztatem pozwoli ci stworzyć coś, co porwie tłumy. Ale to coś jeszcze, to finezja walki! Czyli coś, o czym zawsze zapominacie, moje małe kucyki. Wielkie zakłete miecze +200 do wielkości rogu jednorożca, zbroje z magicznej starożytnej stali połączone z siłą szarży wojsk, ewentualnie siłą wspaniałości Ponyralta z Equestrii, to jest to, co wiecznie robicie. Jakby nie było innych, często prostszych i skuteczniejszych sposobów na pozabijanie się... Ja naprawdę nie rozumiem, jak istoty, które rodzą się ze zdolnością do lewitacji, mogą być tak tępe, jak zazwyczaj są w fanfikach. Widzieliście, jakie te kuce mają oczy? Wielkie jak atrybuty Pamelii Anderson. To czemu nikt nie wsadził w nie jeszcze choćby wykałaczkę? Praktycznie nigdy nie stosujecie hełmów, zwłaszcza takich, które chronią twarzoczaszkę, więc czemu do jasnej cholery ciągle tylko ucinacie kończyny czy głowy (swoją drogą, strasznie ciężko się robi coś takiego). Podobnie ma się sprawa w prowadzeniu wojen. Może by taką epicką szarżę przerwać zwykłą grubą liną, którą nagle jednorożce podniosą przed pędzącą hordą? Możliwości jest mnóstwo.

Gore

Nieliczni je kochają, większość nienawidzi, boją się wszyscy, w szczególności krytycy. No dobrze,

a o co w tym chodzi? Gore to twór, w którym jest dużo krwi i flaków, które to są bardzo dokładnie opisane. W teorii nie dla dzieci, w praktyce to głównie one stanowią grono fanów tego kontrowersyjnego gatunku, podniecając się każdym gniotem. Nie każde gore jest złe, ale większość to bezsensowna krwawa papka, gdzie niby realistyczne opisy wywołają uśmiech politowania na twarzy każdej osoby, która ma choć odrobinę pojęcia o temacie.

Aby nasz ultrabrutalny fanfik się udał, musimy pamiętać o dwóch rzeczach. Pierwszą z nich jest logika, a drugą fabuła. Logika zakłada, że po ucięciu kończyny obiekt wykrwawia się dosyć szybko. Zaś fabuła to coś, co nada odrobinę sensu i uzasadnienia temu, co się dzieje. Jeśli chcę pooglądać wnętrze, to otwieram atlas anatomiczny, a nie czytam kolejny opis, jak to Pinkie Pie patroszy Dash.

Gwoli podsumowania

No cóż, sceny przemocy zdecydowanie należą do jednych z trudniejszych do napisania. Przede wszystkim dlatego, że trzeba bardzo uważać, by nie przegiąć w żadną ze stron, a także by zainteresować czytelnika. Mam jednak nadzieję, że te parę drobnych wskazówek pomoże wam się w tym wszystkim odnaleźć. Mimo wszystko nie zapominajcie, że to nie poradniki od przemądrzałych internetowych celebrytów napiszą wszystko za was, więc proszę, myślcie i pracujcie nad swoją kreatywnością. To by było już wszystko na ten miesiąc.





Przegląd muzyczny

Odcinek 8

Oto i mamy: kolejna edycja **Przeglądu Muzycznego Anno Domini 2015**. Tak jak obiecałem, teraz seria będzie kontynuowana co numer (a przynajmniej mam taką nadzieję). A teraz trochę wieści muzyczno-fandomowych.

» *Kingofhills*

General Mumble, przez niektórych uważany za mainstream, wydaje nową epkę. Link [tutaj](#). Poza tym Niklas pracuje wciąż nad dawno obiecany albumem falloutowym. Kolejną sprawą jest ogłoszenie przez L-Traina [naboru do chóru](#) do kontynuacji metal opery „Moonrise”. Zaprawdę dobra to wieść, bowiem rzeczony siedmioczęściowy twór był naprawdę świetny. Miejmy nadzieję, że „Fall of an Empire” nawet go przebiję. Ostatnią wieścią jest niedawne wydanie albumu „Raponas, vol. 2”, z którego wyciągamy kilka kawałków w dalszej części przeglądu.

Wygląda na to, że to tyle. Nowych utworów na tę edycję jest jeszcze mniej niż poprzednio, bo tylko dwanaście – o siedmiu mniej wykonawców niż poprzednio zrobiło coś kucykowego i związanego z muzyką. Smutne, lecz prawdziwe. Więc żeby nieco zachować tradycję dużej ilości stron na „Przegląd Muzyczny”, postanowiłem wprowadzić dwie nowości: pierwszą z nich będzie dłuższa część przegadana, w której będę dzielił się opiniami co do muzyki. Druga to poddział w PMie, zatytułowany „stare klasyki”. Nazwa mówi chyba sama za

siebie – będę tam wrzucał kawałki, które nie są nowe, a miały spore zainteresowanie ludu bądź zwyczajnie były dobre. Przy czym zastrzegam, że po pierwsze: nie będzie absolutnego mainstreamu typu „Discord”, „Loyalty” czy „Rainbow Factory”, mielonego miliard razy przez połowę artystów w fandomie. Po drugie: opinie będą całkowicie subiektywne i możecie się z nimi nie zgadzać.

No dobra... wstęp za nami. Dajcie ino tę muzykę!

L-Train – Tower of Mistakes (extended cover)



[Acoustic]

Na początek krótki kawałek z głosem samego L-Traina w roli głównej. Z jakiegoś powodu ów głos w ogóle mi nie pasuje, być może bardziej pasowałby wokal żeński?

Nicolas Dominique – Moon7



[Ambient]

Tajemniczy, zagadkowy i... kosmiczny. W tych trzech słowach opisałbym Moon7, utwór z pewnością pasujący m.in. do gier takich jak Mass Effect czy Portal.

Reverbrony – Gaia



[Ambient] [Tribal] [Orchestral...ish?]

A tymczasem Reverbrony ponownie tworzy spokojnie. Tym razem instrumentalny twór poświęcony Zecorze, w którym słychać już dobrze wyrobiony styl Reverbrony'ego. Kto znał już wcześniej jego twórczość, z pewnością wie, o czym mowa.

Fritzbeat & Vace Slav – Pinkamena



[Rock]

Porcja dobrego, typowego rocka od Fritzbeata. I szczerze mówiąc, nie ma tu zbyt wiele do dodania; fani gatunku będą zadowoleni, zaś dla początkujących powinno być to całkiem niezłe wprowadzenie.

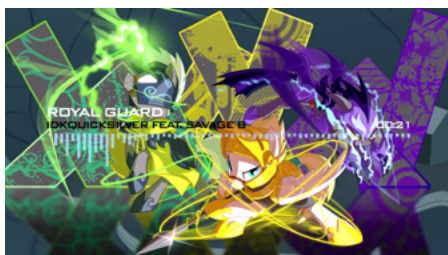
BlackGryph0n & Michelle Creber – Smooth Criminal



[Michael Jackson]

Pamiętacie cover „Beat It” w wykonaniu tej dwójki w animacji Animated Jamesa? Oni znowu to zrobili. I brzmi świetnie! Teraz tylko czekamy na tego ostatniego. Być może animacja przebije nawet poprzednią! Ale może trochę o muzyce. BlackGryph0n w duecie z oryginalną Apple Bloom radzą sobie naprawdę dobrze. Właściwie brzmią, jakby śpiewali w oryginale. Gorąco polecam!

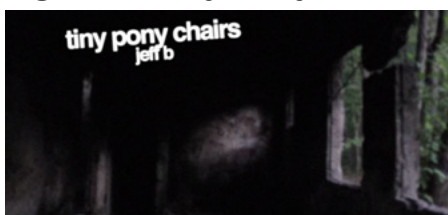
idkQuicksilver feat. Savage B – Royal Guard



[Hard rock]

Druga w tym zestawieniu pozycja z nowego albumu ze sponyfikowanej płyty zespołu Ramones pt. „Commando”. Podobnie jak w „Pinkamencie” mamy tu po prostu dobry, choć krótki rock, którego warto by posłuchać choćby dlatego, że został stworzony i nie brzmi źle.

Jeff Rae (Dawniej Jeff Burgess) – Tiny Pony Chairs



[Acoustic]

Pora na coś smutniejszego.

Poprzednio Burgess zachwyił mnie nieco żywszym rockiem. Tym razem dostaliśmy smutny, akustyczny utwór z typowego albumu „best of”, który z kucykami ma... no właśnie, ile wspólnego? Pojawia się w tytule i w refrenie. Im więcej się słucha, tym więcej sensu nabierają te malutkie kucykowe krzesła. Być może wyobrażenia podsuwa nam wtedy jakieś obrazy, próbujące wyjaśnić, co właśnie usłyszeliśmy... w każdym razie, bardzo fajny utwór. Polecam przysłuchać, być może dopszukacie się czegoś więcej niż ja.

Prince Whateverer – Left Behind



[Metal]

Jasny gwint, Whateverer gra metal. I wychodzi mu świetnie. Mam wrażenie, że nasz książę wzorował się m.in. na Prototype czy Avenged Sevenfold. Dostaliśmy od niego kawałek o rodzicach Applejack o brzmieniu dość rozżalonym, wręcz zdenerwowanym. A, zresztą... posłuchajcie.

Freewave + Injustrial & Friends – The Conversional Bureau



[Industrial metal] [TCB]

To naprawdę dziwny utwór. Wokal jest przeplatany zwykłymi słowami i nie tylko, co można zaobserwować np. w „45-89” Kultu czy „Harakiri” Serja Tankiana.

Ciekawym zabiegiem jest zastosowanie materiału z faktycznych nagrań wideo ze świata. Jeżeli chcecie się przekonać na własnej skórze (co polecam), wystarczy kliknąć w obrazek na górze.

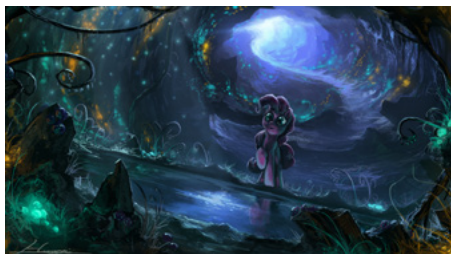
VocalScorePony – Zecora's Exile



[Instrumental] [Ambient?]

O, ironio. Człowiek o nicku VocalScorePony tworzy instrumentalną muzykę. Czy to znaczy, że będzie zła? Oczywiście, że nie! Być może nie w moim klimacie, ale nie mogę powiedzieć, że to złe dzieło. Ale pamiętajcie, subiektywizm jest rzeczą ludzką, tak więc wchodźcie i słuchajcie.

Vylet – The Cavern Lurker | Pony! | Cinematic Soundscape



[Zdecydowanie ambient]

I kolejna interesująco-intrygująco-niestandardowa pozycja, zarazem przedostatnia na naszej liście. Oto mamy ambient, który można spokojnie przypisać do eksplorowania jakiejś jaskini. Dźwięki typowo rozpoznaje się z filmów lub gier, a jak wiadomo – stanowczą część klimatu stanowi soundtrack. Wsłuchajcie się zatem w odgłosy odległego wiatru szeleszczącego wśród skał i pozwólcie, by wyobraźnia przejęła stery.

IvoryKeysADSR – A Wasteland Restored [2015 Remaster]



[Acoustic] [Orchestral]

Oczywiście, że nie mogłem powstrzymać się przed wrzuceniem czegoś falloutowego do kolekcji. Co jeszcze śmieszniejsze, utwór pochodzi sprzed prawie pięciu miesięcy – bardzo się więc spóźniłem z jego publikacją, ale już wyjaśniam. Otóż te osoby, które znały do tej pory twórczość IvoryKeysa, wiedzą, że ok. dwa lata temu wydał on utwór o dokładnie tej samej nazwie. Był właściwie czymś w rodzaju muzycznego podsumowania zarówno Fallout: Equestria, jak i jego twórczości i szczerze powiem, że był to jeden z moich ulubionych kawałków od tego artysty. A teraz wydał jeszcze nowszą, lepszą wersję owego kawałka. Wierciecie lub nie, ale autentycznie płakałem, gdy usłyszałem ją po raz pierwszy. Dlatego też nie ma opcji, by nie pojawiła się w tym zestawieniu.

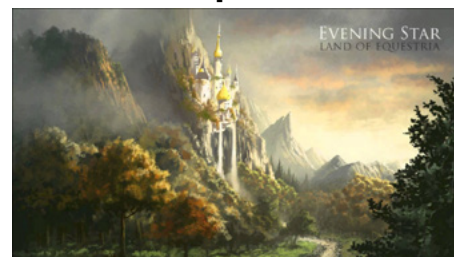
A jako że był to ostatni nasz kandydat, pozwolę sobie na chwilę refleksji. Potem przejdziemy do etapu kilku staroci.

Kilka razy wspominałem już, że coraz mniej artystów tworzy kucykowo. Powody są, po krótkim namyśle, oczywiste: wypalenie, chęć poszerzenia horyzontów, brak weny. W sumie szkoda, bo dawne tuzy międzynarodowego fandomu muzycznego tworzyły naprawdę niezłe – dowodami są choćby bardzo znane utwory ze złotych lat fandomu, tj. głównie sezonu drugiego. Ale z drugiej strony mamy w tej chwili trochę świeżej

krwi, która ma szansę się wybić. To, że pobiją starą gwardię, jest raczej wątpliwe, ale zawsze warto spróbować, prawda?

... No dobra, jako że dziś niezbyt mam weny na pisanie filozoficzne, przejdźmy do następnej części, którą jest wzmianka o paru klasykach fandomu sprzed lat. Na początek zarzucę pięknym orchestralem od Evening Stara, uznawanym przez niektórych za nieoficjalny hymn naszych pastelowych przyjaciół.

Evening Star – Land of Equestria



[Orchestral] [Vocal]

Swego czasu, gdy jeszcze nie pisałem przeglądu muzycznego, natrafiłem na to piękne dzieło. Było jednocześnie jednym z pierwszych, które faktycznie spodobało mi się z fandomowej muzyki. Swoją drogą, szkoda, że Evening Star odszedł poniekąd z fandomu – nie stworzył nic kucykowego od ponad roku.

Kolejny utwór, który wręcz uwielbiam i który poznałem u początków muzycznej przygody w fandomie był...

PrinceWhateverer ft. Liquid Cobalt – Between Fairytales and Happy Endings



[Acoustic]

Zamieszanie z Derpy pamięta zapewne większość bronies,

kórtzy w tym czasie byli już z nami. Krótkie wprowadzenie: Hasbro, wydając epizod „The Last Roundup”, dało naszej szarej klacze głos męski, co przykuło uwagę nadgorliwych obrońców moralności. Potem wynikała z tego afera z imieniem („Derpy”) oraz tym, że ma zęza – wywołało to burzę na tyle poważną, że Hasbro stwierdziło potem, że rzeczona postać nigdy już nie pojawi się na ekranie. Oczywiście bronies zareagowali od razu, między innymi tym oto utworem. Pięknym, chwytającym za serce utworem, który natychmiast porwał mnie, gdy tylko go usłyszałem. Zaś efekt akcji? Widzieliśmy w setnym, specjalnym odcinku, gdzie Derpy grała bardzo istotną rolę. Awesome!

Chciałbym tu zaznaczyć jedną rzecz: w tym zbiorowisku zwanym potocznie fandomem siedzę pasywnie od wiosny 2012 roku, a nieco aktywniej od początku 2013 roku. Fandomowej muzyki nie słuchałem jeszcze dłużej, więc miejcie świadomość tego, że fakt usłyszenia przeze mnie po raz pierwszy klasyków sprzed dwóch lat równa się z tym, że wcześniej zwyczajnie nie zwracałem na nie uwagi.

Pora na kolejny, stary utwór, również refleksyjny i smutny. Tym razem mowa o...

Koroshi-Ya – Rainbow (feat. Feather)



[Rap]

Tak jak normalnie nie słucham rapu, w tym wypadku zrobiłem

wyjątek... i nie żałuję. To był autentycznie jeden z tych najpierwszych kawałków, jakie kiedykolwiek przesłuchałem. To od niego zaczęła się powoli moja przygoda z muzyką inną niż do tamtej pory. Polecam wsłuchać się w tekst, zanurzyć i pozwolić emocjom na oddziaływanie na waszą duszę.

Na koniec zaś rzucimy coś bardziej energicznego, a również bardzo znanego:

WoodenToaster & The-LivingTombstone – Love me Cheerilee



[Electro] [The Living Tombstone]

Tak, posunąłem się do tego, że mam tag nazwany „The Living Tombstone”. Legendarny już muzyk z równie legendarnym partnerem stworzyli niegdyś „Love me Cheerilee”, czyli nieco mniej znany (choć wciąż niezmiernie popularny jak na fandom) pierwszy utwór tego duetu, mówiący o tytułowej klaczy. Obiekt wielu przeróbek, z których jedną wrzuciłem nawet bodajże do marcowego przeglądu.

I to by było na tyle w tej części przeglądu muzycznego. Jeżeli macie jakieś pomysły, jak

można go usprawnić, co można dodać w obliczu malejącej ilości artystów, gorąco zapraszam do kontaktu – poprzez MLPPolska, Kucykowy Teamspeak czy polskie forum o Fallout: Equestria!

Ach, i jeszcze jedno – podziękowania idą do bliskiego przyjaciela, Wieczystego, który zadeklarował się dostarczyć mi własnych propozycji na „klasyki” na najbliższe parę numerów. „Love me Cheerilee” z tego numeru to też jego zasługa. Dzięki!





Przedawkowanie Nostalgii

Fenomen Serialu

Przygotujcie się, nadchodzi zima... Czas płynie, fandom robi się coraz starszy (co opisałem w artykule parę miesięcy temu), tak samo jak jego członkowie. Cóż więc może być najlepszym miodem na nasze serca w te ponure, metaforycznie deszczowe dni? Odrobina nostalgii i powrót do samego początku. Tak oto witam Was w nowej, trzyczęściowej serii artykułów!

» Alberich

Jednym z najbardziej generujących różnorakie dyskusje i teorie tematów, jakie się u nas pojawiają, jest sam fenomen fandomu. Jak to się stało, że nagle, tak zupełnie niespodziewanie, pojawiła się grupa zaprzysięgłych fanów serialu o kolorowych kucykach, w dodatku niewstydząca się w ogóle swoich nietypowych zainteresowań i wyjątkowo chętna do prezentowania światu swojej twórczości, nieraz na niesamowicie wygórowanym poziomie? Zagadnienie to było też często rozważane w kontekście opowiadania o fandomie ludziom niemającym z nim nic wspólnego, a jednak ciekawym, o co w tym wszystkim chodzi. Niektóre wyjaśnienia były sensowne, inne trochę mniej, ale wszyscy zgadzali się w jednym – złożyło się na to wiele czynników. Obawiam się, że możemy co najwyżej zbliżyć się do przeanalizowania wszystkich.

Artykuł ten, po kilku latach istnienia fandomu, gdy zdaniem wielu (w tym moim) minął już zupełnie jego złoty okres, ma za zadanie wrócić do korzeni

i opisać, co takiego niezwykłego miały w sobie kucyki, że przyciągnęły do siebie tylu ludzi. Zdaję sobie sprawę, że zastanawiało się nad tym wielu przede mną, tak samo jak pewnie zrobi to wielu po mnie w przyszłości. Prawda jest jednak taka, że zawsze chciałem dobitnie rozbić tę sprawę na czynniki pierwsze i czegoś się dowiedzieć. Chodźcie więc ze mną, by domowymi metodami dokonać tematycznego śledztwa, rzecz jasna starając się, by było ono jak najrzetelniejsze.

Dla wygody zarówno czytelników, jak i mojej, dzielę całość na trzy bazowe cegiełki. Na początku postanowiłem przeanalizować, co takiego miała w sobie kreskówka „My Little Pony: Friendship is Magic”, konkretnie skupiając się na jej walorach i cechach. Następnym artykułem będzie „Fenomen Fandomu”, gdzie zgłębimy się w strukturę i mechanizmy działania fanów kucyków. Całości dopełni „Fenomen Fandomowej Twórczości”, poświęcony w całości fanfikom, fanartom i wszelakim innym dziełom fanów.

Fenomen Serialu

Przechodzimy do sedna dzisiejszego tematu – co takiego ma w sobie serial, że dzięki niemu mogło stać się, co się stało? W jaki sposób kreskówka dla małych dziewczynek o kolorowych, słodziutkich kucykach mogła stać się rdzeniem potężnego fandomu, do którego notabene należą nie tylko najmłodszy?

Wszystko zaczęło się od Hasbro, właściciela marki i jednocześnie wielkiego producenta zabawek dla dzieci. Wypracowali sobie niepozbanioną sensu strategię promocji swoich produktów poprzez seriale animowane, wychodząc z założenia, że jeśli młodszym spodoba się serial, łatwiej naciągną rodziców na figurki kucyków. Producentką czwartej już generacji kreskówki stała się Lauren Faust, której, jak sama wspomina, sentyment do kucyków pozostał jeszcze z dzieciństwa. Przy pracy nad czwartą generacją wzięła na siebie wiele obowiązków, w tym zaprojektowanie postaci. Idea, która kierowała nią i resztą ekipy, wychodziła nieco ponad dotychczasowy plan minimum firmy. Sama Lauren wspomina, że w dawnych generacjach najbardziej brakowało jej wyrazistego charakteru bohaterek, dlatego w nowej edycji postanowiono znacznie ulepszyć ten aspekt, jednocześnie stawiając na inną, prostszą, ale wciąż estetyczną kreskę i całkiem niezły scenariusz. Dzięki temu pragnęli nie tylko zainteresować dzieci, ale też utrzymać przy ekranach ich rodziców. Gdy z końcem roku dwa tysiące dziesiątego wyemitowano serial, wszystko wymknęło się spod kontroli, na czele z grupą docelową. Nagle okazało się, że jeszcze większe zainteresowanie niż u dzieci, serial wzbudził u internautów, przede wszystkim młodych mężczyzn i nastolatków.

Samym fanom i ich późniejszej twórczości poświęcę dwa następne artykuły. Tutaj chcę skupić się przede wszystkim na serialu. Jako że artykuł kierowany jest do ludzi w fandomie, nikomu nie muszę tutaj opisywać kreskówki. Zamiast tego od razu przejdę do jej walorów, które zapewniły jej sukces. Od siebie dodam też, że „My Little Pony” ma w sobie wiele cech, które nie są jednoznacznie pozytywne lub negatywne, wszystko zależy od podejścia i punktu widzenia.

Z całą pewnością dobrą decyzją było pozwolenie Lauren Faust na zaprojektowanie bohaterek, gdyż efekt okazał się naprawdę wspaniały. Bohaterowie to z całą pewnością jedna z najmocniejszych stron serialu i coś, co pozwoliło mu na odniesienie wielkiego sukcesu. Główna szóstka nie jest wydmuszkami, mają swoje zalety, przywary, zainteresowania,

a nawet konkretny sposób mówienia. Niezwykle ważna okazała się też ich szeroka paleta; dzięki dużej ilości dobrze wykreowanych postaci, każdy widz mógł znaleźć kogoś, z kim chociaż trochę się utożsamiał, mógł też wybrać swoich ulubieńców. A że w dodatku scenariusz często bardziej niż same przygody akcentował rozterki i trudności samych bohaterek, mogły one stać się mostem między Equestrią a naszym światem, bowiem poza tym, że były kucykami i żyły w magicznej krainie, ich problemy bywały często niezwykle podobne do naszych.

Bogate i sensowne spektrum charakterów nie stanowiłyby jeszcze o jakości serialu, gdyby nie odpowiedni dobór tematyki. Nie mam tutaj na myśli samego scenariusza, który moim zdaniem jest co najwyżej dobry, a raczej odpowiednią decyzję, o czym w ogóle będziemy w tej kreskówce opowiadać. Za oś wzięto chyba najbardziej uniwersalną rzecz, jaką tylko się dało – przyjaźń. Projekt mógł skończyć się fiaskiem, ale szczęśliwie tak się nie stało, moim zdaniem dzięki odpowiedniemu podejściu do kwestii przyjaźni i uczenia o niej widza. Wiele wcześniejszych kreskówek miało przykrą tendencję spłykania swojego przekazu. Ob-



razowo chodziło o masową próbę rozwiązywania problemów przytulaniem i egzotycznymi pomysłami, podczas gdy nawet średnio rozgarnięty widz mógł zauważyć, że najczęściej wystarczyłaby najzwyczajniejsza rozmowa. Chwała niebiosom, że twórcy „My Little Pony” nie poszli tą drogą! Gdy wiele „bajek” pokazywało dziwne i przesadzone rozwiązania banalnych spraw, kucyki przejawiały kompletnie odwrotną tendencję – pokazywanie prostych rozwiązań nieraz naprawdę trudnych i nietuzinkowych problemów. Tylko w ten sposób istniała szansa na zainteresowanie starszego widza, co jak widać znakomicie się udało.

Wracając do wcześniejszego punktu, można powiedzieć, że przyjaźń jako klucz okazała się trafiona nie tylko dla dzieci. Była z jednej strony na tyle stałym pojęciem, że każdy mógł się do niego jakoś odnieść, a z drugiej jeszcze nie całkiem przegadany. Wiem z rozmów i niektórych znajomości, że zdarzali się fani, którzy zazdrościli bohaterkom przyjaźni i sami chcieli budować podobne relacje. Z całą pewnością nie jest to bez znaczenia.

Dwie wyżej wymienione rzeczy to już bardzo wiele, ale ciągle za mało, by wyjaśnić fenomen serialu.

No nic, najwyraźniej musimy szukać dalszych zalet. Sam za następną u w a ż a m estetykę kreskówki. Mam tu na myśli nie tylko jej wygląd, ale ogólną

oprawę – projekty postaci, kreskę, kolorystykę, tło muzyczne i piosenki. Choć całość wciąż pozostaje mocno „cukierkowa”, nie epatuje kiczowatą słodyczą, raczej skupiając się na prostocie i intensywnych kolorach. Świat jest barwny i różnorodny, zarówno wygląd postaci, jak i na przykład ich miejsce zamieszkania ładnie komponują się z ich charakterami. Przyglądając się pojedynczym kadrów, od razu łatwo dojść do wniosku, że mamy do czynienia z bajką dla dzieci, jednak szczęśliwie nie psuje to wrażenia z odbioru. Piosenki okazały się bardzo udane, miłe dla ucha i pasujące do treści, podobnie jak muzyka tła. Sądzę, że prostota ogólnego projektu też okazała się niemałą zaletą, ułatwiając w przyszłości pracę artystom, zarówno poprzez w miarę łatwe początki z rysowaniem, jak i późniejsze wypracowanie własnego, często kontrastującego z bazą stylu. Więcej o tym opowiem w artykule poświęconym twórczości fanów.

Mamy uniwersalną kwestię, znakomicie wykreowanych bohaterów i estetyczną oprawę. To wystarczy, by kreskówka zdobyła i utrzymała widzów. Wciąż jednak nie możemy mówić o fenomenie, to cały czas za mało.

Według mnie elementem dopełniającym okazał się najprostszy możliwy fakt – to ciągle kreskówka dla małych dziewczynek, wyglądająca jak dla małych dziewczynek i także zaprojektowana. Właśnie ta cecha zadecydowała o możliwości powstania tak niezwykłego fandomu, dając mu niezwykły start. Po pierwsze, po przebicciu się przez pastelową i dość „żeńską” otoczkę większość stwierdza, że serial jest naprawdę dobry i oferuje znacznie więcej, niż się na początku wydawało. W dodatku swoją formą i stereotypem bez problemu mógł wzbudzić sensację i zainteresowanie, podobnie jak pierwsi fani. Powstał też ważny fundament – interesujący proces inicjacji, o którym więcej opowiem w następnym artykule. W wielu też obudziła się jakaś tęsknota za dzieciństwem, gdy oglądanie bajek było czymś zupełnie normalnym. Czemu by więc do tego nie wrócić, jeśli trafiliśmy na coś tak zaskakująco dobrego?

Doskonała kreacja postaci, prosta i przyjemna dla oka (i ucha) estetyka, dojrzałe podejście do uniwersalnego problemu przyjaźni i na koniec fakt, że to wciąż serial dla dzieci, między innymi to zadecydowało o sukcesie serialu. Mógłbym spokojnie skończyć w tym miejscu, sądząc jednak, że warto dodać kilka



słów o innych, nie zawsze aż tak dobrych aspektach „My Little Pony”. Wkraczam tym samym na grząski grunt, bowiem nie każdy musi się zgadzać z moją opinią na temat tego, co twórcom kreskówki udało się mniej.

Przede wszystkim nie uważam fabuły serialu za wybitną, a nawet za bardzo dobrą. Moim zdaniem po prostu spełnia swoją rolę, tyle. Twórcy z całą świadomością użyli podziału na zamknięte, mało powiązane fabularnie epizody, w których powracały najwyżej pojedyncze motywy, bardziej niż nici fabularne. Znacznie ułatwiło to wstawienie lekcji o przyjaźni i późniejszych morałów, jednak możliwości fabularne bardzo na tym ucierpiały. Rzadko zdarzały się odcinki, na których byłbym faktycznie zaskoczony, równie rzadko pojawiał się motyw retrospekcji lub przeszłości postaci. Nie mam o to pretensji do scenarzystów „My Little Pony”, przyjęty schemat nie pozwalał im na zbyt wiele. Sporadycznie tylko zdarzały się zgrzyty w postaci naprawdę nudnych i nic nie wnoszących odcinków lub nagłego pojawiania się nieomówionych motywów, jak na przykład brata Twilight.

Więszym problemem i możliwym tematem na większą rozprawę jest kierunek, w jakim serial zmierza. Pierwszy sezon produkowany był przede wszystkim z myślą o dzieciach. Pojawienie się fandomu w takim a nie innym kształcie zaskoczyło samych twórców, minęło trochę czasu, zanim jakoś się do tego dostosowali. Drugi sezon bardzo przypominał pierwszy, ze sporadycznym puszczaniem oczka do nowej grupy odbiorców. Gdy Hasbro ostatecznie

zrozumiało, kto może zapewnić największe zyski, postanowiło zacząć eksploatować doroślejszych fanów. Uważam, że postąpili rozsądnie. Gorzej, jaką przybrało to formę.

Twórcy nie wywindowali tematyki, nie uczynili jej jeszcze dojrzszej albo odrobinę poważniejszej, nie weszli na grunt nowych, odrobinę trudniejszych problemów. Zamiast tego zatrzymali dawną formę, jednocześnie przy niemal każdej okazji uśmiechając się do fandomu, nachalnie do niego machając, miast puszczać mu oko. Przede wszystkim, wraz ze zmianą grupy docelowej magia „bajki dla małych dziewczynek” straciła na autentyczności. Teraz to jest kreskówka dla starszych fanów i dzieci, jedynie pod dawną otoczką. Z każdym następnym sezonem trudniej też wymyślić oryginalną lekcję o przyjaźni, gdy tyle już zostało na jej temat powiedziane, tak samo jak ciężkie stało się utrzymanie spójnego charakteru bohaterów. Coraz częściej twórcy uciekają się do powielania dawnych problemów w nowej otoczce, co sugeruje niestety, że nasze postacie zbyt wolno się uczą. Brakuje przełomu, brakuje zmiany innej niż częstszego pokazywania elementów tła, którymi zainteresowali się fani. Przy starzeniu się fandomu prowadzi to niestety do spadku zainteresowania. Cóż, powtarzając za Stefanem Kisielewskim: „To nie kryzys, to rezultat!”.

Tak czy inaczej, byliśmy i w sumie nadal jesteśmy częścią czegoś niezwykłego. Czy jesteśmy zadowoleni z postępów serialu, czy też nie, fandom ciągle pozostaje fenomenem. Już wkrótce więcej na ten temat. Do zobaczenia następnym razem!





Tagi

MLP:CCG – jak złożyć grywalną talię

Podtytuł

Niedawna premiera nowego rozszerzenia do kucykowej karcianki MLP:CCG, zatytułowanego „Equestrian Odysseys”, jest doskonałą okazją do rozpoczęcia przygody z tą grą. Nowe karty zmieniają balans rozgrywki, a wiele z nich jest po prostu wzmocnionymi wersjami kart wydanych wcześniej. To sprawia, że nowi gracze mają szansę dość szybko nawiązać rywalizację z tymi, którzy zbierają karty już od dłuższego czasu.

» Falconek

Niniejszy poradnik jest skierowany głównie do początkujących graczy i opisuje kilka zagadnień związanych ze składaniem talii do gry.

1. 45 kart

Mimo że zasady MLP:CCG nie określają górnej granicy liczby kart w talii, zawsze powinno być ich 45. Dlaczego? Załóżmy, że w talii znajdują się trzy sztuki potrzebnej nam karty. Szansa na znalezienie jednej z nich po dobraniu jedenastu kart (czyli w piątej turze) dla talii z czterdziestoma pięcioma kartami to 58%, a dla np. sześćdziesięciu kart jest to 46%. Czyli szansa na dobranie pożądanej karty jest o ok. 1/5 mniejsza.

Jeśli chodzi o relację między liczbą przyjaciół a pozostałymi kartami, to pół na pół (24-21 przyjaciół i 21-24 pozostałych) działa dobrze.

2. Kolory i wymagania wejściowe

O możliwości zagrania wybranej karty decydują jej wymagania odnośnie mocy i koloru. W początkowej fazie gry są potrzebni przyjaciele z wymaganiem 1 mocy w kolorze naszego Mane i bez wymagań w kolorze pomocniczym. Takie karty będą nazywał kartami startowymi. Dopiero wprowadzenie ich na stół umożliwi wprowadzenie kart użytkowych, które będą stanowić silnik naszej talii, zdobywać punkty i wygrywać faceoffy.

Idealna talia powinna mieć możliwie najmniej kart startowych (aby zostawić miejsce na te silniejsze, użytkowe), jednak z drugiej strony musi dawać pewność skonfrontowania problemu startowego gracza lub przeciwnika najpóźniej w drugiej turze. Dla mnie oznacza to, że dobierając siedem kart, muszę dostać cztery punkty siły w przyjaciółach bez wymagań (obecnie większość graczy używa problemów startowych, które wymagają 1+1 dla właściciela i 4 dla przeciwnika).

Do niedawna oznaczało to konieczność wyciągnięcia dwóch przyjaciół o mocy 2. Rozszerzenie „Equestrian Odysseys” wprowadziło przyjaciół o mocy 4 bez wymagań odnośnie koloru. To oznacza, że wystarczy dobrać jedną taką kartę, aby w znacznej części przypadków móc skonfrontować problem przeciwnika (oczywiście grając takimi kartami, należy odpowiednio dobrać własny problem – konfrontowanie problemu 1+1 kartami o mocy 4 byłoby bardzo nieefektywne).



Ostatecznie, dla kart o mocy 2, jeśli mamy ich w talii 12 (po 6 z każdego koloru), szansa na dobranie dwóch po wyciągnięciu sześciu kart wynosi ok. 51%. Nie jest źle, ale zamieńmy je na sześć kart o mocy 4 (po trzy z serii Cutie Mark Consultant). Wtedy potrzebna jest tylko jedna karta i prawdopodobieństwo jej wyciągnięcia po dobraniu sześciu wynosi ponad 59%. Dodatkowo zwalnia się sześć slotów w talii. Warto więc wykorzystać karty z nowego dodatku i dobrać do nich np. któryś z bezkolorowych problemów startowych, jakie również są częścią „Equestrian Odysseys”.

Osobiście wolę prawdopodobieństwa w okolicach 80%-90%, dlatego dla koloru pomocniczego mam zazwyczaj 8-9 przyjaciół startowych.

Kolejną kwestią, która decyduje o tym, ile będzie potrzebnych kart bez wymagań, jest sposób obracania postaci głównej na wzmocnioną stronę. Jeśli wybrana postać może zostać obrócona, np. poprzez dobranie kart (DJ Pon-3, Party Starter), czy zużycie Action Tokenów (Queen Chrysalis, Commanding Queen), to oczywiście kart startowych w kolorze Mane nie potrzeba wcale, bo od razu będą w grze 3 punkty mocy w tym kolorze.

Warto też pamiętać o kartach zdarzeń, które czasowo dodają drugi kolor dla znajdującego się w grze przyjaciela. Umożliwiają one wprowadzanie do gry kolejnych kart o większych wymaganiach,

a przy tym mają moc większą niż 2, czyli zastępując najsłabszych startowych przyjaciół, zwiększają moc talii. Szczególnie godna uwagi jest karta „Makeover!”, której efekt utrzymuje się również w fazie zliczania punktów.

3. Moc talii i elastyczność

Moc talii to wartość określająca, jakiego wyniku można się spodziewać, dobierając kartę podczas faceoffa. Oczywiście im wyższa jest ta wartość, tym lepiej.

Najprościej byłoby po prostu zsumować moc wszystkich kart w talii i wyliczyć średnią, ale tak wyliczona wartość niewiele mówi. Można przecież złożyć talię, która składa się pół na pół z kart o mocy 1 i 6, dzięki czemu ma średnią moc 3,5. Tylko że podczas faceoffa nigdy nie uda się wyciągnąć ani trójki, ani czwórki. Dlatego warto skorzystać z innej miary, a mianowicie dominanty, czyli wartości oczekiwanej. Miara ta określa, jaka moc ma w naszej talii największe prawdopodobieństwo wystąpienia – jeśli np. najwięcej jest trójek, to wartością oczekiwaną jest 3.

Z praktyki wiadomo, że większość talii ma moc nieprzekraczającą 3,5. Należy więc dążyć do tego, aby karty o mocy 4 i więcej stanowiły co najmniej połowę naszej talii – czyli żeby wartość oczekiwana była nie mniejsza niż 4. Takie podejście zapewni sensowne szanse na zwycięstwo w faceoffie, jeżeli początkowe wartości są równe, czyli np. można próbować pokonać troublemakera o mocy 5, mając samemu 5 punktów mocy na problemie.

Co to oznacza w praktyce? Wymiana w talii karty o mocy 6 na kartę o mocy 7 wiele nie daje (zakładając, że powodem wymiany była wyłącznie moc), natomiast każda karta o mocy 3 i mniejszej wymieniona na kartę o mocy 4 i więcej jest na wagę złota.

Jeden z możliwych sposobów realizowania tego założenia opisałem wyżej: zastępowanie słabych przyjaciół startowych kartami dodającymi lub zmieniającymi kolor postaci.

Oczywiście w miarę pojawiania się kolejnych dodatków i coraz silniejszych kart, ta graniczna moc będzie rosła. Być może, po upowszechnieniu się „Equestrian Odysseys”, graniczną wartością będzie 5, a nie 4.

Elastyczność, którą też można określić jako szybkość talii, jest cechą przeciwstawną do mocy w takim sensie, że talia bardzo elastyczna zazwyczaj nie jest bardzo mocna.

Czynnikami określającymi elastyczność są wymagania i koszt wszystkich kart (nie tylko przyjaciół). Im więcej kart w talii ma niskie wymagania i niski koszt, tym szybciej można konfrontować problemy. Z drugiej strony, wśród kart o niskich wymaganiach i niskim koszcie raczej nie ma takich, które robią poważne zamieszanie na stole, a wygrywanie faceoffów takimi kartami może stać się trudne. Ostatecznie, wybór między szybkością a mocą jest kompromisem: karta o mocy i koszcie 4 jest bezużyteczna, kiedy mamy ją w ręku, a do skonfrontowania problemu brakuje dwóch punktów; karta o mocy i koszcie 1 jest bezużyteczna, kiedy leży w domu, a do jej przesunięcia potrzeba dwóch tokenów.

4. Opłacalność kart

Warto jest móc ocenić na pierwszy rzut oka, która karta jest bardziej efektywna.

Dla kart przyjaciół podstawowy wyznacznik to jeden punkt mocy za jeden Action Token. Każda dodatkowa zdolność (np. Studios) może podnosić koszt o jeden token, a każde wymaganie odnośnie koloru powinno koszt obniżyć (w praktyce karty, które mają wymagania kolorystyczne, mają też dodatkowe umiejętności). Szczególnym przypadkiem są karty, których moc jest większa od kosztu. Karty te często nie mają dodatkowych umiejętności albo mają dodatkowe warunki utrudniające ich wprowadzenie (np.: Braeburn, Two left hooves). Są one godne uwagi, gdyż zwiększają elastyczność talii, nie zmniejszając jej mocy.

Trudnym do zmierzenia czynnikiem wpływającym na opłacalność karty jest jej użyteczność. Generalnie, jeśli karta jest kosztowna, to powinna natychmiast przynosić korzyść poprzez zdobycie punktów albo zablokowanie przeciwnika. Karty takie jak np. Tree of Harmony, które w założeniu mają przynosić korzyść po czterech – pięciu turach w praktyce okazują się bezużyteczne, bo nie da się ich zagrać na początku gry, a rozgrywka nie trwa dostatecznie długo.

Niektóre karty natomiast zwracają się poprzez koszty poniesione przez przeciwnika. Np. dowolna

karta, która straszy postać przeciwnika, w praktyce albo zmusza go do wydania dwóch tokenów, albo, jeśli wystraszona postać nie zostanie „odstraszona”, powoduje stratę tokenów zużytych na wprowadzenie tej postaci do gry.

Jeśli chodzi o zdarzenia i zasoby, to ich wartość można określić, odejmując koszt od mocy karty, natomiast dla troublemakerów od mocy należy odjąć koszt (zawsze 1), bonus za pokonanie i ewentualny wymuszony koszt (np. Timberwolf).

5. Dobór problemów

Załóżmy następującą sytuację: gramy talią różowo-fioletową. Naszym aktualnym problemem jest My Pinkie Sense is Tingling, do którego skonfrontowania potrzeba 4 mocy w różowym i 3 w nieróżowym. W domu mamy różowego Mane (3 punkty), a w ręku Apple Brown Betty (3 różu za 3 tokeny) i dwa Blue Moon (każdy po 2 fiolecie za 2 tokeny). Wszystkie te karty są opłacalne (1 punkt mocy za 1 token), ale żeby skonfrontować nasz problem, potrzeba użyć ich wszystkich, co w sumie kosztowałoby 9 Action Tokenów, mimo że problem wymaga łącznie siedmiu punktów mocy.

Co poszło nie tak? Po prostu moc przyjaciół jest niedopasowana do wymagań problemu. Mając różowych przyjaciół o mocy 3 i fioletowych o mocy 2, należało wybrać np. problem Wrapping up Winter (4 fioletowego i 3 niefioletowego). Z taką ręką można by go skonfrontować kosztem sześciu tokenów (zagrywając obydwie Blue Moon i przesuwając Mane), czyli zużywając nawet jeden token mniej niż wynosi suma wymagań problemu.

Krótko mówiąc: problemy należy dobierać tak, aby ich wymagania były równe mocy przyjaciół, którymi gramy, lub były wielokrotnością tej mocy. Po raz kolejny nowe możliwości otwiera tutaj „Equestrian Odysseys”, który wprowadza problemy rozwiązywalne dowolnym kolorem (4 dowolnego jest bardziej elastyczne niż np. 2 różowego i 2 nieróżowego) albo problemy o wymaganiach typu „3 białego i 3 dowolnego” (czyli np. 6 białego).

6. Synergia

Na zakończenie pozostawiłem najciekawszy element budowania talii, będący poniekąd sednem tej gry. Synergia to sposób, w jaki poszczególne karty ze sobą współpracują, razem tworząc większą

wartość niż miałyby każda karta z osobna.

Dobrze jest na początku wybrać ogólną strategię, którą chcemy się posługiwać, a potem wybrać karty, które tę strategię wspomagają. Przykładowo, chcąc zbudować szybką talię, warto przyjrzeć się kolorowi niebieskiemu (Rainbow Dash, a jakże), w którym można znaleźć wiele kart zmniejszających koszty zagrywania czy przesuwania, albo żółtemu, który opiera się na przyjaciółach o niskiej mocy, a więc i niskich kosztach. Chcąc utrudniać życie przeciwnikowi, można natomiast spojrzeć na biały, który pozwala przejmować kontrolę nad postaciami przeciwnika, czy też zaglądać przeciwnikowi w talię i ustawiać ją po swojemu.

Kolejnym etapem jest wybranie dwóch lub trzech kart, które będą stanowiły silnik naszej talii, czyli jakąś mechanikę, którą można wykorzysta kilka-krotnie dla własnej korzyści.

Przykładem takiego silnika może być np. kombinacja DJ Pon-3, Everypony's Shufflin i Pile of Presents. Ta pierwsza pozwala w dowolnym momencie gry wymusić wtasowanie ręki obu graczy do talii i dobrać cztery karty (przy czym sama również trafia do talii, więc może być wyciągnięta po raz kolejny), a ta druga pozwala zdobyć punkt, kiedy przeciwnik w swojej turze dobierze pięć kart.

Mając wymyśloną podstawową mechanikę talii, można poszukać kart, które ją wspomogą. Jaki jest podstawowy problem z wyżej opisaną kombinacją kart? Taki, że prawdopodobieństwo wyciągnięcia ich dwóch w najdalej piątej turze (zakładając, że mamy ich po trzy sztuki) to ok. 33%. Na szczęście DJ to karta różowa, a więc w kolorze, którego specjalnością jest wyciąganie dodatkowych kart. Wrzucając do talii takie karty jak Berry Punch, All-night Partier czy Let's Get This Party Started i wybierając jako Mane kartę DJ Pon-3, Party Starter, można znacznie zwiększyć liczbę dobieranych kart, a tym samym prawdopodobieństwo kilkukrotnego wyciągnięcia karty Everypony's Shufflin. Całość można według własnego uznania uzupełnić kartami utrudniającymi życie przeciwnikowi (różowy kolor zawiera np. sporo kart usuwających z gry przyjaciół przeciwnika) lub wspomaga-

jącymi nasze działania.

Tak naprawdę w tym dążeniu do synergii między kartami najważniejsza jest pomysłowość i wyobraźnia gracza, a także znajomość dostępnych kart i zasad gry. Zawsze należy mieć na uwadze to, jaka jest szansa wyciągnięcia tych kilku kart, które są podstawą talii. Każdy z kolorów ma różne mechanizmy, które umożliwiają zwiększenie tej szansy: przyjaciół, którzy pozwalają dobrać innego przyjaciela z własnej talii (taką zdolność posiada oczywiście Pinkie Pie), zdarzenia, które pozwalają dobrać kartę określonego typu, czy zdolności pozwalające przeglądać i porządkować karty z wierzchu stosu. Są one, moim zdaniem, niezbędnym elementem w każdej talii.

7. Testowanie talii

Sprawa jest prosta. Należy potasować talię, po czym podzielić ją na siedem stosów po sześć kart. Teraz wyobraź sobie, że każdy z tych stosów jest Twoją ręką startową, z którą zaczynasz grę. Czy jesteś w stanie skonfrontować swój problem startowy w drugiej turze? Czy będziesz w stanie obrócić swojego Mane? Jeśli dla każdej z siedmiu stert odpowiedź brzmi „tak”, to najprawdopodobniej talia jest całkiem grywalna.

8. Podsumowanie

Wyżej opisane zagadnienia to oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej, a sama gra jest wyjątkowo złożona jak na coś, co powstało w oparciu o kreskówkę o pastelowych konikach (wielu porównuje ją z „Magic: the Gathering”, przy czym to Magic jest tą prostszą). Mam jednak nadzieję, że niniejszy poradnik okaże się przydatny i przynajmniej kilku osobom ułatwi początek przygody z MLP:CCG.





Redakcyjna ocena odcinków

Tak samo jak serial powrócił po przerwie wakacyjnej, tak samo i my powracamy do oceniania kolejnych odcinków. Zapraszamy.

» Redakcja *Equestria Times*

14. Canterlot Boutique Macter4

Osobiście nie spodziewałem się, że twórcy doprowadzą kiedyś do większego rozwinięcia marzeń Rarity związanych z Canterlotem. Jednak dopuścili do spełnienia jednego z nich, a mianowicie posiadania butik w stolicy. To, co mi się spodobało w odcinku, to piosenka. Wprawdzie nie jest jedną z tych, która gra mi w głowie przez kilka dni, ale mimo wszystko już do niej wracałem, by sobie ją jeszcze raz czy dwa posłuchać. Fabuła odcinka, według mnie, mimo znaczącego postępu historii, była przyjemna i prosta, czyli serial po przerwie wznawia bez jakiegoś wykopu. Było jednak ciekawie, w sporej mierze dzięki nowym postaciom, zarówno pierwszo-, jak i drugoplanowym. Ale do słodkiej Celestii, co to za potworek był na końcu odcinka? Jeżeli ktoś ma jakieś pomysły, niech się nie krępuje i pisze w komentarzu na forum mlppolska lub FGE. Może nawet najciekawszy komentarz jakoś nagrodzę?

Cahan

Brawo! Nareszcie dobry odcinek i to poświęcony jednej z moich ulubionych postaci. Widać też, że twórcy nieco dojrżeli po pierwszej akcji z Flimem

i Flamem. Sama Sassy jest postacią pozytywną. Ona pozwoliła Rarci osiągnąć sukces. Kobyła-manager świetnie orientowała się w tym, jak się robi biznes, a sam konflikt polegał na tym, że każda z nich inaczej rozumiała pojęcie sukcesu. Piosenka może i podobna do „Art of the Dress”, ale i tak bardzo fajna. Na plus trzeba też zaliczyć nowe suknie (tym razem ładne, zwłaszcza Reign in Stain) oraz kuce. W końcu Hajsbro wzięło się do roboty i przestało wszędzie wstawiać rekolory, na dodatek wielokrotnie powielane w danym kadrze. A że niektóre brzydkie? No cóż, ludzie na ulicy też bywają brzydki, ale z tego już nikt tragedii nie robi.

15. Rarity Investigates! Macter4

Ok, mam bardzo mieszane odczucia co do tego odcinka. Zaczniemy od tego, że jeszcze nigdy, poza dwuczęściowcami, nie mieliśmy tak bezpośredniego powiązania fabularnego między odcinkami. Bardzo fajne było też nawiązanie do starych filmów, nie tylko przez czarno-biały obraz, ale też strój, monologi wewnętrzne i genialną muzykę. Perfekcyjnie budowała ona klimat odcinka, który niestety co rusz był rujnowany przez fabułę. Jej zdecydowanie bliżej było do kiepskiej podróbki Scooby Doo. Wszystkie dowcipy i nawiązania były jedną wielką klęską. Przy okazji w odcinku okazało się, że strażnicy mogą mieć różny wygląd. Tym też sposobem parę fandomowych założeń się znów posypało (tak, Kredke, nawiązując też do twojego postu „[W lewo patrz!](#)”).

aTOM

Noir w MLP. Kolejna pozycja z listy „Co bym chciał, by pojawiło się w kucach” odhaczona (nie liczę komiksów, gdzie ten motyw też już się pojawił). Świetny klimat, Rarcia jako detektyw i femme fatale w jednym rządziła, acz rozwiązania zagadki można było się dość szybko domyślić. Plus ogromny za nietypowy duet, jakim są właśnie Rarity i Rainbow. Właściwie to jedyny mój zarzut jest taki, że sama koncepcja Rarity-detektywa jest nieco z plotą wzięta – nie licząc zwracania uwagi na szczegóły, krawcowa raczej nie wykazywała się w poprzednich odcinkach jakąś nadzwyczajną zdolnością dedukcji czy kojarzenia faktów. Mimo to daję solidne 8/10.

Cahan

No! To był dobry odcinek. W sumie wszystkie momenty skupione na Rarity są świetne. Na ogromny plus nawiązanie do odcinka 14. Miło, że twórcy nie zapomnieli o Sassy i canterlockim butik, a także o tym, że Dash jest Wonderboltsem. Uważam też, że biała jednorożec jest dużo lepszym detektywem od Twi, zaś całość przywodziła na myśl całkiem fajny film, a mianowicie „Legalną Blondynkę”. Samą zagadkę oceniam nieźle. Nie była dziecinnie prosta ani też cholernie trudna. Odpowiednia dla targetu oraz dla bronies. Od początku było widać, że ktoś wrabia Dash, pozostawało pytanie – kto. Fajnie też, że gwardziści zaczęli różnić się wyglądem. Poprzedni stan rzeczy to były pewnie cięcia budżetowe.

16. Made in Manehattan Macter4

Kolejny odcinek z mapą, gdzie znów do akcji zostaje wezwany duet – w tym przypadku to Rarity i Applejack. Problem, z jakim miały się zmierzyć dużo bardziej przypadł mi do gustu niż to, co było zaprezentowane w krainie gryfów, bo wydał mi się on dużo bardziej przyziemny. Nawet w fandomie spotykamy się z tym, że często gdy próbujemy coś zrobić, kończymy z tym, że nie ma kto nam pomóc. Ale o tym, że odcinek jest bardzo dobry nie świadczy tylko sam problem, jaki wymyślili twórcy, ale także sposób, w jaki się zmieniał i jego ostateczne rozwiązanie. Na plus też idzie powrót Coco, zaś na minus interakcje między przedstawicielkami Elementów Harmonii, gdzie brakowało tej zwyczajowej iskry, która zawsze tej parze towarzyszy. Mimo tego niedociągnięcia odcinek mogę ocenić, tak jak wspominałem, jako bardzo dobry. Zastanawia mnie tylko, kto dał łapówkę twórcom za to, że Rarity odgrywa główną rolę już w 3 odcinku pod rząd.

aTOM

No cóż, po tylu dobrych odcinkach w końcu musiał nastąpić spadek formy. Poza powrotem Coco (do której jestem w sumie neutralnie nastawiony) ciężko mi znaleźć jakieś plusy. No dobrze, może jeszcze akcenty mieszkańców Manehattanu, pokazanie tak ogromnej liczby różnych sposobów mówienia zawsze mi się podobało. Ale np. finałowe przedstawienie to był kicz nad kicze i w sumie nie dziwię się, że nikt nie chciał przy nim pracować.

17. Brotherhooves Social Macter4

Zacznijmy od kilku słówek do osób, które dorabiają niewybredne komentarze i teorie do przebrania Big Maca. Rodzina, a w szczególności rodzeństwo może być najgorszym wrogiem, ale mało jest osób na świecie, które by nie wskoczyły w ogień, jeżeli trzeba pomóc najbliższym. Dodatkowo jeżeli zakładamy, że rodzice AJ nie żyją, to ktoś musiał ich zastąpić dla Apple Bloom, a słowa, które pod koniec odcinka padły z ust czerwonego ogiera bardziej pasowały do ojca niż brata. Czy muszę coś jeszcze dodawać? Wracajmy zaś do samej oceny. Fabuła czasowo jest skorelowana z poprzednim odcinkiem. Nie jest przy tym przekombinowana ani naciągana. Postać wytworzona przez Big Maca jest przezabawna. Nieraz głośno się zaśmiałem z absurdalnych sytuacji, jakich była uczestnikiem. Epizod zdecydowanie wychodzi na plus i niemała jest w tym zasługa końcowej sceny pod drzewem, która jest świetną puentą dla całości.

aTOM

Lubię odcinki łączące się z poprzednimi, tym bardziej w taki sposób, bo trochę zmniejszają one wrażenie, że żadne wydarzenie w Cwałowie nie może się odbyć bez Main Sixów (ok, pojawiła się Rainbow, ale nie wybijała się na pierwszy plan). Pomysł i wykonanie Big Maca w kiecce były średnie w moim mniemaniu, ale za to ostatnia scena pewnie niejednemu bronie'emu wycisnęła płynną dumę z oczu. Plus za to, że Jabłeczniczki nie wygrały zawodów, dzięki czemu końcowa scena zyskała na sile. I to w sumie uratowało ten odcinek.



Redakcyjna ocena Equestria Girls: Friendship Games

oto znów wybieramy się do świata ludzi, gdzie przypadkowo pojawiła się magia Equestrii. Poniżej zebraliśmy nasze przemyślenia dotyczące perypetii lustrzanych odbić Elementów Harmonii.

» *Redakcja Equestria Times*

Cahan

Cóż, oglądałam wszystkie Equestriańskie Dziewczyny i powiem, że te były jednocześnie najlepsze i najgorsze. Z jednej strony mamy w końcu ciekawą i sensowną fabułę, która toczyła się odpowiednim tempem. Z drugiej zaś finałową walkę, która wyszła tragicznie. Przede wszystkim określiłabym ją mianem za krótkiej, oklepanej i szkaradnej graficznie. Midnight Sparkle wyglądała tak, że wypalała oczy, zaś ulepszona Sunset... Dlaczego wyrósł jej róg Celestii?! I czemu miała tak dziwaczne skrzydła?! Sama scena przywołała na myśl jakąś kiepską chińską bajkę oraz pierwszą część Equestria Girls, gdzie sukki co prawda również graficznie bolały, ale przynajmniej ich zachowanie lepiej pasowało do postaci. Na wielki plus szkoła Crystal Prep. Ładny wygląd postaci, a charaktery nie były tworamane podobnymi. Piosenki może nie miały tak jak w drugiej części, ale zdecydowanie wypadły lepiej niż w jedyne.

Macter4

Miło jest patrzeć, jak fabularnie Equestria Girls rozwija się, a postać Sunset Shimmer robi się coraz ciekawsza. Wszystko dzięki tej stopniowej ewolucji, która przypomina tę którą Twilight przechodziła, i wciąż przechodzi, w świecie kucyków. Odbicie księż-

niczki przyjaźni w świecie ludzi przypomina ją sprzed pierwszego sezonu, skupionej na pracy i nauce. Ten mix charakterów i ich stopniowe poznawanie magii bez zewnętrznej pomocy jest w sumie sednem tej części. W przeciwieństwie do Cahan, mnie nie raziły ani skrzydła, ani rogi, ale faktycznie twórcy mogli się przy scenie konfrontacji bardziej postarać, bo faktycznie trąci tu chińszczyznę. To, co faktycznie mnie drażniło, to piosenki. Nie było autentycznie żadnego utworu, który utknęłoby mi w głowie. Zdarzały się w nich fajne momenty, ale to zdecydowanie za mało. Dodatkowym bólem jest to, że brakło jeszcze piosenki, która tak jak wcześniej stanowiłaby swego rodzaju oś dla całości. Taką miała być chyba „What more is out there”, bo wersja ze skasowanej sceny diametralnie się różni od tego, co jest w wersji finalnej. Autorzy jednak zdecydowali się na przedstawienie w szerszym spektrum odczuć i problemów Twilight, jakie jej towarzyszyły podczas uczęszczania do Crystal Prep. Czy była to słuszna decyzja? Ciężko powiedzieć, ale bez problemu mogę wskazać wady i zalety każdej wersji w odniesieniu do całości. Patrząc ostatecznie na te plusy i minusy, mogę stwierdzić, że 3. część utrzymuje dokładnie ten sam poziom, jaki zdefiniowały poprzednie dwie.

Poulsen

Kolejne „Equestria Girls”, kolejna dawka zhumanizowanych kucyków. Czekałem na tę część z niecierpliwością i muszę powiedzieć, że się nie zawiodłem – trzyma poziom jedynek i dwójki, choć proporcje elementów filmu składające się na ocenę są tu nieco inne.

Pierwszym wielkim plusem tej części jest rozwój postaci Sunset Shimmer; widać wyraźnie, jak daleką przebyła drogę, od kiedy poznaliśmy ją po raz pierwszy. Zaczyna spełniać w ludzkim świecie podobną rolę, jaką w Equestrii spełnia Twilight Sparkle – rolę, którą, jak możemy się domyślać, miała w zamyśle Celestia, zanim Sunset opuściła świat kucyków. Bardzo ciekawi mnie, jak potoczą się jej losy w dalszej części przygód uczniów z Canterlot High (już zapowiedzianej, o ile pamiętam).

Drugim plusem jest postać ludzkiej Twilight. Twórcy wykonali dobrą robotę z przedstawieniem jej postaci i charakteru; jest wystarczająco podobna do Księżniczki Twilight, a zarazem na tyle różna, aby nie powstało odczucie, że jest to zwykły klon starej postaci. Nie mogę się doczekać, aby zobaczyć, co też wymyślili dla niej twórcy. Ludzka Twilight wpisuje się w ogólny trend, czy też założenie przyjęte przez twórców, że co prawda postaci w obu światach się powtarzają, ale nie są swoimi idealnymi kopiami. Nie wiemy, na ile było to posunięcie wykonane z pełną premedytacją, jak na razie jednak sprawdza się ono znakomicie, nadając ludzkiemu światu element odmienności nie wynikający jedynie z różnic technologicznych.

Finałowa walka i przemiany Sunset i Twilight były bardzo przyzwoite i całkowicie mnie usatysfakcjonowały. „Finalne formy” obu bohaterek mogą według niektórych budzić zastrzeżenia, ja jednak zawsze biorę poprawkę na fakt, że ich projekt skierowany jest na docelowy target filmów i przez to siłą rzeczy często wygląda nieco kiczowato. Niemniej jednak i starszego

widza nie powinny one zbytnio razić w oczy.

Ostatnim pozytywnym aspektem wartym wspomnienia jest nieobecność w filmie księżniczki Twilight – pojawia się ona dopiero na sam koniec. W ten sposób twórcy niejako „uwalniają” serię EqG, kierując ją coraz dalej od źródła, czyli samego serialu. W moim odczuciu sprawia to, że seria z Sunset w roli głównej staje się bardziej samodzielna, co może wyjść jej tylko na dobre.

Właściwie jedyną rzeczą, do której mam zastrzeżenia, są piosenki. Owszem, są przyzwoite i generalnie trzymają dobry poziom, nie są jednak na tyle wpadające w ucho, aby widz zapamiętał je na dłużej – „Friendship Games” wypada pod tym względem słabo, zwłaszcza w porównaniu do „Rainbow Rocks”, aczkolwiek nawet pierwsza część miała co najmniej jedną „główną” piosenkę, której nie można było nie słuchać potem w kółko. Podobnie w pierwszych dwóch częściach bardzo podobały mi się utwory z czołówki i napisów końcowych. W trzecim filmie zaś pierwsza piosenka, choć nie najgorsza, to nie zapadała w pamięć, a utworu przy creditsach nie było wcale. Być może dodana zostanie w wersji na DVD? Tak czy siak, trochę się pod tym względem zawiodłem.

Podsumowując, „Friendship Games” utrzymały dobry poziom poprzednich części, kompensując braki w piosenkach pozostałymi elementami. Szczerze polecam każdemu fanowi kucyków – na pewno się nie zawiedziecie.



Relacja z Galacon 2015

Howdy~! _TK_ z tej strony. Jest to moja pierwsza relacja w życiu, więc mam nadzieję, że Was nie zanudzę i dowiecie się czegoś ciekawego.

» _TK_

Galacon 2015, jeden z największych kucowych konwentów organizowanych w Europie (poza Buck i Czechqu-estria). Jak co roku impreza odbyła się w dniach 1-2 sierpnia w Ludwigsburgu – mieście oddalonym jakieś 15 minut pociągiem od Stuttgartu, w olbrzymim Centrum Kongresowym Forum am Schlosspark (w którym spokojnie zmieściłyby się ze cztery MLK w tym samym momencie). Galacon przyciąga do siebie co roku coraz więcej bronies z całego świata, od zwykłych fanów po aktorów głosowych/piosenkarzy/animatorów. Liczba gości liczona jest w tysiącach. W tym roku zaproszono kilka znanych osobistości, takich jak Tabitha St. Germain – podkładająca głos pod Nightmare Moon, Rarity oraz Granny Smith; Michelle Creber – podkładająca głos pod Apple Bloom oraz podczas śpiewu jako Sweetie Belle; Gabriel Brown – świetny piosenkarz, którego możecie znać też jako Black Gryph0n – oraz ostatni, ale wcale nie najgorszy, Daniel Ingram – kompozytor takich piosenek jak „Winter Warp Up!”.

Day 1

Zacznijmy jednak od początku. Punkt 9:00 – otwarcie głównych drzwi. Jak zwykle kolejka ciągnęła się i ciągnęła, a w czasie oczekiwania na odebranie wejściówki można było poznać mnóstwo ciekawych ludzi – od cosplayerów po artystów. Po uzbrojeniu się w identa i informator oraz

złożeniu podpisu pierwsze, co widzieliśmy, to vendorzy. W tym roku zawitało 47 wystawców, małe oraz duże firmy, z mnóstwem dobroci – od pluszaków przez monety na oryginalnych artach skończywszy. Więc jeśli mieliście odłożone trochę eurosy, można było zdobyć kilka super gadżetów niedostępnych na naszym polskim rynku.

Jeśli chodzi o panele, nie było ich za dużo, ale nie liczy się ilość, a jakość. Pierwszym punktem programu była ceremonia otwarcia, na której zjawili się wszyscy organizatorzy oraz goście. Michelle i Gryf zorganizowali mały koncert na przywitanie wszystkich, kończąc to saltem Blacka do tyłu i gromkimi oklaskami. Niestety, udało mi się wziąć udział tylko w kilku wybranych panelach. Jednym z pierwszych był panel Daniela Ingrama wraz z Tabithą St. Germain. Opowiadali o pracy podczas tworzenia odcinków oraz podzielili się z nami kilkoma anegdotami. Oczywiście aktorka głosowa nieraz zaginała wszystkich tekstami z odcinków, używając głosu Granny Smith albo Rarity, co powodowało lawinę śmiechu. Pod koniec Q&A wypytywano ich o odcinki oraz o kolejne piosenki. Ingram zdradził, że szykuje się kilka wspaniałych kawałków pod koniec piątego sezonu, a na koniec poprosił wszystkich zgromadzonych, aby na jego znak krzyknęli „Hi Rina~!”. Nagrał całą salę telefonem i wysłał to do swojej żony, by udowodnić jej, jakimi wspaniałymi ludźmi są bronies.

Kolejny panel był z Michelle Creber oraz Gabrielem Brownem (Black Gryph0n). Czego można było się spodziewać? Na bank dużo śmiechu, ponieważ aktorka odpowiadała ludziom na pytania głosem Apple Bloom. Gryf opowiadał o początkach swojej kariery w tworzeniu



Sorki za brak ostrości, ale pierwszy raz nagrywałem tym aparatem. SpykerBrony poprosił mnie o kopię którą później uploadował na swoje konto. W pierwszym linku możecie podziwiać jego Light Show z Pinkie Pie Poster, który dawał genialny efekt śpiewającej Pinkie. Impreza na maxa, ktoś uzna: „meh, banda bronies bez rytmu”, ale uwierzcie mi, to jest coś, co musicie wypróbować. WARTO!

Gala odbyła się w drugiej, o połowę mniejszej sali, ale i tam nie zabrakło świetnej muzyki, bowiem koncert na żywo dawali Michelle oraz Gryfon. By wejść na salę, musieliście być odpowiednio ubrani: garniak, buty, czarne spodnie. No, ja nie trawię takich strojów, ale byłem ubrany na czarno (mniej więcej ;)). Wejść na salę pilnowali helperzy. Wraz z przyjaciółką (ja za jej plecami) przedostaliśmy się na parkiet i się zaczęło. Gryf oraz Bloom dawali czadu, na początku śpiewali stonowane piosenki, ale dostali zielone światło i szły już tylko same hity jak „Beat it”, „Zero Gravity” czy nowość z ich albumu – cover „Smooth Criminal”. Udało mi się nagrać 2/3 koncertu i jak tylko dopisze szczęście i czas, to dodam na YouTube ;D. Gryf zakończył występ piosenką „Academy” oraz swoim saltem w tył ze sceny.

Na koniec imprezy rozdawali autografy oraz można było zrobić sobie z nimi zdjęcie.

Dzień 2

Kolejny dzień, kolejna przygoda. Wraz z paczką przyjaciół udałem się na drugi dzień imprezy.

Pierwszy panel, na jaki się załąpałem, MIAŁ BYĆ jedynie z Tabithą i Michelle, ale okazało się, że pojawili się wszyscy goście specjalni. Otrzymali skrypty z rolami i podkładali głosy. Thabi oczywiście Lunie, Mi-

animacji, komponowaniu muzyki, a nawet podkładaniu głosów kucykom. Wraz z bratem uznali, że wezmą się porządnie za robienie dobrej muzyki i wydadzą własny album „IMmortal”. Kopię można było zakupić podczas podpisywania autografów. Ta dwójka stanowi świetną parę jako artyści i może nawet więcej...

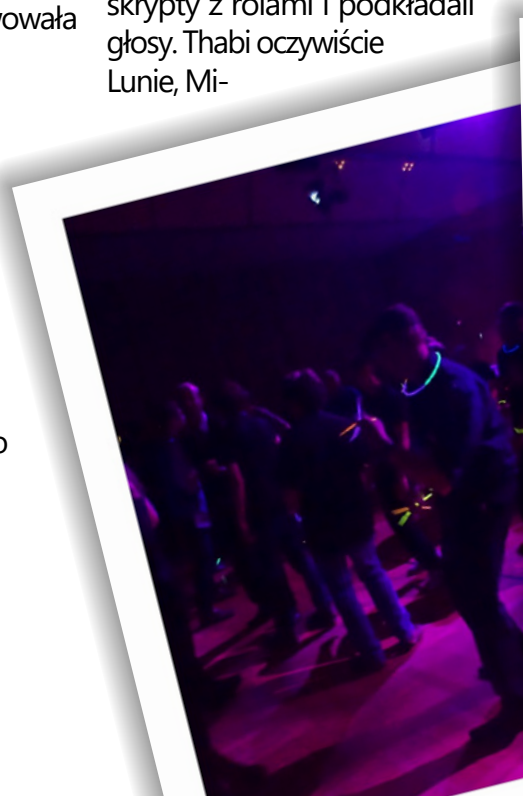
Inny panel, na który się załąpałem, był o „Legends of Equestria”. Chłopaki pokazali nam poprawki graficzne, fix bugi, nowy system walki oraz kilka nowych potworów. Wreszcie zbroja, jak i pozostałe elementy nie wbijają się w kuca oraz dodano fajne czary, YES~! Później oczywiście Q&A, nie podano ostatecznego terminu zakończenia prac, ale zdradzono, że nie będziemy musieli długo czekać na efekt końcowy. Później dwóch wybrańców mogło zagrać, a reszta konwentowiczów obserwowała ich ruchy na wielkim ekranie. Oby tak dalej.

At the Gala Evening!

Pod koniec dnia na Galaconie musiała się odbyć impreza taneczna podzielona na Disco i Galę. Główna sala panelowa mogąca pomieścić spokojnie trzy duże sale gimnastyczne, przeznaczona została na Disco. Grały takie osoby jak JayB, SpykerBroby DrR4MS. Chłopaki nie zawiedli i dali ostro czadu. Jeśli chcecie obczaić, jak wyglądało Disco, zapraszam was do linka na YouTube.

<https://youtu.be/pzfi36EQY-c>

<https://youtu.be/Djs1F4ascBw>



chelle pod Applejack, Black pod Twilight, a Daniel pod Pinkie. Cała historia odpowiadała o tym, jak Luna miała nauczyć Twi nowej magii podczas snu, ale Księżniczka Nocy złamała sobie ząb i bardzo się wstydziła, kiedy sepleniała przez ten uszczerbek. Dawno się tak nie uśmieiałem, chciałbym, by nagrywali takie audiobooki z każdego odcinka, ale zmienionymi głosami, to byłoby piękne.

Po całym panelu można było ponownie ustawić się w kolejce i za 5 euro od sztuki dostać podpis gości specjalnych, porozmawiać z nimi chwilę. To nie są jacyś zadufani ludzie, są to wyluzowane osoby cieszące się tym, że mają tytuł fanów na całym świecie. Dlatego jeśli macie okazję z nimi porozmawiać, nie bójcie się, oni nie gryzą. :P

Następny panel był prowadzony przez Panel Stable Tec Studios stojący za animowaną wersją FoE, a jako duży fan Fallout: Equestria musiałem tam iść. Chłopacy pochwalili się małą próbką tego, co już mają zrobione oraz tym, co mają w planach. Jak na razie pierwszy rozdział mają zrobiony w 70%, więc można się spodziewać, że za jakiś czas zobaczymy ich dzieło w internecie. Musieli zmienić parę rzeczy, zrezygnować z oryginalnego, kucowego designu ze względu na prawa autorskie. Jednak to, co zaprezentowali, było na tyle dobre, że musiałem zbierać zęby z podłogi. :D

Resztę dnia spędziłem na stoisku przyjaciela, któremu udało się wystawić towar, co nie jest łatwą sztuką. A jak to zwykle bywa, pod koniec konwentu odbyła się aukcja charytatywna. Wraz z przyjaciółmi oddaliśmy kilka przedmiotów na tę aukcję, by wspomóc ich cel. Głównym organizatorem i prowadzącym aukcję jest Pery – wspaniała artystka i jedyna osoba, która jest w stanie ogarnąć 2 tysiące bronies na jednej auli krzy-



zących 100 euro, 200 euro! itd.

Cały dochód jest przekazywany organizacji Bronies For Good, która wykorzystuje zebrane środki na pomoc humanitarną, budowę studni w krajach afrykańskich czy leczenie ludzi z malarii. Więcej znajdziecie na ich stronie: <http://broniesforgood.org> Ceny na aukcji osiągają, jak na nasze polskie standardy, astronomiczne sumy. Na przykład Figurkę Kani (Maskotka Konwencji), która była na pół ciała changelingiem (zrobiona przez Ailish), sprzedano za 475 euro. Całe szczęście, że dotarła cała z Krakowa. Można było też kupić gitarę z podpisami gości, którą sprzedano za 500 euro, oryginalne malowidła, pluszaki oraz wiele, wiele innych unikatowych przedmiotów. Łącznie zebrali ponad 14.000 euro! To około 58.400 zł! Jak zwykle największa batalia o baner toczyła się między Swiss Bronies a resztą sali. Ekipa ze Szwajcarii od 3 lat zawsze kupuje baner. W tym roku poszedł on za 2500 euro! Szaleństwo, ale wszystko, by ratować ludzkie życie. Po takiej aukcji każdy byłby dumny z bycia bronym, tak jak ja się wtedy czułem.

Na ceremonii zamknięcia zebrali się wszyscy organizatorzy, helperzy, goście i bronies, by się pożegnać. Było to wydarzenie warte swoich pieniędzy i czasu. Nie jestem pewny, czy byłem w stanie oddać Wam ducha tej imprezy, ale uwierzcie mi, spotkałem wspaniałych ludzi oraz zobaczyłem, jak bronies z całego świata wyciągają kopytka do innych, by im pomóc. Musicie przeżyć to sami, dlatego zapraszam Was gorąco na Galacon 2016 w przyszłym roku. :D Ja na bank tam będę!



Jesteśmy zespołem Bronies Animation Studio (BAS) i przedstawiamy:



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

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

Jeśli tak,

Jesteś mile widziany!

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

Zrobiliśmy już wiele, ale przed nami jeszcze więcej!

Serdecznie zapraszamy!

Zespół Bronies Animation Studio



Dolar84 – zgryźliwy tetryk. Naczelny zgred, krzyczący na biednych redaktorów i korektorów. Młot na plagiatorów. Tłumacz, pisarz i początkujący lektor fanfików. Dalsze informacje ocenzurowało Ministerstwo Zdrowia, Szczęścia i Wszelkiej Pomyślności.



Rozważanie Zgryźliwego Tetryka

Fallout: Equestria – Czy to już koniec?

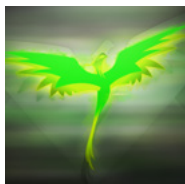
Zapytacie, do czego chcę się odnieść w tak pesymistycznie brzmiącym tytule? Cóż, nie powinno być zaskoczeniem, że mam zamiar poruszyć kwestię okołofanfikową. Skłonił mnie do tego fakt, iż jedno z największych i najdłuższych pisanych opowiadań w naszym fandomie w końcu zostało zakończone. Naturalnie mowa tutaj o „Fallout: Equestria Project Horizons”. Prawdziwy moloch, liczący sobie dobrze ponad milion słów (o ile nie dwa) i prowadzący nas przez niebezpieczne Pustkowia otaczające Hoofington, osiągnął swój kres – a wielu nie wierzyło, czy to nastąpi.

W fandomie przyjęło się mówić o tak zwanej „Wielkiej Piątce”, jeżeli chodzi o te crossovery. Mamy więc oryginalny „Fallout: Equestria”, „Fallout: Equestria Project Horizons”, „Fallout: Equestria Pink Eyes”, „Fallout: Equestria Murky Number Seven” oraz „Fallout: Equestria Heroes”. Z tej piątki „Murky” również zbliża się do końca. Czy to oznacza, iż po zakończeniu tych opowiadań świat połączenia Fallouta z MLP zostanie zamknięty?

Na szczęście krótki rzut oka na fimfiction pozwala spojrzeć na sprawę z większym optymizmem. W grupie „Fallout:Equestria” jest ponad dwa tysiące opowiadań – część z nich naprawdę wielkich. Naturalnie niektóre zostały porzucone, jednak wiele jest kontynuowanych. Niestety o wielu z nich za dużo nie wiemy (no, może pomijając rezydentów polskiego forum Fallout: Equestria). Trudno się dziwić takiemu stanowi rzeczy – wiele osób wolałoby czytać je po polsku, a tłumaczenie to robota długa i żmudna (jeżeli ma być wykonana dobrze). Na szczęście mamy też kilka produkcji rodzimego chowu, jednak jeszcze żadna z nich nie osiągnęła statusu kultowej lub choćby powszechnie znanej. Mogę mieć tylko nadzieję, że w przyszłości ten stan rzeczy ulegnie poprawie.

Jednak odpowiadając na początkowe pytanie – nie. Uważam, że świat „Fallout: Equestria” ma przed sobą jeszcze wiele dobrych opowiadań, które zdołają podbić serca czytelników. Spójrzmy prawdzie w oczy – możliwości pisania są niemal niewyczerpane, a świat jest duży – Littlepip, Blackjack czy reszta głównych protagonistów nie zdołali zwiedzić go całego. A nawet jeżeli, to przecież niektóre rzeczy można zgrabnie łączyć, lub zabrać się za odmienną linię czasową. Tak więc pozostaniemy optymistami – sądzę, że jeszcze nieraz będziemy się błąkać po Pustkowiach z kolejnym bohaterem lub bohaterką.





Kingofhills – redakcyjny fan post-apo, introwertyk, tłumacz, wierszokleta i najmłodsza osoba w zespole. Często przyjazny, miewa problemy ze słuchem i budzeniem zainteresowania swoimi tekstami. Do fandomu wrzucony praktycznie przez przypadek. Lubi gadać o bzdurach, ale na poziomie.

„Jaki piękny koniec świata!” Postapokalipsa w pigułce

Jak to jest, że ludzkość od lat fascynuje się koncepcją końca świata? Może to perspektywa tysiąca różnych możliwości w uniwersum, w którym dotychczasowe zasady nie mają żadnego znaczenia. Może ucieczka w piękną rzeczywistość, gdzie ludzie po kilku złych wyborach muszą rozpocząć wszystko od nowa. Dreszczyk emocji, gdy goni cię horda zombie lub ograbuje banda bezlitosnych bandziorów. Tak, wyobraźnia jest cudownym narzędziem.

Szkoda tylko, że często podpowiada scenariusze nieprawdopodobne, a nawet wręcz niemożliwe. Bo jeżeli sądzisz, czytelniku, że przy pomocy maczety sam dasz radę pięciu uzbrojonym po zęby bandytom („The Book of Eli”, anyone?) lub będziesz w stanie przetrwać ataki zombie w podkoszulku („The Walking Dead”), to jesteś w wielkim błędzie.

Warto uświadomić sobie jedną rzecz: najlepsze miejsce dla postapo jest tylko w głowach fantastów i marzycieli. Wszystkie wizje, nawet te najmroczniejsze, przybierają pewne pozytywne odcienie. Fallout? Ludzkość przeżyła w schronach i wychodzi na powierzchnię po dość niedługim czasie. To wręcz bardzo pozytywna wizja. Metro? Zmuszeni do jedzenia grzybków i niebezpiecznych wypadów na zewnątrz ludzie. Żyją. „The Last of Us”? Apokalipsa roślin. Dwójka bohaterów, a także spora ilość szabrowników i innych szumowin pałęta się po zarośniętym świecie. Żyją i mają się dobrze, choć muszą walczyć o przetrwanie. Mad Max? Ludzie żyją, zakładają osady, prowadzą handel, walczą. Tutaj sprawa jest nieco bardziej skomplikowana, bo

dochodzi aspekt logiki, której często brak – ale czy Mad Maxa ogląda się dla logiki?

W tym wszystkim zmierzam do jednego: prawdziwa apokalipsa, czy to nuklearna, czy zombie, czy wyjąłowanie, czy katastrofa przyrodnicza – to wszystko nie dałoby praktycznie żadnych szans ludziom. Taka jest ich rola. Pomijam już fakt, że dzisiejsze społeczeństwo – społeczeństwo ludzi delikatnych niczym kwiatek, który, kopnięty przez przypadkowego buta, wzywa do sądu bożego – nie miałoby nawet pojęcia, od czego zacząć. Prędzej próbowaliby wrzucić na Instagrama zdjęcia z widocznym w tle grzybem nuklearnym, niż czynili cokolwiek, by się ochronić.

Ale na całe szczęście to wszystko tylko spekulacje. Jesteśmy całkowicie bezpieczni, wojna nuklearna w tej chwili nam nie grozi, apokalipsa zombie nie jest fizycznie możliwa, a na katastrofy przyrodnicze na globalną skalę się nie zapowiada. Największym zagrożeniem byłoby całkowite wyjąłowanie i eksploatacja skarbów Ziemi, ale w tym wypadku musi zmienić się sam człowiek.



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



Escape room

Czyli daj się zamknąć

Czterech ludzi, cztery ściany, cztery kwadranse. Przepis na imprezę w akademiku? Nie, choć zabawa jest tak samo przednia.

» aTOM

Ostatnio wraz z kilkoma przyjaciółmi postanowiłem spędzić wieczór na rozwiązywaniu zagadek. Ale nie miało to polegać na siedzeniu w kółku i zarzucaniu się znanymi opowieściami ze zwrotami „tak-nie” – tym razem mieliśmy być w samym centrum akcji. A to wszystko dzięki zabawie zwanej „real life escape room”.

Wchodzimy do niewielkiego pomieszczenia. Światła gasną. Za sobą słyszymy dźwięk zamkniętych drzwi, a nasze oczy kierują się w stronę zegara pod sufitem, który odlicza czas. 60 minut – tyle właśnie mamy na rozwiązanie tajemnicy kryjącej się w pokoju oraz na wydostanie się z niego.

Brzmi jak fabuła jakiegoś filmu albo gry komputerowej? Owszem, ale tę atrakcję możecie przeżyć na żywo. Sam koncept jest banalny, zapewne każdy natknął się choć raz na grę online tego typu. Ostatnimi czasy zaś tego typu zabawy rosną jak grzyby po deszczu – w samych tylko Katowicach „pokoi zagadek” jest grubo ponad dwadzieścia, różniących się stopniem trudności i klimatem. Najpopularniejsze motywy to szpital psychiatryczny albo ucieczka z więzienia, ale

można znaleźć bardziej nietypowe wyzwania jak napad na bank czy ciemnia fotograficzna. Wszystkie łączy jedno – wykonanie na niezwykle wysokim poziomie, od wystroju po oświetlenie. Nie powinno to jednak nikogo dziwić, w końcu klimat to podstawa tej zabawy.

2 minuta. Wszyscy stoimy w miejscu i rozglądamy się we wszystkie strony po dość typowo umeblowanym pokoju. „Typowość” zaburzają jedynie horrendalne ilości kłódek na szufladach i półkach. Jeden z kluczy znajduje się poza naszym zasięgiem, mimo że widzimy go wyraźnie. Irytujące. A takich irytujących momentów jeszcze się kilka pojawi. Najważniejsze to jednak nie tracić głowy i cały czas starać się myśleć logicznie.

Zagadki są w gruncie rzeczy podobne – w większości chodzi o odszukanie właściwej kombinacji do zamka szyfrowego. Ale od ilości liczb, jakie można czasem znaleźć w pomieszczeniu, może się zakręcić w głowie. A w dodatku trzeba je jakoś sensownie połączyć, dodać, pomnożyć i Celestia wie, co jeszcze. Poza typowymi łamigłówkami pojawiają się też czasem proste zadania zręcznościowe. W większości zagadki są autorskie, stworzone specjalnie na potrzeby danego pokoju, przez co nawet weterani takich zagwozdek nie mają lekko.

10 minuta. Znajdujemy kilka notatek. Jedna pomaga nam rozwiązać zagadkę ze ściany, pozostałe komplikują życie. Mamy dwa kody

i znacznie więcej klódek, więc jeden z nas zaczyna po kolei je sprawdzać, a pozostali kontynuują przeczesywanie pokoju.

Współpraca to podstawa. Optymalna ilość graczy podawana przez twórców pokoi to 3-4, a i tak każdy ma pełne ręce roboty. Warto zajrzeć w każdą dziurę, głośno komentować znaleziska i szybko likwidować niewłaściwe tropy. Tym bardziej, że w sporej części przypadków każde rozwiązanie prowadzi do kolejnej zagadki i utknięcie na którejś blokuje cały postęp.

30 minuta. Powoli ogarniamy, które rzeczy w pomieszczeniu są typowymi zmyłkami, na biurku piętrzą się nam wskazówki i... stoimy w miejscu. Pod drzwiami ktoś wsuwa niewielki świtek papieru wyjaśniający, że mamy jeszcze raz przeczytać jedną z notatek. Po czterech fa-cepalmach i zaktualizowaniu definicji jednego z elementów wystroju znajdujemy kolejny klucz.

Ale nawet jeśli utknięcie w którymś momencie, zawsze można dać znak, aby obsługa przekazała wam małą podpowiedź, dzięki której wróćcie na właściwy trop. Brzmi jak drobne oszustwo, ale tu liczy się przede wszystkim dobra zabawa. Poza tym wskazówki nie są (a przynajmniej nie powinny być) bezpośrednio i nie zawierają gotowego rozwiązania.

45 minuta. Znaleźliśmy sejf. Zaczyna się żmudne liczenie celem uzyskania kodu. Stres tym większy, że po wpisaniu niewłaściwej kombinacji zamek blokuje się na kilka minut. Poświęcamy je na ponowne przejrzenie wskazówek i (w moim przypadku) zachwyty nad drobnymi nawiązaniami do kilku popularnych książek, jakie zostały w nich zawarte. Szacunek dla twórców.

A skoro o sejfie i kasie mowa – w zależności od pokoju, za 45 lub 60 minut zabawy trzeba średnio zapłacić ok. 80-90 zł. Polecam poszperać za kuponami na stronach typu Groupon, można dzięki temu przyszczędzić kilkanaście złotych. Acz ze swojej strony dodam, że jeśli chodzi o dział „rozrywka”, to już dawno nie miałem poczucia tak dobrze wydanej kasy.

59 minuta. Udało się odszyfrować kombinację do ostatniego zamka. Zdobywamy klucz. Potem kolejny. Serca walą jak szalone, kiedy w końcu znajdujemy też list z rozwiązaniem. Dobiegamy do drzwi i otwieramy je. Z radością stwierdzamy, że zostało nam mniej niż dziesięć sekund. I jedyną, co nas smuci, to to, że w każdym z takich pokoi można bawić się tak tylko raz.



Relacja z Castle Party

Piekące słońce zaszło za czarne chmury. Zaczął dąć potężny wicher. To nie jest wstęp do książki fantasy, to rozpoczęcie Castle Party – największego gotycko-metałowego festiwalu w Polsce.

» jantoniusz

Witamy w Bolkowie

Jakbym chciał opisywać koncert po koncercie swoją relację z Castle Party, to chyba stworzyłbym małą książkę, bo były tak różne i w takiej ilości (w tym roku aż 54, licząc tylko główną i małą scenę!), że nie sposób przedstawić wszystkiego. Mogłoby się wydawać po takiej nazwie, że tylko fani naprawdę ciężkiego brzmienia znajdą coś dla siebie. Nic bardziej mylnego! Gatunki muzyczne rozciągały się od trance, elektroniki, przez ambient, rock, mnogość gatunków metalu i punka, aż do nordyckiego folku. W końcu na taki rozmach można sobie pozwolić, gdy w ciągu czterech dni do dyspozycji mamy dziedziniec zamkowy (główna scena), stary kościół ewangelicki (mała scena), klub muzyczny Sorento i knajpę Hacjendę.

W festiwalu bierze udział całe miasto, a nie tylko przyjezdni. A trochę ich jest. Od cosplayerów występujących w wersji kolczastego gota poprzez trupią, białą damę aż do rycerza w rogatym hełmie i płytowej zbroi! Więc

jeżeli po prostu założysz swoje czarne glany, piśszochę i koszulkę z logiem ulubionego zespołu, to wtopisz się w tłum, który tak samo jak ty przyjechał do Bolkowa dobrze się bawić. Warto pamiętać, że spotkamy tu ludzi z całej Europy i warto rozglądać się po ulicach, czy aby właśnie nie wyminął nas wokalista ulubionego zespołu prosto ze Szwecji, bo to wcale możliwe. Aparat, znajomość języka obcego i dużo dobrego humoru to podstawa na każdym większym „party”, tak samo jest tutaj.

Właśnie, co do glanów, pancerzy i futer cosplayerów, czasami trochę im współczułem. Oblężenie przez fotografów i zrobienie sobie parunastu fajowych zdjęć ma swoją cenę. Przez cały czas z drobnymi wyjątkami panował upał. Wychodzisz na rynecek miasta i zaczynasz mieć wrażenie, że stoisz na rozgrzanej patelni. Albo w sercu piekieł. Nie za ciekawa perspektywa jeszcze za życia.

A jak mogę dostać się pod główną scenę? Przede wszystkim szybko i sprawnie. Jak co roku mieści się na zamkowym dziedzińcu, górującym nad Bolkowem. Zawsze wieje tam lekki wiaterek, dzięki czemu wszystkie dziewczyny w wiktoriańskich sukniach z falbankami i wojownicy w glanach po kolana mieli szansę przetrwania trzech popołudni festiwalu. Co mogę powiedzieć o takim pomysle? Świetna lokalizacja, znalezienie zamczyska nie sprawia problemu, a widoczny jest on jak na dłoni nawet



z sąsiednich wiosek. Sam z siebie jest dobrym punktem orientacyjnym. I do tego jest świetną reklamą, a wiadomo przecież, że Castle Party musi odbyć się w zamczysku.

A wieczorem na dziedzińcu...

Nie było grzecznie, nie miało być i już na starcie znana na całą Europę polska grupa muzyczna to potwierdziła. Mowa o Percivalu Schutzenbachu, dla niewtajemniczonych w słowiański folk-metal powiem, że to dokładnie ten sam zespół, który brał udział w tworzeniu soundtracku do „Wiedźmina 3”. W towarzystwie dwóch zombie tancerek, które nie były zbyt sztywne, a już na pewno nie trupio zimne, i śmierci górującej nad wszystkimi sześciora muzykami zagrano parę mocno brzmiących kawałków, w tym oczywiście „Martwe Zło” i zagrzewającego do boju „Svantevita”. A jakie wrażenia z koncertu? Było świetnie i za krótko! A to dopiero pierwszy dzień występów na głównej scenie i do tego słońce dopiero szykowało się do schowania za skalisty krajobraz. Czyli dla większości impreza ledwie się zaczęła.

Koncert kolejnej wielkiej gwiazdy wieczoru. Wardruna, prastare pieśni północy odtwarzane za pomocą instrumentów z dawnych czasów. Niesamowicie klimatyczna muzyka. Do tego gdy zaczęli występ, a perkusista z całą siłą uderzył w bęben, jak na zawołanie zaczął padać deszcz, aż do końca koncertu. Niezapomniany magiczny moment. Niestety, zaistniały także problemy techniczne, przez które powstało wcale niemałe

opóźnienie, a podczas jednego z pierwszych utworów na krótki czas zostało wyłączone nagłośnienie. Na szczęście nie rozproszyło to muzyków i dalsze utwory zagrano doskonale, tworząc niesamowity, mroźny klimat. Jednak wrażenia publiczności były co najmniej mieszane. Fani folku przyjechali głównie zobaczyć koncert Wardruny i byli zachwyceni ich muzyką. Natomiast zdecydowana większość dawała po sobie poznać, że zmarnowa-

ła czas i prawie zanudziła się na śmierć. Aby dopieścić gusta tych bardziej wybrednych, po krótkiej przerwie na scenie znalazł się Paradise Lost – prekursor gotyckiego rocka. Działo się sporo i może nie do wschodu słońca, ale była moc wrażeń. Wspomnieć warto jeszcze o koncercie H.EXE, którzy nawet przywieźli ze sobą piwo własnej marki, i oczywiście o Juno Reactor, na którego publiczność dzielnie czekała aż do wpół do pierwszej w niedzielę, przez opóźnienia spowodowane nagłą burzą. Było warto i to bardzo.

Świątynia

Dla zwolenników trochę mroczniejszych klimatów niż gotycki rock i industrial istniała druga, mniejsza scena w byłym kościele ewangelickim, a dzisiaj hali sportowej. Wielki plus za pomysł i realizację. Wyobraź sobie stojącą przed kościołem grupę ubranych na czarno, wytatuowanych bardziej wampirów niż ludzi popijających sobie lane piwo przy dźwiękach ostrej muzyki słyszalnej z drugiej strony ulicy. I już wiesz, że trafiłeś w miejsce, którego szukałeś. Koncerty w dawnej świątyni różniły się i muzyką, i klimatem od tego, co znamy z dziedzińca zamkowego. Przede wszystkim było mroczniej i ciężiej.

Także mniej osób było zainteresowanych wszystkimi zespołami grającymi w tym miejscu. Wynikało to z ogromnych różnic w gatunkach muzycznych kolejnych koncertów,

w przeciwieństwie do głównej sceny, na której dominował gotyk, elektronika i industrial. Nie znaczy to, że było pusto. Po prostu na każdym koncercie widziało się innych ludzi. Na przykład po świetnym występie Tesla Power (punk-elektro) zaczął grać o wiele bardziej znany Shadow System (dark house) i ku mojemu zdumieniu sala zaczęła pustoszeć. Może to było spowodowane tym, że była dopiero trzecia po południu, ale gdyby wszystkie zespoły miały grać dopiero po zachodzie słońca, to festiwal zająłby cały tydzień, a może nawet i dłużej. Jednakże dla mnie to właśnie ta seria koncertów była najciekawsza, nie miałem prawa się nudzić na pojedynczym występie, a co dopiero gdy byłem wręcz obrzucany różnymi gatunkami muzycznymi.

Podzamcze

Trzeba wspomnieć o Sorento – tutejszym klubie muzycznym, który zaczyna i kończy festiwal. Działa także poza czasem trwania Castle Party, ale wtedy już nie spotkamy w nim wampirów ani kolczastych gotów i tym bardziej nie potańczymy do świetnej muzyki, często miksowanej na miejscu przez najlepszych europejskich „dark” DJ’ów. Impreza w Sorento trwa oczywiście aż do wschodu słońca. Szczerze polecam każdemu, dla kogo koncerty na zamku

i w kościele kończą się za szybko.

W czasie świetnej imprezy, pomiędzy przerwami w koncertach trzeba czymś zająć czas. Można na przykład pozwiedzać przedwojenne uliczki miasta, które teraz wypełnione są po brzegi chodzącymi okazjami do zrobienia świetnych zdjęć. Mnogość straganów, sprzedających często unikatowe, a już na pewno ręcznie robione naszyjniki, pieszczochy, pasy i kolczyki. Oczywiście koszulki i płyty muzyczne także można było znaleźć. Jedyne, co powstrzymało od kupna wszystkiego w zasięgu wzroku to wysoka cena, ale, szczerze mówiąc, w tym wypadku była równa jakości. Co powiecie na przykład na rzeźbiony róg jelenia? Ot, taki smok, że nawet pojedyncze łuski widać. Jeśli masz pieniądze i podobają ci się takie rzeczy, to opcji kupna będziesz mieć aż nadto.

Pozytywnie

Mógłbym oczywiście napisać, że podobało mi się dosłownie wszystko, ale to nieprawda. Lane piwo było za drogie. I jest jeszcze jeden powód, dla którego nie było perfekcyjnie, nie widziałem tam Ciebie. Może skusisz się, by wpaść za rok, co ty na to?





Rozmaitości – Największy z Pierścieni

Choć tytuł może sugerować powiązanie z Tolkienem, jest tak tylko częściowo. Wiele lat przed powstaniem wielkiego „Władcy Pierścieni”, tematyka potężnej biżuterii święciła triumfy w nieco innej formie. Mowa mianowicie o wielkiej, monumentalnej operze Ryszarda Wagnera „Der Ring des Nibelungen”, czyli „Pierścień Nibelunga”, którą chcę Wam tutaj opisać i najszczerzej polecić.

» Alberich

Opera wielu kojarzy się z trudną i mocno przesadzoną sztuką dla snobów, jednak pozory często mylą, co perfekcyjnie dopracowany w każdym aspekcie „Pierścień Nibelunga” doskonale udowadnia. Jest to nie tylko wybitne dzieło muzyczne, ale też ogromny kawał znakomitej fabuły i sztuki wysokich lotów.

Na początek trochę historii. Niemiecki kompozytor Ryszard Wagner, będący wielką inspiracją dla takich wielkich postaci jak Fryderyk Nietzsche, ewentualnie bardziej kontrowersyjnych jak Adolf Hitler, szykował się do stworzenia dzieła swojego życia. Za bazę i punkt odniesienia wybrał sobie „Pieśń o Nibelungach”, średniowieczny epos bohaterski, oraz germańską mitologię. Twórca postawił sobie za cel doglądanie swojego magnum opus na każdym etapie, od kompozycji muzyki, przez napisanie libretta, aż po samą budowę sceny i projekt scenografii. Prawdopodobnie nic z tego by się nie udało, gdyby nie pieniądze hojnego króla Bawarii Ludwika II. Swoją drogą zgryźliwcy lubią tłumaczyć przydomek „Szalony” monarchy akurat tym, jak bezkrytycznie sypał Wagnerowi fundusze. Tak czy inaczej, po około dwudziestu pięciu latach „Pierścień Nibelunga” ostatecznie ujrzał światło

dzienne i szybko okazał się sukcesem.

Wagner miał rozmach, nie ma co. Całość „Pierścienia...” składa się z czterech części: „Złota Renu”, „Walkirii”, „Zygfrйда” i „Zmierzchu Bogów”, których wykonanie trwa, uwaga, około piętnaście godzin! Wystawienie tej opery było, jest i będzie gigantycznym wyzwaniem finansowym i organizacyjnym, dlatego właśnie ukazuje się ona tak rzadko. Laicy kojarzą dzieło głównie z jego najbardziej znanym fragmentem muzycznym „Cwał Walkirii”, do masowej świadomości przeszły też rogate hełmy, które jako staronordyckie nakrycie głowy spopularyzował właśnie Wagner.

Fabuła „Pierścienia” jest nadspodziewanie zręcznym połączeniem mitów z legendami i eposami. Jestem pełen podziwu dla umiejętności twórcy, który wykorzystał tematykę mitologiczną do przekazania ogromnej ilości uniwersalnych problemów i całej masy pomysłowych symboli. Akcja toczy się wokół tytułowego Pierścienia, potężnego przedmiotu wykutego z magicznego Złota Renu. Według starej legendy, władca pierścienia miał zdobyć ogromną władzę i bogactwo, by jednak wykuć pierścień z czarodziejskiego materiału, trzeba było wcześniej odrzucić miłość. Karzeł Alberich (tak, właśnie stąd wzięłem mój nick) dokonał tego czynu, potępiając samego siebie, jednak w wyniku interwencji boga bogów Wotana stracił swój bezcenny skarb. Rzucił więc na Pierścień i jego przyszłych właścicieli straszliwą klątwę, której moc miała ostatecznie doprowadzić do „Zmierzchu Bogów”. Mieszkańcy niebios nie mieli jednak zamiaru siedzieć z założonymi rękami. W głowie Wotana zrodził się wielki plan, dzięki któremu mógł ocalić bogów przed zagładą. Czy jednak Brunhilda, Siegmund, a później Sie-

gfried zdołają przezwyciężyć fatum? A może to właśnie oni będą ostateczną zgubą starego porządku?

Jedną z największych zalet opery są nadzwyczajni bohaterowie. Im dokładniej zgłębiam się w treść „Pierścienia Nibelunga”, tym większy podziw żywię dla sztuki Wagnera. Przede wszystkim nie istnieje tam żaden jednoznacznie pozytywny bohater, paletę charakterów wypełniają różne odcienie szarości i osobiste, często wyjątkowo egoistyczne intencje. Obawiałem się odrobinę jedyne w pełni negatywnego bohatera, występującego w ostatniej części Hageny, jednak zostałem niesamowicie zaskoczony – nawet najbardziej niegodziwa postać w całej operze została przedstawiona sensownie i w sposób bardzo interesujący, tak że spokojnie możemy uwierzyć w istnienie kogoś takiego w takim, a nie innym kontekście fabularnym. Zgłębianie motywów postaci może być dla nas doskonałą rozrywką, gdyż często daleko im do oczywistości. Ciężko odróżnić, kiedy Wotan dba o bogów i sprawiedliwość, a kiedy zależy mu na manifestowaniu własnej potęgi i ratowaniu swoich czterech liter, tak samo trudno jest zrozumieć, jaki właściwie cel ma półbóg ognia Loge, możemy też z podziwem podziwiać poświęcenie Brunhildy lub Siegmunda.

Wspomniane wyżej rogate hełmy to nie jedyna rzecz, którą Wagner spopularyzował. Wielką rzeczą, jaką wprowadził do sztuki (choć nie wynalazł), są tzw. „Leitmotiv”, czyli motywy przewodnie. Muzyka nie jest tylko elementem dekoracyjnym, ale stale współgra z fabułą w postaci krótkich, powtarzających się sekwencji tematycznych. Kojarzycie, gdy w „Gwiezdnym Wojnach” z pojawieniem się Vadera dało się usłyszeć „Marsz Imperialny”? Właśnie przy użyciu takich krótkich, tematycznych melodii, Wagner przemyślał sporą część fabuły. Swoje motywy mieli bohaterowie, niektóre przedmioty, a nawet takie abstrakcyjne pojęcia jak władza lub wybór. Dzięki temu w trakcie przedstawienia istnieje możliwość akcentowania ważnych momentów oraz pokazywanie pewnych rzeczy w elegancki sposób, nie całkiem wprost.

Parę słów o przyszłych twórcach zainspirowanych „Pierścieniem Nibelunga”. Choć zapytany Tolkien odciął się od bezpośredniej inspiracji, mówiąc, że jedyne podobieństwo między operą Wagnera a jego trylogią to okrągłość pierścienia, kilka części wspólnych można znaleźć. Zapewniający władzę pierścień, który działa przeciwko swojemu właścicielowi tak długo, aż wróci do swojego prawdziwego władcy lub zabójstwa w celu zdobycia „ssskarbu” wyraźnie sugerują, że coś jest na rzeczy. Jeszcze ciekawiej wygląda to w pierwszej trylogii Lucasa, jawnie przyznającego się do inspiracji. Podobieństwa istnieją zarówno od strony muzycznej (leitmotiv),

fabularnej, jak i symbolicznej. W „Gwiezdnym Wojnach” istnieje specyficzny „kult mieczy”, podobnie jak w „Pierścieniu...”, jasną i ciemną stronę mocy można porównać do Wagnerowskiej walki miłości z potęgą, a niektóre motywy fabularne, jak na przykład motyw brata i siostry, są wyjątkowo podobne. Jak widać, wagnerowska tetralogia miała ogromny wpływ na sztukę, zarówno poważną, jak i komercyjną. Zaryzykuję stwierdzenie, że jeszcze przez długi czas będzie miała.

Wspomniałem już, że wystawienie „Pierścienia...” to istny koszmar. Składa się na to wiele czynników, przede wszystkim długość i wymagana ilość operowych głosów. Śpiewacy muszą sobie poradzić nie tylko z trudnościami muzycznymi, ale też nie dać się rozproszyć i ciągle uczestniczyć w grze na scenie. Drugim problemem jest spójność scenograficzna. Akcja opery dzieje się w czasach mitycznych... czyli właściwie jakich? Jak efektownie pokazać magię, bogów i różnorakie scenerie, jak kopalnie, Walhallę czy wody Renu? Nasuwająca się odpowiedzią jest transformacja realiów, jednak ta jest równie problematyczna ze względu na ogromną symbolikę przedmiotów i miejsc. Jak uczynić z Wotana biznesmena, jeśli włócznie jest jego koniecznym atrybutem? Ciężko też zastąpić różnego rodzaju magię sensownym, fabularnym wyjaśnieniem, jednocześnie nie tracąc masy symboliki i ukrytych znaczeń.

Kolejną urzekającą rzeczą w „Pierścieniu Nibelunga” jest jego przesłanie, znacznie bardziej skomplikowane i nieoczywiste, niż może się wydawać na pierwszy rzut oka. Nie jest to zwykła gra na zasadzie dobrze-dobrze, źle-źle, lecz płatanina intryg, gdzie ciężko jednoznacznie ocenić, kto postępuje właściwie, a kto nie. W połączeniu z wieloznaczną symboliką Wagner osiągnął godną podziwu maestrię przekazu uniwersalnego.

A przełożenie na inne media? Nie doczekaliśmy się jak dotąd żadnego porządnego filmu, jedno anime adaptujące „Pierścień...” w realiach space opery dość luźno podeszło do tematu, dwie gry nieistniejącego już studia „Cryo” dotarły do niewielkiego grona odbiorców, a sama jakość ich produktów jest dość wątpliwa. Jak dotąd najbliższe uchwycenia ogólnego sensu Wagnerowskiej tetralogii znalazł się Craig Russell, rysownik komiksowy. Każdemu, kto ma ochotę zacząć swoją przygodę z „Pierścieniem Nibelunga” polecam jego wspaniałe, wielogachny komiks, doradzę też posłuchać sobie w Internecie oryginalnej muzyki, bo jest naprawdę piękna.

Ryszardzie Wagnerze – serdecznie dziękuję za twoje wielkie dzieło, które jeszcze przez lata będzie budziło zachwyt!

MANAD.PL

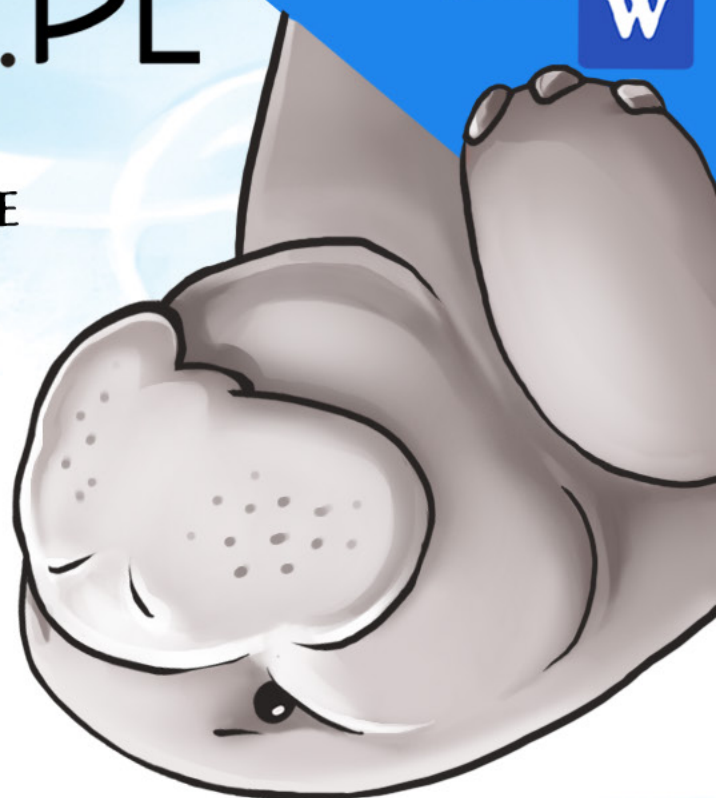


**W NASZYM SKLEPIE ZNAJDZIECIE WIELE
INTERESUJĄCYCH GADŻETÓW!**

**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**



15 Konkurs Literacki

[Comedy][Forum][Slice of Life]

Niklas

Szary ogier pędził co tchu ulicami miasta. Dyszał ciężko, sierść zaczynała lśnić mu od potu, co było spowodowane długotrwałym galopem. W swoim biegu nie zwracał uwagi na otoczenie. Co rusz potrącał kogoś, przyprawiając sobie kolejnych przydomków typu „głupek” czy „kretyn” oraz wielu, których przytaczać publicznie by się nie odważył.

Herb Potion nie skupiał się na tych wrzaskach, które szybko niknęły wraz z przemierzaniem przez niego dystansem. Wciąż klnął na siebie w myślach, wyzywając się do pegazich mózdków. Dlaczego, ach, dlaczego wyszedł tak późno?

Wszystko zaczęło się przecież tak dobrze. Obudziła go piękna pogoda, a konkretnie promienie słońca przebijające się przez żaluzje. Herb wziął sobie chłodny prysznic na rozbudzenie, zjadł sówite śniadanie i przysiadł przy biurku, próbując skończyć swoje opowiadanie. Magnificency Literaci Ponyville po raz piętnasty zorganizowali konkurs literacki, będący największym tego typu wydarzeniem w całej Equestrii. Jak co roku na najlepszych pisarzy czekały nagrody Złotej, Srebrnej i Brązowej Łopaty dla „odkopujących wspaniałości dzieła pisanego”. Pozostawała także nagroda publiczności – Smaczny Herbatnik. Ogier zawsze zastanawiał się, co skłoniło wielkiego przewodniczącego Literatów, Big „84” Bitsa, do nadania tej właśnie nazwy, jednak nigdy nie miał odwagi zapytać.

Herb Potion był tak mocno przekonany, iż ma wciąż dużo czasu, że nawet nie kłopotał się, by spojrzeć na zegarek. Nie zrobił tego także podczas obiadu. Gdy już to zrobił, zachodziło słońce, a wskazówki złowieszczco wskazywały na godzinę 21. Młody pisarz podniósł się z takim przerażeniem, aż przewrócił stół, rozsypując kartki na podłogę. Wraz z nimi poleciał również, ku jego przerażeniu, kałamarz. Szczęśliwie jednak tusz rozlał się jedynie na puste kartki.

Ogier momentalnie zebrał swoje wiekopomne dzieło, pośpiesznie dopisał zakończenie i związał wszystkie kartki. Włożył je do sakwy, po czym czym prędzej ruszył na dworzec, by złapać pociąg do Ponyville.

Jak czas dał mu w kość olbrzymim spóźnieniem, szczęśliwie dla niego nie okazał się być całkowitym draniem. Pociąg akurat podjeżdżał na peron, co dało mu czas na kupienie biletu. Herb Potion całą drogę przebiegał nogami, nerwowo spoglądając na zegarek. Wielka gala, i koniec zgłoszeń zarazem, miała zacząć się o północy, a on miał wrażenie, jakby stał w miejscu. Kilkukrotnie konduktor musiał zapewniać go o tym, że na pewno zdąży na czas.

Kolejarz mylił się. Gdy Herb dotarł do Ponyville, dochodziła północ. Czym prędzej wyskoczył z przedziału i pognął w stronę spalonej biblioteki. Ta zniszczona w walce z Tirekiem budowla była obecnie muzeum literatury i miejscem, w którym Magnificency Literaci Ponyville urządzali wielką galę. Herbowi zaś pozostał dość długi i kręty odcinek wąskimi uliczkami miasteczka.

Jeszcze trochę, jeszcze kilkaset metrów... kilkadziesiąt... kilka...

Odgłos wybijanej godziny złamał jego morale. Ogier padł na ziemię tuż przy bibliotece, sycząc ze złości i rozpacz. Był już tak blisko i spóźnił się. Gdyby tylko wsiadł we wcześniejszy pociąg, a tak... wszystko na marne...

– Co ty tak wyjesz, Herb?

Z transu wiecznego smutku wybił go znajomy głos. Uniósł głowę i ujrzał pomarańczowy łeb swojego drogiego przyjaciela Small Craba. Kumpel bez zbędnej zwłoki podniósł go i nieco ogarnął z kurzu. Spojrzał na jego zegarek i westchnął.

– Oj, Herb, Herb... Znowu zapomniałeś nakręcić zegarek, śpieszy ci się o godzinę...

– C-co? A-ale...

– Nie „ale”, tylko chodź.

Small Crab wprowadził Herba do biblioteki. Budynek, mimo oczywistej spalenizny, został od-

nowiony z dużą dbałością o szczegóły. Zbudowano nowy dach z drewna, idealnie komponujący się z istniejącą bryłą domu-drzewa, Na podłodze położono solidne panele, a wszędzie znajdowały się gabloty i półki wypełnione książkami. Przebywające w muzeum kucyki, a było ich sporo, dyskutowały zawzięcie na różne tematy, nie tylko związane z konkursem czy literaturą.

Nim Herb Potion zdążył zrobić kolejny rok, przed nim pojawił się krępy, wysoki kuc z charakterystycznym wąsem i równie rzucającym się w oczy znaczkiem przedstawiającym książkę i młot. Był to kustosz muzeum i przewodniczący Literatów, Big Bits. Spojrzał na niego z uśmiechem i powiedział głębokim głosem.

– Miło cię znów widzieć, Herb. Zaprawdę, zdążyłeś w ostatniej chwili.

– Też... się cieszę – odpowiedział niepewnie ogier.

– Jak mniemam, masz opowiadanie? – Wskazał miejsce w rogu sali. – Tam znajduje się urna.

Młody pisarz spojrział w tamtym kierunku i ujrzał konstrukcję zbudowaną z... siana. Spojrzał pytająco na rozmówcę.

– A to taki... innowacyjny pomysł Hoofmana – odpowiedział Small Crab, wskazując na złotego (i to dosłownie) kuca doglądającego stołu z przekąskami w drugiej sieni. – Takie „po co marnować teksturę, jak można zrobić urnę z siana i po konkursie ją zjeść?”. Ma to sens, jakby nie patrzeć...

– Ano ma, nie przeczę. Dobra, to weźcie idźcie zostawić opowiadanie, a ja muszę jeszcze załatwić kilka rzeczy. Do zobaczenia później!

Herb Potion odpowiadził Big Bitsa wzrokiem, po czym ruszył w stronę urny. Został jednak powstrzymany przez przyjaciela. Ogier spojrział w dół i ujrzał... chodzącą rosiczkę, która właśnie się oblizywała i soliła jego nogi. Small Crab posłał jej swoje słynne mordercze spojrzenie typu RD8, na co roślina się złąkla i uciekła z piskiem.

– Hej, Sundew! – wykrzyknął pomarańczowy kuc w stronę klaczy o ciemnej grzywie, w okularach, stojącej przy oknie. – Ale swoich rosiczek to pilnuj!

Zdumiona klacz spojrzała do swojego koszyka z roślinami i zakłęta.

– Nosz to piórwa cholera... Dzięki! – odparła, po czym ruszyła w pościg za uciekinierem, który w międzyczasie upatrzył sobie złote ciało Hoofmana.

Small Crab podprowadził Herba do urny i pilnował, by tym razem nic nie przeszkodziło kumplowi w złożeniu swojego opowiadania. Gdy już tylko tekst został oficjalnie włączony do konkursu, dwa ogiery usiadły w kącie pomieszczenia, spoglądając na pozostałych uczestników i członków Magnificenckich Literatów Ponyville.

– Wyobrażasz sobie te konkursy... no, jakoś normalniej? – zapytał Herb Potion, spoglądając na Molecule Translate'a, tłumacza, który właśnie próbował porozumieć się z Big Bitsem, używając wszystkich znanych mu języków naraz.

– Nie – odparł Small Crab po chwili namysłu, przenosząc wzrok na ciemnego jednoroźca o imieniu Best Read, robiącego maślane oczy do nielicznych na konkursie kucoperek.

– Ja chyba też nie – stwierdził szary ogier, patrząc na pojedynkę Zodiaca i jakiejś zebry w picu cydru na czas.

Herb musiał przyznać, że jakoś lubił tę szaloną gromadkę.

„Oby tylko opowiadanie nie było najgorsze...”, stwierdził, z uśmiechem obserwując gonitwę Sundew za rosiczką goniącą spanikowanego, złotego Hoofmana.

Red's Pocket Ponies

W ofercie można znaleźć:

Przypinki

Kubki

Koszulki

Nieśmietelniki

Figurki Funko

Zamówienia specjalne



/redspocketponies



Autor komiksów: drawponies
Opracowanie graficzne: MLO
Tłumaczenie: SoulsTornado

DERPIASTY HORROR

AUTOR: DRAWPONIES

ZJADASZ MUFFINA!

A POTEM
ZJESZ MNIE!

O MÓJ

BOOOOOOŻE!!

DRAWPONIES.COM

EKSTERMINACJA WEDŁUG DERPY

AUTOR: DRAWPONIES

O JEJUNIU,
ROBOT!

EKSTERMINOWAĆ!
EKSTERMINOWAĆ!

HEJ, UPIECZMY
RAZEM MUFFINKI!
HURRA!

DALEK NIEBĘDZIE
PIEKŁO MUFFINEK Z...

DERPY!? CO TY...

EKSTERMINOWAŁA
NIENAWIŚĆ W MOIM SERCU!

DRAWPONIES.COM

JEDYNY SPOSÓB, BY URATOWAĆ EQUESTRIĘ

AUTOR: DRAWPONIES

KTOŚ MUSI PRZECHOWAĆ NASZĄ MAGIĘ,
ABY TIREK SIĘ DO NIEJ NIE DOBRAŁ.



JASNE, ŻE JA!

NIE, KSIĘŻNICZKO TWILIGHT, TIREK NIE JEST
GŁUPI. ZNAJDZIE CIĘ W CIĄGU PARU GODZIN.



MYŚLAŁYŚMY O INNYM KUCYKU. O KIMŚ, PO
KIM NIGDY BY SIĘ TEGO NIE SPODZIEWAŁ...



DRAWPONIES.COM

POTRZEBNY DOKTOR!

AUTOR: DRAWPONIES



ZATEM MOŻNA DOSTAĆ DWÓCH
ZAWAŁÓW JEDNOCZEŚNIE.

DRAWPONIES.TUMBLR.COM

MOŻESZ POMÓC: PATREON.COM/DRAWPONIES

KSIĘŻNICZKA DERPY KONTRA TIREK

ALTOR: DRAWPONIES



DRAWPONIES.COM
MAKE A DIFFERENCE: PATREON.COM/DRAWPONIES

PRAWDA O DERPY

AUTOR: DRAWPONIES



DRAWPONIES.TUMBLR.COM
MOŻESZ POMÓC: PATREON.COM/DRAWPONIES

TWÓJ NAJWIĘKSZY FAN

AUTOR: DRAWPONIES



DRAWPONIES.COM

DZIEŃ Z ŻYCIA TWILIGHT SPARKLE

AUTOR: DRAWPONIES

RANEK



TYLKO TEST?

AUTOR: DRAWPONIES

PRZED TOBĄ BARDZO TRUDNY TEST, TWILIGHT. NAJCIEŻSZY W TWOIM ŻYCIU...

KTO JEST NAJLEPSZĄ KSIĘŻNICZKĄ?



POPOŁUDNIE



OCZYWIŚCIE, ŻE JA!



WIECZÓR



OTACZAJĄ MNIE KRETYNI.

DRAWPONIES.COM

BYŁO WARTO.

A CO JA TU ROBIĘ?!



DRAWPONIES.COM

NAPÓJ, KTÓRY NADEJDZIE

AUTOR: DRAWPONIES



20 LAT PÓŹNIEJ



DRAWPONIES.COM

MAKE A DIFFERENCE: [PATREON.COM/DRAWPONIES](https://www.patreon.com/drawponies)



2012 Jay Naylor www.jaynaylor.com



NIE TYLKO GO
NAPRAWIE.


MOGE GO
ULEPSZYĆ.



TWOJE
UMIĘTNOŚCI
NADAJĄ TYM
SŁOWOM
WIARYGODNOŚCI.



CZEMU MIESZKASZ
TAK DALEKO OD
INNYCH, ZECORO?



MM.
CHODŹ ZE MNA,
BY ZOBACZYĆ

UROKI ŻYCIA
WOLNEJ KLACZY.

2012 Jay Naylor www.jaynaylor.com



PRZYRODA RZĄDZI SIĘ
WŁASNYMI PRAWAMI I
NIKT TU NIE MUSI
CZUWAĆ NAD NAMI.

NIKOMU NIE DZIEKUJĘ
ZA SŁOŃCE NI MŻENIA,
TUTAJ POGODA I BEZ
PEGAZÓW SIĘ ZMIENIA!

NA PROŚBY O
CHMURĘ LUB PROMYK
NIE MOGLĄBYM SIĘ
TRACIĆ, BEZ ZNACZENIA
TO, CZY DAŁABYM RADE
SIĘ ODPLACIĆ.

"CO TO ZA
WOLNOŚĆ?",
ZAPYTAĆ
CHCIAŁBYŚ
MNIE?

JESTEM WOLNA
OD INNYCH I INNI
SĄ WOLNI
WZAJEMNIE.



NASZ LOS OD NICH
NIE ZALEŻY,

DOBRA
POGODA CZY
KWIATY ROSNĄCE
JAK NALEŻY.



ŚWIAT NATURY
PRZYNOŚI
ROZWIĄZANIE

MUSISZ TYLKO
ZNAĆ POTRZEBNE
NARZĘDZIE,
MIKSTURĘ LUB
PRZEMYŚLANIE.

ŚMIEM NAWET
MYŚLEĆ, ŻE GDYBY
CELESTIA
ZAPRZESTAŁA
PRACY

LUB OD
NAS ODESZŁA,

OGNISTA KULA
SŁOŃCA I TAK
DZIĘKI NATURZE
BY WZESZŁA.

SPIDIMARKET

Przypinki

Koszulki

Portfele

Figurki

Plakaty

Kubki



i właściwie

wszystkie

inne

gadżety

kucykowe

Wzory na życzenie!

Napisz: spidivonmarder@gmail.com