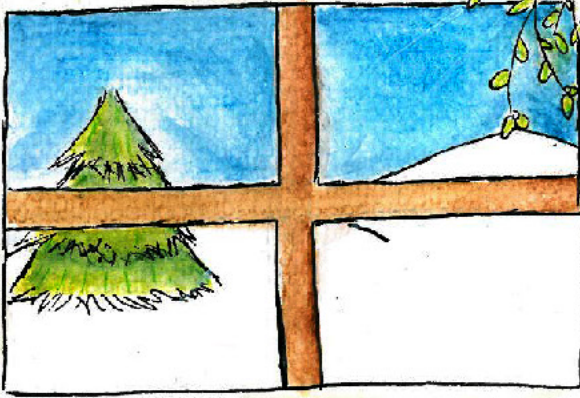




EQUESTRIA TIMES

11-12/2015



CAHAN UCZY I BAWI
COŚ SIĘ KOŃCZY

RECENZJA „THE GLASS BLOWER”
„WYDMUCHANA” SZTUKA

CO SIĘ STAŁO Z KRÓLEM SOMBRĄ
TO ŻYJE!

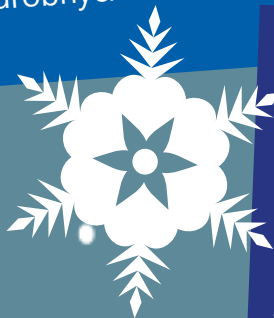


Wesołych Świąt!

Dziś mamy wyjątkowy i specjalny dzień. Mam też nadzieję, że nie czytacie tych słów tuż po wydaniu numeru, bo w ten dzień liczy się tak naprawdę rodzina. Więc wyłączcie komputery, idźcie pomóc w kuchni przy potrawach, w pokoju przy zdobieniu choinki i ciescie się obecnością swych bliskich. Nigdy nie wiadomo, jak długo jeszcze ten dar będzie trwał, więc czerpcie z niego, ile się da.

Teraz zaś, gdy mam nadzieję, że postąpiliście tak, jak prosiłem i jesteście tu w kolejnych wolnych dniach, mamy dla was garść zmian i nowości. Magazyn od tego numeru staje się oficjalnie dwumiesięcznikiem, bo walka o comiesięczne wydania dużo częściej przynosiła klęskę niż zwycięstwo. Pociąga to za sobą kilka drobnych zmian, ale o nich opowie już...

» Macter4



...ano ja. Znowu. Zastępcy nam się rozleniwili. Co zaś o pierwsze wieści ze świata będą miały od teraz tylko dwie strony najważniejszych wydarzeniach. Dodatkowo podwyższamy ilość do minimum sześciu. Planowaliśmy również wrzucać po dwa z sowe, jednak te akurat złośliwie się skończyły. Cóż – albo to się na publikację jakichś innych, wybranych, krótkich a dobrych do samej zawartości numeru, to nie będę Was nią zanudzał treści. Zaś na sam koniec chciałbym życzyć wszystkim naszym i radosnych Świąt. Ho ho ho.



facebook

Wykorzystano prace autorskie
Candy Cloud
Mlp-vector-collabs
Flerfarvet



Spis treści

Wieści ze świata.....	4
RECENZJE	
The Incredibly Thrilling Investigation of Storm Kicker.....	6
Thrown Abroad.....	7
The Glass Blower.....	8
Our First Steps.....	10
Princess Twilight's Profoundly Peripheral Protector.....	12
MANUFAKTURA	
Pie Killer.....	13
PUBLICYSTYKA	
Meet z okazji 5 urodzin MLP, czyli... co ja znowu robię w Berlinie?.....	15
Głęboka Hiperanaliza Serialu.....	17
Cahan Uczy i Bawi.....	19
Co się stało z Królem Sombłą?.....	21
Przegląd muzyczny IX.....	23
Redakcja ocena odcinków.....	25
HONESTY? Nie w fandomie.....	34
Recenzja albumu „Legends”.....	36
FELIETONY	
Dramat ponad widowiskiem.....	39
Polecam pracę. Każdemu.....	40
POZOSTAŁE	
Sekrety Irlandzkiej Animacji.....	42
Mój Mały Program Kosmiczny.....	44
World War Z: An Oral History of the Zombie War.....	47
Recenzja: Two Steps From Hell – Battlecry.....	49
Zgryźliwego Tetryka wykopaliska na YouTube.....	52
ARTYSTYCZNY MIX	
Laureaci Lunarnego Konkursu komiksowego.....	56

do wymienionych zmian, to po
ony – skupimy się na naprawdę
ość recenzji fanfików z czterech
zwycięskie opowiadania konkur-
nadrobimy, albo zdecydujemy
h fanfików. Tak dla odmiany. Co
– wszystko znajdziecie w spisie
czytelnikom zdrowych, wesołych

» Dolar84

mlppolska

utorów:

Redaktorzy naczelni - Dolar84, Macter4

Redaktorzy wicenaczelni - Verlax, Cahan

Redaktorzy - Dolar84, Matyas Corra, Verlax, Cahan, KingofHills, Zodiak, Cygnus, Falconek, Uszatka

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

Gościnnie - Alberich, Poulsen, Redtraveler

Dział techniczny - Pisklakozaur, Gabol, MLO

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

Duo Cartoonist



Animacja „Children of Night” została utajniona (ustawiona na widok prywatny na YouTube) przez swoich twórców. Nie są znane dokładne przyczyny, jednak może to być związane z interwencją Hasbro bądź samego serwisu YouTube z powodu użytej w animacji muzyki. Szczęśliwie utajnienie nie stanowi problemu, gdyż inne wersje są z łatwością dostępne. Jednocześnie jest prawdopodobne, że Duo Cartoonist pracuje równocześnie nad sequelem do swej pięknej animacji lub innym ambitnym projektem.

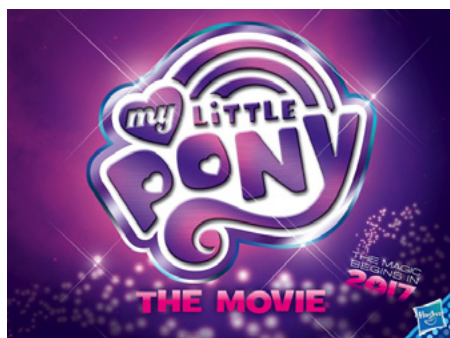
KopytTV



Jak pisaliśmy wcześniej, KopytTV „ruszyła z kopyta” we wrze-

śniu, a już w listopadzie nastąpiło wstrzymanie audycji z powodów prywatnych. Na szczęście projekt, który ma ambicję zdobyć dla siebie miejsce dotychczas zajmowane przez Radio YAY, ponownie ruszył już w grudniu. Tak więc na koniec roku wieści są jak najbardziej optymistyczne.

MLP Movie



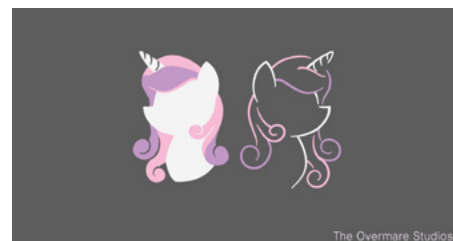
Mamy potwierdzoną datę premiery „My Little Pony Movie”. Wszyscy fani pastelowych kuców będą mogli go obejrzeć 3 października 2017 roku. Jak dobrze pójdzie, to może premiera się zbiegnie z kolejnym epizodem Star Wars...

MLP po polsku



Kolejne informacje, jeśli chodzi o „polskie premiery” My Little Pony. Od 24 października na TVP: ABC do ramówki dołączyło MLP. Dodatkowo według informacji podanych przez Vengira, polska premiera 14 odcinka piątego sezonu odbędzie się w Wigilię o 19:45. Tak więc możecie dla odmiany obejrzeć coś innego niż „Kevin sam w domu”.

Overmare Studio



Overmare Studio dalej kontynuuje swą syzyfową pracę na rzecz ukończenia prawdziwej gry opartej o „Fallout: Equestria”. Są poprawki w animacjach, w stero-



waniu, nowe modele, generalnie gratki dla każdego zapaleńca, który wyczekuje informacji o tym projekcie.

Them's Fightin' Herds



Twórcy „Them's Fightin' Herds” zebrali wymaganą ilość pieniędzy na tworzenie swej produkcji. Ta bijatyka oparta o stare „Fighting is Magic” może zabrać nam sporo wolnego czasu oraz wielce nas zasmucić, że jednak nie ma tam kucyków.

Misiek200m



Osoba wielce zasłużona, jeśli chodzi o „lektorowanie” fanfików – misiek200m prawdopodobnie kończy karierę. Tym, którym jego słuchane dzieła wielce służyły, będą musieli przełknąć tę gorzką pigułkę.

Komiksy MLP IDW PUBLISHING

Z przyjemnością informuję, że 18 listopada miała miejsce premiera trzeciego tomu komiksów MLP w języku polskim. I naprawdę nie ma co więcej o tym pisać, kupować i czytać!

JanAnimation



Niestety, to koniec przygód Button Masha oraz dziarskiej garstki animatorów, którzy uczynili fandom bardziej uśmiechniętym. JanAnimation w walce z prawnikami Hasbro poniósł klęskę.

Ankieta



Fandom umiera czy nie umiera, oto jest pytanie. Chcemy znać odpowiedzi OD WAS. Dlatego też zagłosujcie [w tej ankiecie](#). Inicjatywa ta ma na celu poznanie problemów trapiących fandom oraz generalne zbadanie opinii bronies na różne tematy powiązane z lokalną sceną.

WIEŚCI Z PONY CONGRESS

Witam, jestem Cygnus i zapraszam was do przeczytania naszego PonyCongress Informatora!

Zaczęliśmy od podania miejsca i daty przyszłorocznego PonyCongressu – Elbląg, w dniach 25-26 czerwca 2016. Szkoła spełniła najśmielsze oczekiwania organizatorów i to właśnie przeważało na wyborze. Jak co roku ogłoszeniu miejsca i daty konwentu towarzyszyły kontrowersje, jednakże dziś jest to tylko echo minionych dni. PonyCongress Team uczy oszczędzać i planować!

Szkoła była także ważna z jednego powodu – również dzięki wkładowi bronies, sala koncertowa szkoły została odbudowana po pożarze. Jakiś czas później odnotowaliśmy fakt zostania członkiem organizacji Bronies for Good, bezpośrednio z tym związany. Chwała dobrodziejom!

Mamy także maskotkę. Jest to dystyngowany ogier z Royal Canterlot Orchestra, wiolonczelista, który jest też dyrygentem. Naucza w Manhattan School of Arts and Music. Przez kilka długich tygodni trwał konkurs na imię naszej maskotki. Wygrał „Chanterlot”. Chocierne lubię to imię.

Co nas zaś czeka? Przed wszystkim strona PC2016, system nabywania wejściówek i cała reszta technika potrzebnych do sprawnego działania. Przed wszystkim jednak już za rogiem czają się Święta wraz z Nowym Rokiem. I to z ich okazji chcielibyśmy złożyć wam jak najserdeczniejsze życzenia zdrowia, szczęścia i radości na te święta, jak i na następny rok.

Do usłyszenia!



[Comedy][Adventure]

The Incredibly Thrilling Investigation of Storm Kicker

Autor: Chengar Qordath

Jeżeli ktoś przepada za **Winningverse**, to nie powinien opuścić opowiadania **pobocznego, przybliżającego nam sylwetki kuzynek Cloud Kicker**.

» *Dolar84*

Chengar Qordath w swoich opowiadaniach skupia się na przygodach samodzielnie ukształtowanego rodu Kicker od ich początków aż po czasy najnowsze. Rzeczony początki zrecenzuję innym razem, jednak dziś pragnę zaznajomić Was z „przygodami skunksogrzywej i szpiegoklaczy”. Te barwne określenia są przezwiskami, które nawzajem ponadawały sobie dwie siostry – Storm i Star Kicker. Dwie młodsze kuzynki Cloud, pegaz i jednorożec, zgodnie z rodziną tradycją zdecydowały się wstąpić w szeregi zbrojnych. Skąd nagłe wspomnienie o armii? Otóż akcja recenzowanego opowiadania dzieje się w momencie, gdy Storm Kicker kończy akademię West Hoof w stopniu podporucznika i otrzymuje urlop przed swoim pierwszym przydziałem. Naturalnie postanawia spędzić go z rodziną w Canterlot, co doskonale współgra z faktem, iż właśnie odbywa się tam święto. Tak więc Storm razem ze swoją siostrą szwendają się po ulicach stolicy, toczą standardowe wśród rodzeństwa potyczki słowne i spotykają znajome kuce. Właśnie jedno z tych ostatnich wydarzeń naprowadzi je na trop przygody. Dowiedziawszy się, że przyjaciółka ich rodziny, niejaka Lyra Heartstrings, od dłuższego czasu nie może się

znaleźć, postanawiają pomóc jej zmarłemu ojcu i odszukać słynącą ze skłonności do imprezowania zgubę. Oczywiście w końcu ją odnajdą, ale wcześniej... cóż, tu już tradycyjnie zostawię Was w świadomej niewiedzy – mam nadzieję, że doczytacie sami.

Trudno jest nie podziwiać autora, który wspaniale rozwija wykreowany przez siebie świat. Jest w tym na tyle dobry, iż czasami czytelnik wręcz chętniej sięga po wątki bohaterów pobocznych, bo ile w końcu można czytać o bzykaniu? Na szczęście Storm i Star mają do tego zagadnienia podejście nieco... subtelniejsze niż ich bardziej znana kuzynka. Nie oznacza to oczywiście, iż są to postacie gorsze, a wręcz przeciwnie. Na niezbyt wielu stronach autor dał bohaterkom kompletną osobowość, pełnokrwiste charaktery i jednocześnie pokazał ich rodzinną bliskość, jak i doskonale odmalował wszystko to, co je od siebie odróżnia. A trochę tego jest...

Zdecydowanie polecam to opowiadanie każdemu, kto dobrze się bawił przy innych tekstach z tej serii. Jest nieco odmienne, co absolutnie nie czyni go to słabszym, a naprawdę warto się przyjrzeć, jak wspaniale autor kreuje kolejne postacie z rodu Kicker. Dla fanów **Winningverse** pozycja obowiązkowa. 9/10



[Comedy][Slice of Life]

Thrown Abroad

Autor: Niaeruzu

Thrown Abroad to opowiadanie o podmieńcu, który został wygnany z roju, trafił do lasu Everfree (a jakże) i później do Ponyville (a jakże!). Główny bohater staje przed kilkoma problemami związanymi z faktem bycia podmieńcem wśród normalnych kucyków: po pierwsze, nie może dać się złapać, po drugie, musi zdobywać pożywienie i po trzecie, musi wpasować się w społeczność Ponyville. Aby nie było mu zbyt łatwo, odkrywa, że z pewnych przyczyn nie może zmieniać swojej formy, a przed bezwzględnym zerowaniem na kucykowej miłości powstrzymują go wyrzuty sumienia.

» Falconek

Opowiadanie jest typowym Slice of Life, w którym nie uświadczymy scen przemocy ani zawiątych intryg. Zamiast tego czytelnik może się spodziewać humoru sytuacyjnego wynikającego z różnic w spojrzeniu na świat pomiędzy zuyem i mhrocznym zmiennokształtnym a pozostałymi mieszkańcami Ponyville. Kreacja głównego bohatera, Numeru 37 (okazuje się, że podmieńce nie mają nawet imion) jest całkiem dobra. Postać jest zabawna, ale nie kuriozalna, a przy tym wiarygodna. Zadbano również o to, aby jego zdolność zmieniania kształtu nie dawała mu zbyt dużych możliwości, co jest bardzo pozytywne. Niestety nie można tego samego powiedzieć o pozostałych występujących w fanfiku postaciach, czyli o Mane 6 i CMC. Są one pozbawione głębi, a jeśli chodzi o Pinkie Pie i Fluttershy, to w zasadzie są karykaturami samych siebie.

Fabula jest skonstruowana poprawnie, ale nie

uświadczymy w niej niespodziewanych zwrotów akcji. Mamy wprowadzenie, podczas którego przedstawiony jest główny bohater, a każdy kolejny rozdział przybliża akcję do przewidywalnego zakończenia, które jednak samo w sobie jest satysfakcjonujące. Protagonista przeżywa oświecenie i przemianę, dzięki czemu opowiadanie jest kompletne, a czytelnik nie zostaje pozostawiony z uczuciem niedosytu. Całość czyta się przyjemnie, chociaż nie uświadczymy w „Thrown Abroad” niezwykle błyskotliwych dialogów, a humor jest czasami naciągany i w pewnej części opiera się na zrzucaniu ciężkich przedmiotów na głowę głównego bohatera. Na szczęście autorowi udało się uniknąć lania wody, zaś akcja jest wartka.

O opisach można powiedzieć tylko tyle, że są. Akcja toczy się w lokacjach znanych z serialu i autor najwyraźniej przyjął założenie, że czytelnicy i tak wiedzą, jak to wszystko wygląda. Ciężar budowania klimatu niemal w całości przejmują na siebie wewnętrzne monologi protagonisty i trzeba przyznać, że wypadają one nieźle. Przemyślenia podmieńca na temat zwyczajów i zachowań kucyków oraz kontrast pomiędzy tym, co zmiennokształtni o kucykach wiedzą i jak sobie je wyobrażają a zastaną rzeczywistością – to wszystko wypada naprawdę zabawnie. Ogólnie, całość jest lekka i przyjemna, a klimat jest mocno serialowy.

Nie jest to na pewno najwybitniejszy fanfik na świecie, ale mogę go z czystym sumieniem polecić jako coś niezobowiązującego, do zabicia czasu w komunikacji miejskiej czy na nudnym wykładzie. Jeśli ktoś lubi Slice of Life i podmieńce, to raczej nie będzie zawiedziony.

The GLASS BLOWER

[Romance][Dark][Oneshot]

The Glass Blower

Autor: Cold in Gardenz

Według mnie aTOM jest nie tylko znakomitym tłumaczem, ale też utalentowanym „poławiaczem pereł”. Mało kto ma aż taką zdolność do trafiania obiektami swoich tłumaczeń w mój gust. Co takiego tym razem trafia na warsztat? „The Glass Blower” autorstwa Cold in Gardenz – znakomity, choć niezbyt długi fanfik.

» Alberich

Autor nie był mi całkiem obcy. Prawie na początku swojej przygody z fandomem miałem okazję czytać jego „Naked Singularity”, opowiadanie, które nawet doczekało się (zasłużenie) tłumaczenia, lekką i ciepłą komediijkę, jedną z niewielu, która bez żenady i chały żartuje z seksualności, jednocześnie nie naruszając tej ciepłej i niewinnej otoczki kucyków. Tym lepiej zapowiadał się „The Glass Blower”, choć tym razem nie miałem do czynienia z komedią, a baśniowym dramatem, a może dramatyczną baśnią?

Dramatyczna baśń... faktycznie, to chyba najlepsze określenie, jakie przychodzi mi do głowy. Da się tutaj wyczuć ten przyjemny klimat Braci Grimm, w ich ciężkiej, jeszcze niezubożonej przez bezlitosne ułagodzenie wersji. W dodatku wykonanie ładnie łączy tę ulotną atmosferę z kucykami i ich otoczką. Niby nie crossover, a jednak bardzo mu do takiego blisko.

Historia opowiadania o Szklomistrzu, kucyku

będącym jednocześnie rzemieślnikiem i artystą, potrafiącym jak nikt inny dmuchać szkło. Pewnego razu na jego drodze staje nie kto inny, tylko serialowa Rarity, pracująca i mieszkająca w Canterlot. Ogier niemal od razu daje się zauroczyć białej klaczy, jednak ta niezainteresowana próbuje spławić amanta, każąc mu wykonać wielkie dzieło jego rzemiosła. Nie ma pojęcia, że rzucając mu coraz to nowsze wyzwania, tylko dolewa oliwy do ognia.

Fabula nie jest specjalnie skomplikowana, ale spełnia swoją rolę. Dramatyzm, napięcie i postęp wydarzeń utrzymane są właściwie i w odpowiednim tempie. Choć nie wszystko jest oczywiste, raczej nie można tu oczekiwać wielkich zwrotów i niespodziewanych zagrań ze strony autora, przyjęta konwencja baśni sprawia jednak, że taka, a nie inna konstrukcja zdaje egzamin. Opowiadanie przyjmuje swoistą formę wyliczenia lub licytacji, podobną do „Towarzysza Podróży” Andersena, ewentualnie baśni o wyzwaniach lub turniejach.

Postaci nie ma tu wiele, na dobrą sprawę rozbudowanych mamy tylko dwie – Rarity i Szklomistrza. W tekście występuje wprawdzie towarzysz tytułowego bohatera, jednak na dobrą sprawę pełni on raczej rolę słuchacza i dobrej rady, kogoś, przy kim interesująca nas osoba może się wygadać i skonfrontować swoje przemyślenia. Główna dwójka wypada jednak naprawdę nieźle, nawet jeśli momentami można byłoby wątpić w kanon, wszystko zostało zrobione logicznie i sensownie.

Niezwykle podoba mi się pomysł herosa-artysty-rzemieślnika. Kto powiedział, że wielcy mogą być tylko rycerze, generałowie, zdobywcy czy pogromcy bestii? Jak dla mnie pokazanie, jak wiele może zrobić jedna osoba z miłości, gdy tylko ma fach w rękę (czy w tym przypadku w kopytach), było perfekcyjnym posunięciem. Według mnie to właśnie jest największą zaletą tego fanfika – gloryfikacja rzemiosła i sztuki w piękny i autentyczny sposób.

Opisy wypadają całkiem w porządku, a szklane twory bohatera wywołują należyty efekt na czytelniku. Pewnie ma w tym swoją zasługę aTOM, który jak zwykle odwalił pierwszorzędną robotę. Do strony stylistycznej i technicznej zwyczajnie nie mam żadnych zastrzeżeń.

Emocje też są zaletą tego opowiadania. Nie bez powodu napisałem „dramatyczna baśń”, bo to właśnie pasja, przemyślenia, pragnienia i konflikty wewnętrzne bohaterów są treścią dzieła. Niezwykle lubię minimalizm, według mnie nie trzeba kolosalnych uniwersów lub tysięcznych wypraw, by zbudować porządną treść. Czasami mniejsza skala sprawdza się dużo lepiej. Tak jest i w tym przypadku, każda rzecz, jakiej możemy potrzebować, znajdzie się pod ręką, wystarczy patrzeć trochę bliżej.

Czy zatem „The Glass Blower” to opowiadanie idealne? Gdzie tam! Przede wszystkim według mnie sam autor nie pretendował tym tekstem do ligi idealności czy nawet wielkości. To nic złego, choć nie dla niego nisza „arcydzieła”. Oprócz tego zdaję sobie sprawę, że taka, a nie inna kreacja Rarity może się komuś nie spodobać, ma do tego pełne prawo. Sądzę też, że przyjęta formuła baśni sprawia, że pewne rzeczy dzieją się za szybko, są zbyt stanowcze i gwałtowne, emocje zbyt skrajne, a działania ocierają się o brak sensu. Przez to wszystko, niestety, do opowiadania wkrada się trochę pretensjonalności. Na szczęście nie są to ilości, które mogą zatruć jego smak, jednak... są. No i niektóre sceny wyszły przez to ciut teatralnie, w najgorszym tego słowa znaczeniu.

Co by jednak nie mówić, chociaż „The Glass Blower” stoi dość daleko od ideału, wpisuje się właśnie w ten

prąd, który bardzo lubię, a którego brakuje mi u nas w kraju. Chodzi mi mianowicie o opowiadania z nutą baśni, codziennego życia, czegoś z jednej strony przyziemnego, ale z drugiej poważnego i wymuszającego na bohaterach mierzenie się ze sobą i dramatyzm. Cały czas uważam, że w polskim fandomie kucyków jest tego zdecydowanie za mało. Nie jestem pewien, skąd bierze się ten ubytek, czy to tylko moje wrażenie, czy może brak popytu lub niedostatek chęci twórców.

Wciąż jest tego wszystkiego za mało, bym zabrał się za fanfiki Cold in Gardenza, jednak już na tyle, bym mógł spokojnie go szanować. Cieszę się, że aTOM kontynuuje swoje poszukiwania i wybiera dla nas dobre opowiadania. Na koniec małe przemyślenie, jaki to los jest ironiczny. Właśnie przez dobrych tłumaczy z dobrym gustem i zmysłem do wybierania najlepszych tekstów, na mniejszych rynkach, czyli w krajach takich jak Polska, rodzą się wysokie oczekiwania i czasem niewiele mające z rzeczywistością wspólnego mniemanie o zagranicznej twórczości. Gdy myślimy o fanfikach angielskich, najpierw przychodzą nam do głowy ich flagowe dzieła, przez co sądzimy, że taki jest właśnie ich średni poziom. A pod tą piękną fasadą kryją się dziesiątki zapomnianych fików, których jakość pozostawia wiele do życzenia. Swoim poziomem nie zbliżają się nawet do przeciętnych polskich twórców. Może to i lepiej, że porównujemy się do znacznie lepszych?



[Sci-Fi]

Our First Steps

Autor: Mrakoplaz

Jaki jest najlepszy fanfik w naszym fandomie? Przedstawię Wam dziś moją opinię na ten temat.

» *Poulsen*

W wyścigu po ów tytuł przoduje na pewno „Fallout: Equestria” i jego spinoffy, popularnością cieszą się także Biura Adaptacyjne, tworzące dość znaczny sub-fandom. Wielu wskazałoby także na „Background Pony”, „CRISIS”, serię Winningverse, „Silent Ponyville”, a nawet „My Little Dashie” albo „Past Sins”. Wszystkie te twierdzenia są jednak według mnie błędne. Dla mnie od zawsze najlepszym fanfikiem stworzonym przez fana MLP było dosyć mało znane „Our First Steps”.

Opowiadanie owo, stworzone przez autora z Czech posługującego się nickiem Mrakoplaz, jest dosyć nietypowe. Nie ma w nim epickich zmagañ (przynajmniej w klasycznym rozumieniu tych słów), wielkich bitew, przemocy, seksu, misternych intryg, wszechobecnych shippingów oraz motywów obliczonych na wyciskanie łez z oczu czytelnika. Zamiast tego fabuła tej opowieści skupia się na losach grupy kucyków biorących udział w pracach przy equestriańskim programie kosmicznym. Większą część pierwszoplanowych postaci stanowią OC stworzone od zera przez autora, z jednym zaledwie wyjątkiem.

Zdaję sobie sprawę, że nie brzmi to zbyt eks-

cytująco. Zapytać można: Poulsen, pało, takie coś ma być najlepszym fanfikiem w fandomie? Do reszty cię pogięło? Cóż, nie do końca, jak mam nadzieję zaraz się przekonacie.

Pierwszą zaletą są ciekawie skonstruowane postacie, tak te główne, jak i te drugoplanowe. Mamy więc Zvezdę, specjalistkę od spawania i metalurgii pracującą przy budowie raket, Cherry Skies, kandydatkę na pierwszą w historii equenautkę, szefową projektu Wilhelminę, tajemniczego Komisarza oraz wielu innych. Wywodzą się oni z bardzo różnych środowisk i miejsc, różnią się charakterami i temperamentem; krótko mówiąc, autor wykonał tu bardzo solidną robotę. Interesująco podszedł również do kreacji mniej ważnych postaci, jak i przedstawienia pojawiających się epizodycznie kłaczy z Mane 6 oraz Księżniczek. Szczególnie dobrze wypadła tu Celestia, jest to jedno z najlepszych, jeśli nie najlepsze jej wcielenie w całej twórczości fanowskiej.

Historia, choć, jak już wspominałem, nie posiada wielu z elementów zazwyczaj spotykanych w fanfikach tych rozmiarów, jest ciekawa i wciągająca. Autor umiejętnie wplata kwestie takie jak nierówności klasowe, rozgrywki polityczne i kwestie społeczne w wątki fabularne; nie popada przy tym w banały lub przesadny patos i dłużyzny. Fanfik w kilku momentach potrafi nieźle zaskoczyć czytelnika, czy to faktami z życia postaci, czy to niespodziewanym

przebiegiem zdarzeń. Elementy humorystyczne, sceny akcji oraz smakowity techniczny żargon są dozowane z wyczuciem. Fabuła na dosyć umiarkowane tempo, jednakże nawet na moment nie staje się nudna lub nużąca – nawet wolniejsze fragmenty wnoszą ważne elementy odnośnie postaci, fabuły oraz świata przedstawionego.

W porządku, to wszystko bardzo fajne, ale w gruncie rzeczy to, co opisałem powyżej znaleźć można w innych klasowych fanfikach. Dlaczego więc według mnie „Our First Steps” jest najlepszym kucykowym fanikiem, jaki kiedykolwiek powstał?

Odpowiedź na to pytanie jest prosta. Czytałem wiele fanowskich opowiadań. Wzruszałem się, śmiałem, smuciłem i radowałem razem z ich bohaterami, przeżywałem ich rozpacz, nie raz zdarzyło mi się uronić przy czytaniu łzę. Jednakże żaden fanfik, ani monumentalne „Falluot: Equestria”, ani wspaniałe i niepokojące „Choices”, ani ciepłe, urocze „Book of Days” nie wywołało we mnie tak silnych emocji jak właśnie „Our First Steps”. Ten fanfik dosłownie zabierze was w kosmos. Pozwoli wam poczuć atmosferę pionierskich czasów eksploracji kosmicznej, zmagania naukowców i inżynierów ze sprzętem, prawami natury i przeciwnościami politycznymi. Sprawia, że i w was obudzi się owa gorączka, znana tylko osobom opętanym z pozoru niemożliwym do zrealizowania marzeniem. A przede wszystkim rozpali w was wiarę w możliwości racjonalnego umysłu i myśli naukowej, jak również przypomni wam o wszystkich wynalazcach, naukowcach i wizjonerach, którzy nie przyjmowali do wiadomości tego, że coś jest uważane za niemożliwe do zrealizowania, i dzięki którym możemy wszyscy się dzisiaj cieszyć otaczającymi nas niezliczonymi osiągnięciami współczesnej techniki.

Żaden fanfik nie przykuł mnie tak do ekranu podczas kulminacyjnych rozdziałów. Dzięki niemu przypomniałem sobie o mojej dawnej fascynacji kosmosem i z miejsca zacząłem szukać książek do-

tyczących pierwszych lat jego eksploracji. Ba, przeczytałem nawet całą, czterystustronicową historię badań i rozwoju technologii ciekłych paliw rakietowych...

Być może jestem szczególnym przypadkiem, a „Our First Steps” spodoba się tylko bardzo specyficznej grupie czytelników. Szczerze jednak wierzę, że tak nie jest. Jest to niewątpliwie wyjątkowa historia, pokazująca, że nawet z tak nietypowym miejscem akcji i założeniem fabularnym można stworzyć dzieło bijące na głowę wszystkie inne faniki, ciekawe, przemyślane, wciągające i poruszające wcale niebanalne tematy, nieuciekające się przy tym do zwykłej gry na emocjach lub epatowania seksem i/lub przemocą.

Zdaję sobie sprawę, że de facto wystawiłem tutaj bezczelną laurkę mojemu ulubionemu opowiadaniu, takie było jednak główne założenie tej (nazwijmy to) recenzji. „Our First Steps” nie jest być może fanikiem najdłuższym, najzabawniejszym, najbardziej rozbudowanym lub innowacyjnym.

Jest po prostu fanikiem najlepszym.





[Comedy][Drama][Slice of Life]

Princess Twilight's Profoundly Peripheral Protector

Autor: Chengar Qordath

W poprzedniej recenzji przybliżyłem nieco sylwetkę Storm Kicker – pora na kolejne opowiadanie z tą bohaterką.

» *Dolar84*

Księżniczka Twilight Sparkle spokojnie sobie mieszka w Ponyville – sielski obrazek, czyż nie? Jednak coś się zmieniło – teraz należy do najwyższej arystokracji Equestrii. No a jak wiadomo, taki awans społeczny niesie za sobą pewne zmiany, z których jedna wybitnie nie przypada do smaku ex-bibliotekarce. Z najnowszego listu od swojej mentorki dowiaduje się, iż od tej pory będzie miała ochronę osobistą. Naturalnie powoduje to wystąpienie jednej z jej słynnych neuroz i gigantycznym niezadowoleniem. Wszystko to sprawia, iż kiedy następnego dnia z Canterlot przybywa kapitan Storm Kicker, atmosfera jest dosyć... napięta, szczególnie jeżeli doliczyć pełen formalizm z jednej strony i kilka nieprzeemyślanych komentarzy z drugiej. A dalej jest tylko zabawniej. Powiedźcie, czy to nie brzmi jak przepis na doskonałe opowiadanie?

Fanfik pisany jest z perspektywy Twilight Sparkle i trzeba powiedzieć, że wyszło mu to na plus – Storm Kicker w chwili jego pisania była postacią, która dopiero się rozwija i przyjrzenie się jej parą dobrze znanych oczu pozwalało na bezbolesne zapoznanie się z nową bohaterką. A jest co poznawać, gdyż Chengar Qordath

raz jeszcze pokazał, że w tworzeniu OC-ków jest naprawdę doskonały. Zgodnie z nazwą jedyne go rozdziału, udało mu się wykreować „oficera i dżentelklacz” w sposób nieinwazyjny i co ważniejsze, nieprzesadny. Owszem, mamy do czynienia ze sztywnym formalizmem, jednak w miarę rozwoju fabuły dowiadujemy się więcej zarówno o umiejętnościach, charakterze, jak i o prywatnym życiu pani kapitan. Oczywiście autor zadbał, by przydzielony Twilight oficer miał stosowne doświadczenie – tak prestiżowego zadania z całą pewnością nie można było powierzyć pierwszemu lepszemu rekrutowi. A że Las Evefree i czające się w nim niebezpieczeństwa niedaleko, to członkini Dalekiego Patrolu, elitarniej jednostki armii Equestrii, która na dodatek swoim zachowaniem i obyciem towarzyskim wprawiałaby w zazdrość Rarity, jest naprawdę idealnym wyborem.

Opowiadanie mogę polecić każdemu – jest w nim sporo sarkazmu, dużo humoru, nieco poważniejszych treści a także akcja – niemal każdy może znaleźć w nim coś dla siebie – takie połączenie jest w sumie cechą wszelkich opowiadań z serii Winningverse. Jeżeli chodzi o użyty język, to jest on w miarę prosty i spokojnie można czytać oryginał, choć w planach (odległych) jest tłumaczenie i tego opowiadania. Póki co zachęcam jednak do odwiedzenia fimfiction i zapoznania się z reklamowanymi tu przygodami księżniczki i jej ochroniarki. 8/10



[Dark][Violence]

Pie Killer

Autor: Niklas

Swego czasu na łamach „Equestria Times” recenzowałam jeden kryminał. Była to „Cena Prawdy” autorstwa Emesa. Dzisiaj znowu przyjdzie mi ocenić fanfik z tego rzadko spotykanego w naszym fandomie gatunku. Już po nicku autora możecie spodziewać się czegoś dobrego i powiem wam, że się raczej nie zawiedziecie.

» *Cahan*

Pie Killer to fanfik o tytułowym kryminaliście, będącym psychopatycznym mordercą sprzed lat, grasującym w Toronto. Charakteryzował się tym, że najpierw porwał swoje ofiary, a następnie toczył swego rodzaju grę z ich rodzinami. Wszystko skończyło się wraz z jego śmiercią, a przynajmniej prawie wszyscy tak myśleli. Na jego tropie wciąż znajdował się strażnik prawa imieniem Sand Dust, któremu główny antagonistą zabił rodzinę. Kiedy Pie Killer lub ktoś się za niego podszywający porzywa Rainbow Dash, policjant bez wahania rusza do Ponyville, by podjąć walkę z czasem oraz swym dawnym wrogiem.

Trzeba Niklasowi przyznać, że fabuła tego opowiadania naprawdę mocno wciąga. Dosłownie nie mogłam się od niego oderwać, mimo że kryminały zdecydowanie nie są w moim typie. Jednak uwielbiam rozwiązywać zagadki, a ta tutaj należała do niezwykle ciekawych i dobrze poprowadzonych. Jedynie mogłabym się przyczepić do zakończenia, a raczej do ostatecznego rozwiązania całej sprawy, które zdawało się nie pasować do całości i zostało

wyciągnięte jak królik z kapelusza.

Pod kątem opisów nie idzie nic „Pie Killerowi” zarzucić. Są w wystarczającej ilości, by bez problemu dokładnie wyobrazić sobie poszczególne sceny, a jednocześnie nie przytłaczają swoją objętością. Zostały przy tym całkiem zgrabnie wplecione w tekst, dzięki czemu fanfik jest pod tym względem bardzo równy. Takie rozwiązanie pozwala zachować wartkie tempo akcji, co dobrze pasuje do tego opowiadania.

Autor zdecydowanie odrobił pracę domową z kreacji postaci, jako że są one dobrze wykreowane. Nie można nic zarzucić bohaterom kanonicznym, zaś ci niekanoniczni prezentują się doskonale. Potrafią porwać swoją historią, zaś ich charaktery nie zostały niepotrzebnie przerysowane. Mimo wszystko trudno uniknąć skojarzenia Sand Dusta z typowym policjantem z amerykańskiego kryminału.

Pod względem strony technicznej jest zaś raczej słabo. Formatowanie jest brzydkie, w oczy rzucają się szczególnie za duża interlinia oraz brak półpauz. Błędów innej maści nie stwierdzono, tekst jest poprawny pod względem stylistycznym i można go czytać bez obaw pomimo lekkich wad.

Czy poleciałabym to opowiadanie? No cóż, Pie Killer ma pewne wady, ale mimo wszystko przez większość czasu świetnie się przy nim bawiłam. Zdecydowanie polecam miłośnikom kryminałów oraz różnego rodzaju zagadek. Odradzam zaś ludziom, którzy nie lubią przemocy i śmierci w fanfikach.

Jesteśmy zespołem Bronies Animation Studio (BAS) i przedstawiamy:



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

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

Jeśli tak,

Jesteś mile widziany!

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

Zrobiliśmy już wiele, ale przed nami jeszcze więcej!

Serdecznie zapraszamy!

Zespół Bronies Animation Studio





Meet z okazji 5 urodzin MLP, czyli... co ja znowu robię w Berlinie?

O Celestio... 5 rok nadawania 4 generacji My Little Pony... Wow... To okazja, o której upamiętnieniu ciężko byłoby zapomnieć, a że polskie meety nieco zaczynają mi się przejadać, to zawsze fajna okazja, by się wyrwać i spotkać z przyjaciółmi, z którymi nie widuję się aż tak często.

» *Redtraveler*

Faza przygotowań z mojej strony zakończyła się na zgłoszeniu przybycia i luźnym sprawdzeniu „gdzie i jak?”; pominąłem punkt „gdzie dokładnie”... Ale w myśl zasady „Nigdy nie myślę trasy, tylko wyznaczam nowy szlak”, nic złego nie mogło się wydarzyć. Okazało się, że dojazd na meeta nie był koszmarem, a ze stacji metra miało być „bardzo blisko” i rzeczywiście tak było. 200-250 metrów od dworca znajdowała się remiza strażacka, co w połączeniu z promo-artem Princess Pancake w stroju strażackim dało mi 90% pewności, że dobrze trafiłem. A już spotkanie prezesa Bronies Berlin e.V było jak znak, że zawsze trafię tam, gdzie trzeba.

Wejście nie było drogie... wręcz przeciwnie – 5 euro nie rujnowało nawet mojego budżetu, i to mimo iż pojechałem jako handlarz (w skrócie będę pisać w swoich materiałach „vendor”) i wiedziałem, że wyjdę na swoje. A w cenie, poza wspaniałą atmosferą, były prelekcje, konkursy i szwedzki stół... czego można byłoby chcieć więcej? Twilight Sparkle Secret Shipping Folder był największą dla mnie nowością i nie była to trudna gra, szczególnie że

nawet na pudełku umieszczony jest napis, iż jest to „tylko gra dla złych ludzi”. O ile nie rozumiałem prelekcji Cudlly Pie’a o rozwoju Bronies Berlin i stowarzyszeniu samym w sobie (z której niczego nie wyniosłem, BO BYŁA PO NIEMIECKU), obejrzelśmy pierwsze 2 odcinki sezonu pierwszego, później gdzieś w tle puszczono losowe odcinki, a w tym, w którym to CMC dostały znaczki, i wspólnych rozmowach na temat tegoż się zamknęło. Miłym było to, ile osób umie płynnie rozmawiać po angielsku (oczywiście w młodszej części ekipy), bo niestety, ale 10 lat bez żadnej lekcji niemieckiego w szkole zrobiło swoje.

Kiedy już cała pompa związana z wydarzeniem opadła, nastąpił czas na loterię fantową (każdy uczestnik brał weń udział) i aukcję o wypalanki naszego rodaka, Horseeza TWB – o ile Pancake zdmuchujący świece nie interesował mnie tak bardzo, tak już wypalona Księżniczka Luna to coś zupełnie innego. Do ceny 60 € nie licytowałem... ale gdy licznik wstrzymał się przy tej liczbie, przeszedłem do ataku i rzuciłem krótkim „65”. Bałem się, że przegram, nie powiem – serce waliło. Dzięki niech będą szczęściu za to, że nikt nie podbił ceny, bo musiałbym odpuścić, a w ten sposób mam ją i według mnie warta jest każdego centa. Już dla samej reakcji warto byłoby ją zdobyć, ale nie będę już piał z zachwyty, bo to nie ma być o tym. Słabą stroną całego meeta był ewidentnie brak karaoke – ci, którzy mnie znają, wiedzą o tym, jak łatwo przekonać mnie do karaoke, nawet w środku nocy (pozdrawiam Korna, Mactera i Fullsouda).



W wolnej chwili postanowiłem wypełnić wniosek o członkostwo w Bronies Berlin e.V i mimo iż nie będzie to tania zabawa (9 €/m-c i opłata wstępna), uważam, że czasem spojrzenie na fandom z innej perspektywy pozwoli mi jakoś odpocząć. Po powrocie do mojego gospodarza pokazałem tajną zawartość mojego plecaka... ale to temat na inną dyskusję. Porozmawialiśmy, zjedliśmy, a że to był dość intensywny dzień, szybko oddaliśmy się pod opiekę Luny. Rano rozmawialiśmy też o różnicach w meetach polskich i niemieckich, BronyConie i takich mało ważnych rzeczach. Po podliczeniu tego, co miałem w swojej kasetce, wyjazd mógłbym bez problemu określić za „żydo-opłacalny” i to mimo pokrycia dojazdu, wyżywienia i zakupu Luny. Gdyby nie Księżycowa Pani, mógłbym spokojnie przywieźć 150 euro (tak – dla mnie to też dość sporo, pomijam fakt, że KAŻDY meet w Niemczech był bardziej opłacalny niż Vistulian, gdzie to najczęściej szekli przewinęło mi się przez ręce).

Nawet wstępnie dostałem zaproszenie na „BUMMBUMM Muffin”, czyli sylwestrowo-noworoczne spotkanie w Poczdamie (jak dla mnie zacnie) i bez zbędnej chwili na zmianę zdania stwierdziłem „Oh Luna, I’m in”. Czy pojedę tam sam, czy z kimś z polskiego stada – to się jeszcze okaże. A co do przyszłych planów... pytano mnie o takie rzeczy, jak „czy będę na Brony Fair?”; a ja, jak to ja, odpowiadałem „Jak ty dziwnie mówisz, że widzimy się tam”. Nie wiem, czy taka atmosfera dopadnie mnie w Polsce, bo zwykle sam mówię o tym, jak wy-

jeżdżam z kraju. Nie powiem – odkąd zacząłem wyjeżdżać za granicę, znacznie zmieniło się moje podejście do fandomu, ludzi, czy definicji własnej strefy komfortu, co chyba w Polsce byłoby nieosiągalne.

Powrót do Polski po takich wyprawach zawsze zostawia w sercu jakąś pustkę; nie wiem dlaczego, ale Polski „fand00m” już jakoś tak nie rozpala serca przyjaźnią, serdecznością, zaufaniem czy po prostu zwykłą akceptacją tego, kim naprawdę jesteś (może to moja mierna interpretacja otaczającej mnie rzeczywistości). Może kiedyś to się zmieni, ale „It’s a long way to Equestria”, jak to śpiewał MandoPony.

Tyle mojego spojrzenia na meet z okazji 5. urodzin MLP, który spędziłem z berlińskimi przyjaciółmi. Liczę na cud i może kiedyś tak specyficzny meet odbędzie się i u nas, bo czasem nie chodzi w meecie o prelekcję, dyskusję czy zakup czegośkolwiek, a takie przyjacielskie spotkanie potrafi przypomnieć, dlaczego jesteśmy fanami MLP.

Pozdrawia idący „boso przez meety” Redtraveler.





Głęboka Hiperanaliza Serialu

Jabłkowa mafia

Witajcie, moje małe roszarki! Już od dawna nie pisałam nic do tej serii, ale jednak ostatnio ponownie wzięłam pod lupę serial i odkryłam parę niezwykle szokujących oraz niepokojących faktów. Taka rodzina Apple... Niby zwykły klan ziemskich kucyków, ciężko pracujących na farmie, a jednak mają swoje mroczne sekrety. A tak bardziej poważnie, to proszę nie traktować tej analizy zbyt serio. Bo choć niektóre koncepcje mają więcej sensu od innych, to część ma logikę teorii spiskowych.

» *Cahan*

Rodzice Applejack

Większość fandomu sądzi, że AJ, BigMac i Apple Bloom są rodzeństwem, a ich rodzice umarli. No cóż, powiedziałabym, że jest mało prawdopodobne, by obie te rzeczy były jednocześnie prawdą. Otóż nie wiem, czy zauważyliście, ale ich postacie zostały wspomniane tylko raz, w odcinku Crusaders of the Lost Mark. A są przynajmniej dwa momenty, gdy w takiej sytuacji powinni się pojawić. Jednym z nich jest pożegnanie małej Applejack z rodziną przed wyjazdem do Manehattanu, a drugim wspomnienie jednego ze zjazdów rodzinnych. O co chodzi? To proste! Pomiędzy siostrami jest jakieś 10 ludzkich lat różnicy. Czemu tak sądzę? Apple Bloom w serialu nie jest nastolatką, ale nie jest też małym źrebakiem, zaś jej starsza siostra to dorosła, pracująca klacz. Czyli rodziców obu klaczy nie było już w chwili, kiedy Apple Bloom jeszcze

nie pojawiła się na świecie. Oczywiście, według niektórych mogli siedzieć w domu, pracować czy coś w ten deseń, ale osobiście jakoś w to wątpię. No bo kto normalny nie pożegnałby się z własnym dzieckiem, ruszającym w świat? I jaki rodzic by do tego dopuścił? A AJ wyglądała wówczas na parę lat młodszą od CMC. To wszystko prowadzi nas do paru możliwych wniosków.

Applejack, Big Macintosh i Apple Bloom nie są rodzeństwem

Może i takie stwierdzenie wydaje się być dziwne, ale jest bardzo prawdopodobne. Ponieważ rodziców Applejack nie było już wtedy, gdy Apple Bloom miała się urodzić, to możliwym jest, by nie miały wspólnych rodziców. Istotną kwestią jest też fakt, że nigdy nie jest wspomniany partner Granny Smith ani jej dzieci. Jakby nie istnieli. Teoria opiera się na tym, że babcia prowadzi sierociniec dla osieroconych bądź niechcianych źrebiąt rodziny Apple. Jednak wydają się temu przeczyć słowa Applejack z Crusaders of the Lost Mark, a konkretnie: „Gdyby mama i tata tu byli”. Co prawda zawsze można rozważyć możliwość, że farmerka straciła kontakt z rodzicami bardzo wcześniej i nikt jej nigdy nie powiedział, że Apple Bloom nie jest jej prawdziwą siostrą.

Teoria więzienna

Być może widzieliście pewien [ciekawy fanowski komiks](#), według którego rodzice Applejack

żyją i siedzą w więzieniu. Pewnie zaczęliście się właśnie śmiać, bo przecież takie coś nie mogło się wydarzyć, prawda? No właśnie w tym rzecz, że takie coś nie jest wbrew pozorom takie głupie jak mogłoby się wydawać. To by wyjaśniało ich nieobecność oraz pojawienie się na świecie Apple Bloom, ponieważ w kryminale w teorii wciąż można się rozmnażać. Dlatego nie ma grobów, nie ma rodzinnych fotografii ani opowieści, bo tacy rodzice to jednak powód do wstydu.

Wujostwo Orange to rodzice Applejack

Kolejna śmiała teza, którą postawiłam zdecydowanie na wyrost. Ma jednak ona nieco sensu. Jeśli przyjmiemy, że mamy do czynienia z bogatą rodziną, która nie chciała bawić się w wychowywanie dzieci, zaś w Equestrii nie ma antykoncepcji, to płodzenie źrebaków i podrzucanie ich babci na wieś nie wydaje się być wcale takie głupie. Szczególnie że ciocia i wujek Orange bez problemu przyjęli młodą Applejack do swego domu i niezwykle chętnie próbowali wprowadzić ją na salony.

Apple Bloom jest córką Big Maca

Kolejna szalona teoria, która sprawi, że będziecie pukać się w czoło i pytać, co brała autorka tekstu. Tak, wiem, że zahaczam tu o dość niebezpieczne rejony, ale czy nie zauważyliście, że Big Mac zdecydowanie bardziej interesuje się młodszą z sióstr. Oczywiście prawda może być całkiem banalna, że po prostu Apple Bloom to jego mała siostrzyczka i tyle, niemniej jednak... Jest w stanie zrobić dla niej niemal wszystko. Jest też od niej tyle lat starszy, że czysto technicznie mógłby być jej ojcem. Tylko kto byłby matką? Prawdopodobnie jakaś młoda kłacz, która zmarła przy porodzie albo po prostu nie chciała wychowywać dziecka... I spokojnie, według tej teorii AJ i Big Macintosh nie są parą.

Appleloosa

Jak doskonale wiemy z serialu, rodzina Apple początkowo prowadziła koczowniczy tryb życia i dopiero Księżniczka Celestia nadała im ziemię pod budowę domów. W miejscu, które potem stało się Akrami Słodkich Jabłek rządził ojciec Granny Smith, ale mieszkali tam też jego bracia z rodzinami. Jednak ta linia jabłek tajemniczo zniknęła, więc mamy tutaj parę możliwości. Mogli umrzeć bezpotomnie, co, zważywszy na rozrodczość tej

rodziny, uważam za nieprawdę, mogli zaludnić (zakuczyć?) całe Ponyville oraz mogli wyjechać. Prawdopodobnie zarówno druga, jak i trzecia opcja są prawdziwe. Na zjazdach rodzinnych pojawia się sporo mieszkańców Ponyville, zaś miasteczko Appleloosa jest zamieszkane praktycznie przez samą rodzinę Apple. Brak świeżej krwi sugeruje pewną analogię do rodziny Bohatyrowiczów z powieści Elizy Orzeszkowej o nazwie „Nad Niemnem”. Mowa oczywiście o chowie wsobnym. Oczywiście, jest to nowe miasteczko, możliwe że co jakiś czas dochodzi jakaś świeża krew, ale zważywszy, że mamy do czynienia ze społecznością dość zamkniętą...

Problemy z psychiką Granny Smith

A co, jeśli historia o założeniu Ponyville przez rodzinę Apple jest kłamstwem? Co, jeśli Granny Smith jest tylko szaloną starszą panią, cierpiącą na demencję starczą? Jest to wielce prawdopodobne, zważywszy na to, że parę faktów z przeszłości przedstawionych w serialu kompletnie nie trzyma się kupy. O czym mówię? Pamiętajcie, jak Pinkie Pie podejrzewała, że jest spokrewniona z Applejack? Mowa była o kuzynostwie, a nawet jeśli przyjmiemy, że chodzi o tzw. ósmą wodę po kisielu, to według opowieści Granny Smith, Ponyville założył pradziadek Applejack oraz kucyki będące najpewniej jego braćmi/kuzynami/dorosłymi synami. W takim wypadku babcia powinna wiedzieć coś o rodzinie Pie, bądź też kompletnie o niej nie wiedzieć, co rozwiąłoby wątpliwości odnośnie pokrewieństwa. Wątpliwe bowiem, by na owym lub wcześniejszym etapie doszło do rozdziału Apple-koczowników. Pytanie też skąd pochodzą dane Twilight, bo wątpię, by z Canterlot, raczej z ratusza Ponyville. A już to by świadczyło, że Ponyville jest dużo starsze.

Jednak cała ta argumentacja wydaje się błada i nie zaprzętałabym sobie nią głowy, gdyby nie kolejna rzecz. Wspomnienie pierwszego zjazdu rodziny Apple. Jakiego zjazdu, skoro za czasów, gdy Granny Smith była młodą kłaczką, cała rodzina mieszkała w jednym miejscu? To nie ma sensu. Najwidoczniej babunia kłamie albo nie pamięta, ale na jedno wychodzi: nie należała do założycieli Ponyville, a sama rodzina nie prowadziła wcześniej koczowniczego trybu życia. Zważywszy na to, że mowa o kucyku, który zlizuje kredę z tablicy oraz trenuje słoiki, to wydaje się to wielce prawdopodobne.



Cahan Uczy i Bawi

Część: Smutek i Mrok

Witam was ponownie, tym razem w najpewniej ostatniej części poradnika Cahan Uczy i Bawi. Mnie jako autorce z jednej strony trochę smutno rozstawać się z tą serią, ale z drugiej czuję wielką ulgę, jako że pisanie tego stanowiło dla mnie swego rodzaju wyzwanie. Kwestią, którą dzisiaj poruszę są opowiadania otagowane jako [dark] i [sad]. Nie nazwałabym ich trudnymi, jednakże zadziwiająco często faktycznie przedstawiają sobą mrok i rozpacz.

» Cahan

Ciężko jednoznacznie powiedzieć, dlaczego tak w gruncie rzeczy proste typy fanfików uchodzą za trudne. Prawdopodobnie składa się na to parę czynników, takich jak tendencja początkujących pisarzy do przesadzania z niektórymi rzeczami. Już na wstępie zaznaczam, że pisanie smutnych lub mrocznych opowiadań nie polega na wrzuceniu motywów sieroctwa, zemsty, kosza od dziewczyny, czarnego alikorna i Kuby Rozpruwacza. To gra klimatem i konstrukcją zdań. Zabawa w subtelność i umiar.

Mroczne fanfiki

Czym jest mrok? Klimatem, niczym więcej i niczym mniej. Można z tym tagiem stworzyć zarówno komedię, relację z wojny, jak i fanfik traktujący o chorobie. [Dark] nie wymaga ton flaków i krwi, są one tutaj wręcz zbędne. Zamknijcie oczy i pomyślcie

o czymś mrocznym. Każdy z nas zobaczy co innego i tak dla mnie będą to: osnute mgłą lasy i pola, stare cmentarze, Wrocław nocą, wnętrze mojej szafy oraz niektóre katedry na uczelni. Jednakże może to się wydać dziwne, ale da się pisać o nasłonecznionych łąkach pełnych kwiatów, nie pisać o żadnej przemocy, a i tak stworzyć coś w mrocznych klimatach. Poniżej wstawię dwa krótkie fragmenty, oba pochodzące z fanfików z tagiem [dark]. Jeden z nich jest czarną komedią, drugi czymś dużo poważniejszym.

„Upewniwszy się, że pozostawił po sobie porządek, Gifted Hoof opuścił prosektorium i rażnym krokiem wracał do domu, rad z tego, że zrobił dobry uczynek. Na uczelni zawsze brakowało świeżych zwłok i pierwszy rok uczył się na czymś, co prawdopodobnie pamiętało powstanie Nightmare Moon, a wyglądem przypominało wymiociny kota. Co prawda supełki na nerwach będą musieli już porobić sami, podobnie jak usunąć niektóre naczynia krwionośne”.

„Umarli powrócili do świata. W ten jeden dzień roku krążyli wśród żywych, choć ci, za wyjątkiem wybranych, nie mogli ich zobaczyć. Niczym srebrzyste cienie przemykali wśród drzew w poszukiwaniu ciepła i tych, którzy jeszcze nie odeszli do Krainy Wiecznego Lata. Nie weszli między chaty, nie tym razem. Od lat mało kto chętnie by ich ugościł. Teraz ci, którzy pamiętali, przyszli do nich”.

W pierwszym przypadku mamy do czynienia z topornym, groteskowym stylem, który wręcz nie

pasuje do tekstu o oprawianiu zwłok, jednakże jest to zabieg celowy. Przypomniałabym tu tego rodzaju zabieg do filmów Tima Burtona, które są jednocześnie mroczne, klimatyczne i przedstawiają wszystkie strachy w wręcz komiczny sposób. Po prostu osiągniemy to, pisząc o rzeczach raczej smutnych i strasznych w sposób sugerujący, że są one zabawne. Oczywiście nie należy przesadzać i wciskać humoru na siłę.

Co do drugiego fragmentu – efekt mrocznego klimatu został osiągnięty w zupełnie inny sposób, który określiłabym mianem dużo bardziej subtelnego. Kreśli się opisy, które mają sprawić, że czytelnik przeniesie się do świata pełnego cieni i czegoś niepokojącego. W takim przypadku szczególnie ważne są stylistyka i odpowiednie operowanie określeniami.

Ale czy to by wyczerpywało temat? Absolutnie nie! Być może słyszeliście o takim gatunku jak dark fantasy, do którego należy choćby popularny Wiedźmin. Czym charakteryzuje się taki tekst? Mrocznym, brudnym światem. Zapchanym rynsztokiem, cuchnącym miastem, chorobą, głodem i miejscami, gdzie każdy chce bohatera zabić bądź chociaż okraść.

Nie bez powodu w tym samym odcinku postanowiłam omówić obydwie tagi, ponieważ [sad] i [dark] bardzo dobrze się ze sobą łączą. Bo czyż rozpacz nie jest czymś mrocznym? Czy klęski i nieszczęścia nie wywołują łez? No właśnie... Na dodatek czytelnicy lubią tego typu teksty, szczególnie jeśli odpowiednio poprowadzi się część wyciskającą łzy.

Kryształowa, samotna łza

No właśnie, tutaj też często pisarze przesadzają, tworząc smutek poprzez używanie pretensjonalnych określeń czy klisz. Bez wątpienia nie stworzymy bohatera budzącego współczucie, tworząc sieroty, którym zupełnie nic nie wychodzi w życiu, pani w szkole ich nienawidzi, babcię zabili kosmici, a kole-dzy gnoją każdego dnia. Taka postać najczęściej jest idealna albo niesamowicie marudna i wkurzająca. Ot, typowa Mary Sue w wersji emo. Dlatego ilość kataklizmów i problemów lepiej mocno ograniczyć. Powiem więcej – jeden to idealna liczba. Pamiętajcie, że żeby czytelnik mógł postaci współczuć, to bohater powinien być w miarę realistyczny.

Jednym z najlepszych smutnych fanfików, jakie czytałam, było „Five Hundred Little Murders”,

które na język polski przetłumaczył aTOM. Główna bohaterka jest zimną suczą. Jest wredna, złośliwa i ma z natury paskudny charakter, czego autor nie próbował ukrywać. A mimo wszystko czytelnik jej współczuje. Bo Flitter, gdyż to o niej jest to opowiadanie, jest przy tym bardzo ludzka i ma wielki, choć zarazem zwyczajny problem, z którym pewnie spotkała się większość z was. Mianowicie choruje jej ukochane zwierzątko.

Tak, mało rzeczy potrafi nas tak poruszyć jak choroby i śmierć bliskich nam istot. Podobnie reagujemy na cierpienie bezbronnych, gdyż to leży w naszej naturze. Zadaniem pisarza jest znajomość ludzkiej psychiki, gdyż to pozwoli mu zręcznie manipulować emocjami czytelnika. Co jednak z sytuacją, kiedy chcemy pisać o czymś bardziej wzniosłym niż śmierć psa, choroba matki, osierocone źrebie? Otóż wciąż musimy pamiętać, że nawet księżniczka alikornów, która idzie przez pustynię, a jej świat umiera, jest przede wszystkim kucykiem, a nie chodzącym ideałem. To właśnie nieistnienie ideału sprawia, że możemy poczuć smutek wylewający się z perypetii papierowej postaci.

A sama stylizacja tekstu? Cóż, musimy odpowiednio dobrać konstrukcję zdań. Zastanówmy się, jakim wysiłkiem jest mówienie i myślenie dla osoby pogrążonej w smutku i wyciągnijmy pewne wnioski. Nadmiernie długie zdania zwyczajnie nie pasują. Nie mówię, że powinniśmy pisać same zdania proste czy wręcz używać ich sporo, ale zbyt długie zdania wielokrotnie złożone są tu naszym wrogiem. Jeśli zaś skupiamy się stricte na emocjach, a nie na ogólnej atmosferze, to możemy podarować sobie bogate opisy. Oczywiście nie zwalnia to nas z ich pisania. Po prostu nie należy się zbyt skupiać na szczegółach. Ogółem – nie odwracajmy uwagi czytelnika od najważniejszych spraw.

Przeminęło z tryfidem

Tak gwoli zakończenia serii mam do was jeszcze parę słów. Brzmiały one tak: piszcie, popełniajcie błędy i wyciągajcie z nich wnioski. Czytajcie i analizujcie dzieła innych. Rozkładajcie własne opowiadania na czynniki pierwsze tylko po to, byście sami wiedzieli, co dokładnie chcieliście osiągnąć (i nie mam tu na myśli setki komentarzy ani tłumów napalonych fanek). Nie bójcie się eksperymentować i wystawiać swoich tworów na widok publiczny, ale przede wszystkim odkryjcie przyjemność płynącą z samego procesu doskonalenia się w sztuce pisarskiej.



Co się stało z Królem Sombłą?

Zanim zacznę przedstawiać wam swoje wywody na temat jednej z bardziej tajemniczych postaci serialu, musicie wiedzieć dwie rzeczy: Sombra nie był aż tak zły od początku i prawdopodobnie wcale nie zginął.

» *Uszatka*

Zapewne wielu z was kręci teraz nosem. Dlaczego nie miałby być zły? Dlaczego miałby przeżyć, skoro widzieliśmy, jak magia Kryształowego Serca dosłownie go niszczy? Otóż nie wszystko jest takie proste jak nam się wydaje i żeby dowiedzieć się nieco więcej, trzeba zajrzeć głębiej.

Przyjrzyjmy się zachowaniu Sombry jak i jego wyglądowi. Kucyk z falującą grzywą i ogonem oraz nienormalnie ostrymi kłami. Nie przypomina wam to czegoś?

Czy kucyki mogą mieć kły? Oczywiście, że nie. Normalny kucyk rodzi się bez kłów, ponieważ jest roślinożercą i takowe tylko by mu przeszkadzały. Jedynymi kucykami, które mimo to posiadały kły są Sombra, Nightmare Moon i Fluttershy zmieniona w kucoperza czy coś w tym rodzaju. W przypadku Nightmare Moon i Fluttershy jasnym jest, że to magia zmieniła ich uzębienie. Wniosek nasuwa się sam. Kły Sombry także nie są naturalne.

Również fakt, że ogon i grzywa czarnego jedno-rożca nieustannie falują, musi świadczyć o magii na nie działającej. Skąd ten wniosek? Jedynie kucyki

o niezwykle potężnej mocy posiadają tego typu ogony i grzywy, a mianowicie Celestia i Luna, które przypominają wręcz boginie, oraz wspomniana wcześniej Nightmare Moon, będąca jedynie uformowaną z magii powłoką więżącą Lunę. Sombra zwyczajnie nie mógł posiadać tak falującego owłosienia, bo nawet Twilight czy Starswirl Brodaty nie posiadli wystarczającej mocy, by wpływała na ich wygląd. Skąd więc miałby ją mieć zwykły jednorożec? No właśnie. Słowo klucz: zwykły.

Sombra, którego widzimy, ma zarówno kły, jak i falujący ogon i grzywę. Nie jest to wynikiem jego własnych umiejętności. Zauważcie, że każde użyte przez niego zaklęcie jest czarno-magiczne. Nawet oczy nieustannie ma zmienione. Na przykładzie Celestii i z czarowanej Twilight – kiedy zeszła do podziemi dawnego pałacu Sombry i spojrzała w zakłute przez niego drzwi – wiemy, że oczy kuców przybierają takie barwy tylko podczas używania czarnej magii bądź bycia pod jej wpływem. Sombra nie używa swej magii non stop, a więc w jego wypadku chodzi o to drugie. Prawdopodobnie to właśnie ta magia go zmieniła. Zniewoliła go i sprawiła, że bez konkretnego powodu zawładnął kucykami, bo nie było mówione, by do czegokolwiek ich używał. Niektórzy twierdzą, że do pracy w kopalni kryształów. Jeśli to prawda, to mamy tylko kolejny dowód na to, że Sombra po prostu się znęca, bo kryształy potrafi sam wyczarować.

Wszystkie czarne charaktery miały swój cel.

Nightmare Moon, czyli przemieniona Luna, chciała wiecznej nocy. Mimo iż działała na nią magia, potrafiła samodzielnie myśleć, bo była to jej własna moc wypływająca ze zranionego serca. Chrysalis chciała wykarmić swój lud. Discord po prostu uwielbia siać Chaos, to jego żywioł. Tirek pragnął mocy i nienawidził kucyków.

Być może Sombra miał wcześniej zapędy dyktatorskie, ale sami widzimy, jak się zachowuje. Nie wypowiedział ani jednego sensownego zdania, nie ukazał swoich planów. W większości wypowiadał tylko jedno bzdurne słowo i właściwie nawet nie myślał, bo na hurra starał się wdrzeć do królestwa. Bez planu, bez taktyki i przemyślenia. Podobne zachowanie widzimy u owładniętej mocą medalionu Trixie w odcinku Pojedynek na Czary. Co prawda wykazuje silne oznaki myślenia, ale z każdą kolejną sceną jej zachowanie staje się coraz bardziej bezsensowne. Myślę, że gdyby nie szybka reakcja Twilight, skończyłaby podobnie, a może i tak samo jak Sombra.

Nawet sposób, w jaki zginął Sombra ukazuje podobieństwo do pokonania Nightmare Moon.

Silna magia niszczy powłokę i uwalnia prawdziwe oblicze kucyka. Uważam, że tak było i tym razem. Stworzona przez czarną magię powłoka została zniszczona, a prawdziwy Sombra zapewne gdzieś umknął. Wybuch mógł go odrzucić na taką odległość, że po prostu nikt go nie zauważył.

Nie wiadomo, jaki jest prawdziwy charakter Sombry. Wątpię jednak, by był takim okrutnikiem, ażeby dla zabawy dręczyć kucyki. Nie istnieje kucyk, który by się tak zachowywał. Każdy jeden okazuje się być zagubiony (Diamond Tiara) bądź po prostu wychowany na wredotę (Gilda). Nawet Starlight Glimmer, choć niewątpliwie zachowuje się źle, w zasadzie nie krzywdzi kuców tak mocno, ponieważ sprawia, że wierzą, że są szczęśliwe.

Król Sombra padł ofiarą czarnej magii. Zmienił się w czyste zło, które czyni źle dla samego zła. Został odmieniony, ale gdzieś się zaszył. Jestem pewna, że jeszcze o nim usłyszymy, ponieważ – i to ostatni dowód, że Sombra zginąć nie mógł – o ile moja teoria jest słuszna, to żadna postać nie została jak dotąd zabita.



Przegląd muzyczny IX

Witajcie, drodzy czytelnicy. Nadszedł czas podsumowania roku, naszych działań, wydarzeń minionych oraz, oczywiście, muzyki. Rzecz jasna w tym artykule zajmiemy się tylko muzyką i tylko z ostatniego kwartału (To już naprawdę tyle czasu...?). Na całe szczęście nie ma aż takiej tragedii. Przechodzimy do newsów!

» *KingofHills*

Jeff Rae, wcześniej Jeff Burgess i nie tylko, wysłał już jakiś czas temu teaser nadchodzącego filmu dokumentalnego o muzykach inspirujących się „My Little Pony: Friendship is Magic”. Link [tutaj](#). Chodzi konkretniej o niego i jego zespół „The Bad Mares”, który niedawno zagrał na konwencji w Denver. Oprócz tego L-Train [streamował](#) tworzenie swojego „Fall of an Empire”, do zobaczenia w linku.

A co u nas? Bardzo dużo. Nicolas wreszcie opublikował długo oczekiwany (przynajmniej przeze mnie!) album o tematyce Fallout: Equestria. Zabawna sprawa z tym albumem, bowiem większość utworów można było usłyszeć już wcześniej, choć oczywiście kilka z nich jest swego rodzaju powiewem świeżości – chociażby tytułowe „Legends” czy „War is coming”, które są moimi faworytami. Album opisany jest w dalszej części tego numeru, zaś link do niego znajduje się [tutaj](#). Dodatkowo i Flyghtning opublikował nowy album, będący hołdem wobec Wasserkraftwerk. Po raz drugi. W [linku](#) nie ma samego albumu, jest jednak adres do Bandcampa autora, gdzie można go przesłuchać.

I to by było właściwie z wieści muzycznych ze świata. Pozostało mi tylko do dodania to, że niewiadoma jest przyszłość Przeglądu Muzycznego. Nie mam pojęcia, czy dalej będę go prowadził, czy będzie to ktoś inny, czy w ogóle przestanie być wydawany a jeśli nie, to czy będzie w takiej samej formie... Powodem są przede wszystkim matury i sprawy prywatne, z powodu których przechodzę do statusu redaktora gościnnego, wyłączając ten numer.

No dobra. Czas na te kilka utworów, które udało mi się zebrać przez ostatnie trzy miesiące. Niedużo, bo niedużo, ale w większości są to perełki. Zapraszam!

1. General Mumble – Mourning in Ponyville



[Electronic]

Na początek halloweenowa przeróbko-inspiracja „Morning in Ponyville”. Niewiele jest tu do powiedzenia. Zamieniono parę zwrotek, dodano efekty, a strona instrumentalna przypomina trochę nieco nowsze 16-bitowe gierki. Dość długi jak na utwór elektroniczny, jednak jest na tyle przyjemny że nie nudzi się tak bardzo.

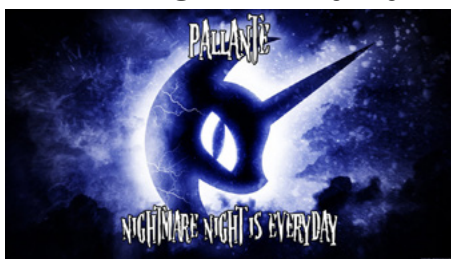
2. Jeff Rae – Summer's End Blues



[Punk rock?][Acoustic][Wokal]

Wierzę, że jeszcze nie publikowałem tego utworu. Oryginalnie miał znaleźć się w albumie „Horse Friend” sprzed paru miesięcy. Dość długi kawałek o nieco bluesowym brzmieniu, w którym najwięcej znaczy tekst. Spodobał mi się już przy pierwszym przesłuchaniu; gorąco zapraszam do sprawdzenia mojego gustu.

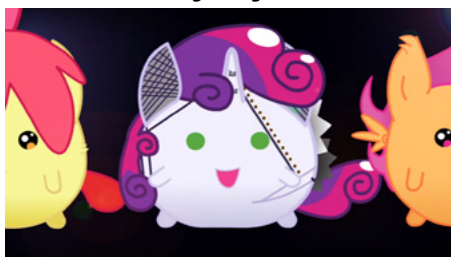
3. Michael Pallante – Nightmare Night is Everyday



[Electronic][Lata 80']

Syntezyzator, Noc Koszmarów i głos rodem z lat osiemdziesiątych. Idealne połączenie dla fanów starej, dobrej epoki konsumpcjonizmu i pacyfizmu (A zwłaszcza „Everyday is Halloween” autorstwa Ministry!). Pomimo oczywiście niepoważnego brzmienia, „Nightmare Night is Everyday” naprawdę wpada w ucho – do tego stopnia, że rozważam wrzucenie go na playlistę.

4. OhPonyBoy – Blob It



[CIOM... Oh wait.][Dubstep?]

Ktoś pamięta The Blob Sympho-

ny? No właśnie. „Blob it” jest kontynuacją tego jakże chwytliwego, zaraźliwie CIOMowatego utworu. I choć w moim mniemaniu jest nieco gorszy niż oryginał – stanowczo za dużo w nim elementów dubstepowych – to mimo wszystko warto go tu wspomnieć. Zwłaszcza że, summa summarum, źle nie brzmi.

5. Fritzbeat feat. Micro-Thunder – Luna's Swing



[Electronic][Swing]

Doprawdy dziwne i nietypowe połączenie dwóch zupełnie odmiennych gatunków muzycznych, które wyszło zaskakująco dobrze! Zanurzenie się w umysł Luny brzmi, według autorów, bardzo rytmicznie i głęboko. Polecam sprawdzić samemu.

6. Reverbbrony feat. Liquid Harmony – Lost in Ley Lines

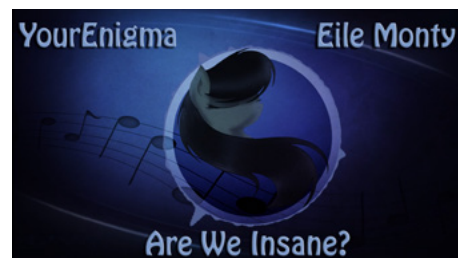


[Progressive ambient?]

[Acoustic][Hard rock?]

Ten collab wyszedł naprawdę przyjemnie. Baza utworu przeplatała pozytywne i negatywne emocje już na starcie. Reverbbrony dodał zaś rozmaite elementy: skrzypce, bas, gitarę... Całość jako kompozycja prezentuje sobą dobry poziom, choć nie jestem w stanie do końca określić, co to za gatunek muzyki. Brzmi niepokojąco pięknie, a pod koniec robi się tylko mocniej.

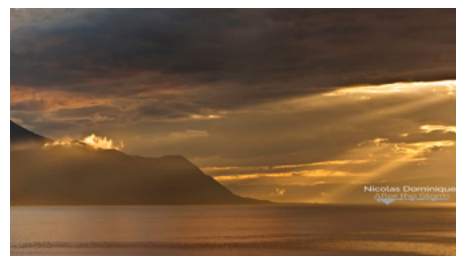
7. YourEnigma feat. EileMonty – Tavi and Scratch „Are we insane?”



[Electronic]

Wspaniały głos EileMonty spija się tutaj na medal – pomimo otoczki elektronicznej słuchało mi się tego utworu z najwyższą przyjemnością. Polecam serdecznie.

8. Nicolas Dominique – After the storm



[Trance]

Dawno nie słyszałem trance'u. Takiego typowego, energicznego trance'u. Naprawdę miło ze strony Niklasa, że taki gatunek mi przypomniał, pomimo faktu, że nie był on moim ulubionym. Chyba nie muszę dodawać, że wyszedł świetnie?

9. The Wasteland Wailers – (Hey Hey) Ms. Rarity



[Pop?]

Na zakończenie przyjemny, całkiem żwawy kawałek od Wasteland Wailers z udziałem Haymakera, którego zdołaliśmy poznać już przy „Mail it in” czy „Whole lotta magic” tych samych twórców.



Redakcja ocena odcinków

Finał 5 sezonu został wyemitowany już jakiś czas temu, my zaś powracamy z redakcyjną oceną odcinków. Będzie to świetna okazja, by jeszcze raz zastanowić się nad końcówką sezonu. W końcu kuców nigdy za mało, prawda? Zapraszamy.

» *Redakcja Equestria Times*

18. Crusaders of the Lost Mark Macter4

I tak otrzymaliśmy kolejny musicalowy odcinek. Osobiście nie mam nic co do tej formy, bo daje twórcom możliwość opowiedzenia historii, która mogłaby się nie zmieścić w 22 minutach. Choć żadna z piosenek nie grała mi w nieskończoność w głowie, to są one naprawdę fajne i lubię od czasu do czasu do nich wrócić. Zaś sam pomysł, z jakimi problemami na co dzień spotyka się Diamond Tiara, spowodował, że na początku uznałem, iż jest to przesłanie do dzieci – aby wiedziały, że nie muszą podążać krok w krok za rodzicami i robić dokładnie to, co oni chcą. Ale po chwili namysłu stwierdziłem, że to może być za trudne dla maluchów, tym bardziej że one w sposób naturalny próbują naśladować rodziców, aby zdobyć ich uznanie. A mając na uwadze specjalność tego epizodu, mogę bez większej wątpliwości założyć, że morał jest skierowany do tej starszej widowni, aby pozwolili być swoim dzieciom być takimi osobami, jakimi chcą, a nie jakimi dokładnie oczekujemy. I nie ma tu znaczenia, czy ktoś ma czy nie ma jeszcze dzieci.

Czasami zbyt często spotykamy się z sytuacjami, gdzie oczekiwania rodziców nie mają nic wspólnego z dobrem ich potomków, a tylko pragnieniem realizacji swoich własnych ambicji. Zaś co do znaczków, to mi się podobają. Jedyne zastrzeżenie, jakie mam, to do ich wielkości – mogłyby być one większe. Mam nadzieję że animatorzy to poprawią. Przy okazji, scena ich zdobywania, jak i plansza z cutie markami Mane 6, wyraźnie wskazują, że twórcy szykują sobie jakąś dodatkową drogę dla fabuły. Czy zostanie ona wykorzystana, to już inna sprawa. Co do zarzutów, to przede wszystkim twórcy mogliby w końcu powiedzieć wprost, co się stało z rodzicami AJ, a nie bawić się w półśłówka. Kolejna rzecz, jaka mnie boli, to lekki brak logiki odnośnie statusu całej Mane 6 w Equestrii – matka Diamond Tiary woli układać się z tymi, na których robi wrażenie mieszkanie w apartamencie w zamku (mam na myśli Fancy Pantsa i Fleur Dis Lee) niż pozwolić zadawać się córce z kuckami, których siostry co weekend wpadają na herbatkę i ciastko do księżniczek. Odcinek oceniam bardzo dobrze i jako jeden z lepszych w całym sezonie.

Abstrahując już od wszystkiego, to jedną z rzeczy, jaką bym chciał przenieść do świata rzeczywistego z bajek, to model tamtejszej demokracji. Tam nikt nie zastania się wymyślnymi hasłami propagandowymi, tylko mówi wprost, co zamierza zrobić, a co najlepsze, to wcale nie przeszkadza w wygrywaniu tym „złym”.



Dolar84

No proszę, proszę... doczekały się. W sumie już patrząc na tytuł, można się było domyślić, co nas czeka – taka gra słów nie powstaje przypadkiem. W każdym razie fabuła odcinka była ciekawa, a wprowadzenie matki Diamond Tiary jako wrednej mendy pomogło (częściowo) zrehabilitować tę postać. Co do samych znaczków, to są na tyle niesprecyzowane, iż otwierają przed twórcami istny legion możliwości – pytanie, czy i jak zostanie to wykorzystane? Forma musicalu była wyjątkowo odpowiednia dla tego odcinka, a piosenki łatwo wpadały w ucho – szczególnie ta, gdzie CMC śpiewały razem z Diamond Tiarą podczas galopu ulicami Ponyville. Reakcje rodzin i znajomych na pojawienie się znaczków były dobre – nieprzesadzone i miejscami zabawne – mina Big Macintosha to istna poezja humoru. No i pojawiła się Derpy, a to zawsze plus. Odcinek oceniam bardzo wysoko – jego oglądanie było czystą przyjemnością.

aTOM

Powinienem coś pewnie napisać o znaczkach, o rozwinięciu postaci Diamond Tiary, o musicalowej formie odcinka... ale prawdę mówiąc, mam to wszystko w płocie, bo te dwadzieścia kilka minut zostało jak dla mnie całkowicie i absolutnie zdominowane przez piosenkę DT. No miód! Ten tekst, melodia, emocje! Absolutnie numer jeden, jeśli chodzi o utwory z piątego sezonu. Osobiście nie rozumiem też hejtu niektórych na długo oczekiwane znaczki CMC – jak dla mnie twórcy rozwiązali to w najlepszy z możliwych sposobów, w dodatku dość niespodziewany. Większość sądziła, że znaczki będą takie same albo kompletnie różne, a tu... mamy najwyraźniej połączenie obu idei. I to jest dobre.

19. The One Where Pinkie Pie Knows Macter4

Odcinek był dla mnie jednym z dziwniejszych, ale to przez to, że akcja była zogniskowana na Pinkie Pie, a jej przypadkowości w zachowaniu nie zawsze udaje mi się strawić, o zrozumieniu nawet nie wspominając. Ale mimo wszystko trochę jej współczułem niemożnością przekazania tak ważnej informacji. Ponieważ nie dostrzegłem jakiegoś

nadrzędnego morału, skupię się na dwóch detalach. Pierwszy jest taki, że ten pokój przygotowany przez Twilight dla Shining Armora, to mam nadzieję, że był przygotowany tylko do pokazówki, a nie po to, by księżęca para się w nim zatrzymała. Drugim jest zaś trochę pytań odnośnie dziecka – mam nadzieję, że twórcy nie zmarnują tej okazji, którą można pięknie wykorzystać, aby powiedzieć trochę więcej o alikornach i ich naturze. I to w sumie tyle. Odcinek ogółem był średni, więc nie mam nad czym się rozwodzić.

Dolar84

Dobra, tym razem różowa zaraza irytowała mnie jak rzadko. Przyznaję, iż przez cały czas trwania odcinka miałem nadzieję, że ktoś ją w końcu zastrzeli i będzie spokój. Opcjonalnie mogłaby się po prostu wygadać, ale to nie byłoby tak... pożądane zakończenie. No ale cóż – pomimo rozlicznych prób udało się jej wytrzymać cały dzień bez wyapłania wielkiego sekretu. A jest takim w istocie – narodziny dziecka w rodzinie królewskiej (choć zaledwie podrzędnego królestwa/państwa wasalnego Equestrii) to zaiste wielkie wydarzenie. Teraz tylko ciekawe, czy następca tronu będzie miał białą sierść czy jakąś inną... no ale dobra, uznajmy, że Shining Aromur tym razem stanął na wysokości zadania. Za jedną z lepszych rzeczy w odcinku uznaję wyposażenie jego pokoju z lat młodzieńczych – lalka była zabawna, kolekcja komiksów oraz reakcja na kupkę popiołu robiła wrażenie, ale i tak najlepszy był plakat z kucem jak żywo kojarzącym się z Flashem Gordonem. Już choćby za to jestem gotów podbić ocenę tego odcinka ze średniej na dobrą.

20. Hearthbreakers

Macter4

Nie mam aż tak szerokiej wiedzy o świecie, ale myślę, że ten odcinek dużo lepiej rozumieją mieszkańcy Ameryki Północnej niż ktokolwiek inny. Każdy kraj w Europie, jak i w innym zakątku na świecie jest dość monolityczny, jeżeli chodzi o tradycję. Zaś Stany Zjednoczone są głównie zbudowane z imigrantów pochodzących z różnych części Ziemi, którzy przywieźli swoje tradycje. I mimo że z czasem udało się wypracować kilka wspólnych świąt, tak przy innych mogą dalej trzymać się tradycji, które przywieźli ich przodkowie, a takie zderzenie między różnymi rodzinami potrafi być dość szokujące. Oczywiście wszystko powyższe jest tylko moim dedukcyjnym wymysłem, nieopartym żadnymi badaniami, ale stanowi dość dobre wyjście do dalszego spojrzenia na przesłanie, jakie dostajemy. To naturalne, że człowiek często wzbrania się przed czymś nowym, nieznanym, tym bardziej jeżeli uderza to w opokę, jaką jest tradycja. Odrzuca wtedy w ogóle myśl, że można inaczej i nawet nie trudzi się, by zobaczyć, czy ta „inność” nie jest przypadkiem dobra. Pięknie podsumowała to Applejack pod koniec odcinka. Bardzo fajnie było także poznać w końcu inne siostry Pinkie Pie. Zaś „rozgadana” para w postaci Marble Pie i Big Macintosha mocno mnie rozbawiła. Te głębokie „Mm-hmm” i „Eeyup” aż się prosi o jakiegoś romantycznego fanfika. Sam odcinek oceniam zaś jako dobry, gdyż według mnie brakuje mu jeszcze trochę do tych najlepszych.

Dolar84

Mieszanka rodzin Apple i Pie to dosyć ciekawa opcja. Z jednej strony radosny entuzjazm i szerokie uśmiechy, z drugiej opanowanie i kamienne oblicza. Przecież to musiało skończyć się jakiegoś rodzaju tragedią, która z kolei zaowocowała kompromisem. Tak w skrócie można opisać ten odcinek. Nie da się ukryć, iż kontrast pomiędzy tradycjami świątecznymi obu rodów był całkiem ładnym obrazkiem, który oglądało się z prawdziwą przyjemnością. No i tylu bohaterów! Siostry Pinkie zdecydowanie zasługują na więcej czasu antenowego. Marble Pie i Big Mac... kroi się całkiem fajny romans. Chociaż dosyć cichy. Jej odwrotnością

jest najstarsza z siostr – Limestone Pie. Głośna, agresywna, znerwicowana, a czasami wręcz despotyczna – trudno jej nie polubić. Mimo wszystko jednak najlepsza jak zawsze jest Maud – jej skałotematyczność w poezji i życiu oraz całkowity brak emocji mają swój niezaprzeczalny urok, któremu po prostu nie sposób się oprzeć. Z kolei rodzice nieodparcie kojarzą mi się z amiszami lub może purytanami, jednak w jak najbardziej pozytywnym tego słowa znaczeniu. Anatonistką odcinka jest zdecydowanie AJ, która prezentuje tu jedną z najpoważniejszych skaz swojego charakteru – ona zawsze wie najlepiej. No a efekty jakie? Takie, jakie widzimy. Na szczęście ten minus niwelowany jest przez fakt, iż potrafi się przyznać do pomyłki i zawsze stara się wszystko naprawić. Podsumowując, uznaję odcinek Apple-Pie za całkiem przyjemny, choć są lepsze.

21. Scare Master

Macter4

Nightmare Night powraca, ale tym razem jest ona koszmarem Fluttershy. W sumie nigdy nie zastanawiałem się, jak taki kucyk może spędzać taką noc. A jak się okazuje, potrafi ona być wtedy bardziej przewidywalna niż Twilight. Wyjątkowo podoba mi się ostateczny morał odcinka, który jest w lekkiej opozycji do tego, co dostawaliśmy do tej pory. Mówi mianowicie, że przyjaciele zawsze i wszędzie wszystko robią razem. Wiemy jednak z życia, że tak nie jest, co jednocześnie nie powoduje, że przestajemy być dla siebie bliscy. I to właśnie przedstawia nam ten odcinek, gdzie nasz żółty pegaz stwierdza, że nie musi na siłę próbować bawić się w trakcie Nocy Koszmarów, a spędzać ją tak, jak zazwyczaj. To, co dodatkowo mnie zainteresowało w odcinku, to podziwianie detali w tle. Takie rodzaje epizodów dają możliwość niezłego popisu,



która dobrze została wykorzystana. Sam odcinek prezentuje się bardzo dobrze właśnie ze względu na tę ostateczną myśl. Przy okazji odcinek rozwiązał też jeden problem. Już nie pamiętam, kto się zastanawiał nad tym, czy róg jednorożców jest kością, czy porożem, ale odpowiedź na to pytanie pojawiła się na jednej ze ścian w malunku szkieleta. Nie znam się na anatomii w ogóle, ale mi osobiście wygląda to na kość.

Dolar84

No i znowu nastał czas Nightmare Night. Przyznam szczerze, iż spodziewałem się, że po raz kolejny, przynajmniej epizodycznie, odcinek zaszczyty Księżniczka Luna. Twórcy zdecydowali się jednak na coś odmiennego i wyszło to... średnio z tendencją wzrostową. O ile sceny, gdzie całe Mane 6 było w komplecie, nie bardzo przypadły mi do gustu, to solowe opisy Fluttershy i późniejsza akcja w labiryncie wypadły doskonale. Chwila w której Angel, a raczej Hrabia Angelcula dowiedział się, iż ma zaplanować „atrakcje” dla przyjaciółek Shy... Cóż, w tym momencie uznałem słuszność Kkat, która w „Fallout: Equestria” wspominała o króliczku zagłady... Po raz kolejny spotkaliśmy się z rodziną Apple – skowyt Big Mumii wywoływał szeroki uśmiech na twarzy, a Granny Smith rozmawiająca na początku z Fluttershy była po prostu niesamowita. Jeżeli chodzi o samo zakończenie, to przyznaję, iż spodziewałem się stereotypowego finału, czyli wspólnego spędzania czasu w przyszłych latach, a tu niespodzianka. I to z gatunku tych przyjemnych. Jednak obawiam się, że „koszmarna herbatka” jeszcze długo będzie mnie prześladować, mimo iż z wielkim poświęceniem staram się wyrzucić ten obraz z mojego umysłu.



może pozwolić sobie na uczucia, bo nie są one czymś złym. A tym uczuciem jest zazdrość z powodu wspólnej zabawy jaka ją minęła. Chyba każdy z nas spotkał się już z taką sytuacją w życiu. I nie jest to coś złego, odczuwać takie emocje, pod warunkiem że nie zaczynają się za bardzo rozrastać i przysłańać nam normalne życie. Drugą płaszczyzną są przyjaciele, który spędzili wspólny czas. Nikt nigdy nikomu nie broniał się dobrze bawić, ale też trzeba znać umiar w opowiadaniu i chwaleniu się, jak to świetnie nam nie było. Takie zachowanie może dość mocno kłuć w serce znajomych, którzy z różnych powodów nie mogli być, a nie wszyscy będą mieli tyle odwagi, aby tak ja Twilight powiedzieć, co ich boli. Ostatnim aspektem jest Discord. Zawsze lubi on pogrywać innymi, ale i on dostaje lekcję, gdy ktoś nim przypadkowo zagra tak samo. I mimo że pozbył się chęci zapanowania nad światem, to dalej lubi mieszać na swój sposób i jeszcze wiele razy będzie musiał dostawać nauczkę, jak podczas tego odcinka, aby stwierdzić, że się zreformował.

22. What About Discord?

Macter4

Za każdym razem wypatruję odcinka, który jest poświęcony rozwijaniu się Twilight jako księżniczki, gdyż ciągle uważam, że temat jest traktowany po macoszemu, zresztą jak sam zamek, gdzie poruszamy się po 3 pomieszczeniach na krzyż. Sam zaś odcinek rozpatruję na trzech płaszczyznach. Pierwsza to odkrywanie przez naszą lawendową klaczkę, że mimo piastowania tak ważnego stanowiska, dalej

Dolar84

Świetny odcinek! I mogę to powiedzieć z czystym sumieniem, a nie tylko dlatego, że był Discord – tak już mam, że epizody z głosem Johna DeLancie automatycznie dostają u mnie 10/10 niezależnie od zawartości. A tu proszę – doskonale się bawiłem podczas całego seansu. Widz łatwo mógł się wczuć w sytuację Twilight – nie miał pojęcia, czego dotyczyła żarciki, a obiektywnie rzecz ujmując, nie były śmieszne. Chyba naprawdę trzeba tam było być,



żeby je pojąć. Twórcy bardzo ładnie to przedstawili. Dodatkowo Discord nadal nie jest całkowicie zreformowany i musi wykręcać jakieś numery – i tak właśnie powinno zostać. Jeżeli on stałby się całkiem dobry, miły, serdeczny i tak dalej, to byłby zwyczajnie nudny. A tak zawsze jest się z czego pośmiać. Dodatkowym plusem odcinka jest przynajmniej częściowy powrót neurotycznej Twilight znanej z pierwszych dwóch sezonów. Co prawda jej reakcje są nieco bardziej stonowane, no ale w końcu teraz jest Księżniczką – tak wy-

pada. A jednak widać ten znajomy rys jajogłowego szaleństwa. Kolejnym plusem jest epizodyczna rola Zecory – coś jej malutko było w tym sezonie, więc każdy dodatkowy rym cieszy i to bardzo. Jeżeli dodać do tego krzywkę nawiązań takich jak Discord Van Gogh i Pinkie z „Powrotu do przyszłości”, to kreuje nam się obraz naprawdę fajnego odcinka – powiedziałbym, że jednego z najlepszych w sezonie.

23. The Hooffields and McColts

Macter4

Mapa powraca, przy czym tym razem wzywa duet, który nie wystąpił w pierwszym sezonie, czyli Fluttershy i Twilight. Zaś początek problemu jest tak sztampową opowieścią, że zastanawiam się, czy kiedyś faktycznie po przeciwnych stronach doliny nie mieszkały dwie rodziny, które prowadziły ze sobą wojnę. Wracając zaś do odcinka, to na pewno na plus zaliczę, że twórcy w ogóle postanowili się nie skupiać na tym, kto jest odpowiedzialny za tę niekończącą się kłótnię, ale na tym, kto najbardziej na niej cierpi, czyli zwierzętach. Tym, czego na pewno, w końcu, powinna nauczyć się Twilight, to większe zaufanie do własnych zdolności i przyjaciół, którzy ją otaczają, a nie do wcześniej rozpisanych planów. W sumie trochę mnie boli, że Fluttershy nie miała okazji trochę bardziej popisać się w tym odcinku i przez większość czasu występowała w cieniu księżniczki. Przy okazji dostałem kolejne dowody na to, że alicorny mogą posiadać ogromną

moc, ale nie dostają jej z automatu. Ostatecznie epizod oceniam jako bardzo dobry, choć z tej miniserii o mapie jak na razie wypada najślabiej.

Dolar84

Od kiedy dowiedziałem się, jaką nazwę będzie nosił ten odcinek, to cieszyłem się na chwilę, kiedy go obejrzę. Prawdopodobnie najśłynniejsza amerykańska waśń rodzinna przeniesiona do świata MLP? Przecież to trzeba zobaczyć! Naturalnie spodziewałem się, iż całość zostanie w znaczącym stopniu złagodzona, gdyż faktyczna „wojna” między rodzinami Hatfield i McCoy toczyła się niemal pół wieku i padło w niej kilkanaście trupów. Na szczęście twórcy postanowili zrezygnować z makabry i zastąpić ją humorem. Oczywiście zakończenie odcinka było wyjątkowo przewidywalne od chwili, gdy dowiedzieliśmy się, w czym dobre są rody Hooffields i McColts, ale i tak całość oglądało się wyjątkowo przyjemnie. Rozwiązanie problemu przez zwierzęta też było do przewidzenia – w końcu jedną z dwóch wystanniczek była Fluttershy i to ona wywierała zdecydowanie lepsze wrażenie. Natomiast sama Księżniczka Przyjaźni... Cóż, powiedzmy, iż dawno nie widziałem, żeby w odcinku kreowano ją na taką chodzącą tępotę. Może to dosyć ostra ocena, jednak głupota biła z niej mocniej niż zaklęcie zamrażające. Wyglądało to wręcz tak, jakby przez całe pięć sezonów nie nauczyła się niczego i nadal usiłowała wszystko zaczerpnąć z książek. Nosz kurczę, teoria teorią, ale może by tak trochę przełożenia na realia dla naszej ex-bibliotekarki? Zdecydowanie wywierała jak najgorsze wrażenie w tym epizodzie, na szczęście jednak nie było tak tragicznie, żeby zepsuć całość – nadal oceniam odcinek wysoko. A McColts i tak są najlepsi!

aTOM

Fluttershy i Twilight razem wyruszają w misję? Jako psychofan obu byłem pozytywnie nastawiony już od samego początku odcinka. Problem, z jakim przyszło się im zmierzyć, co prawda był dość typowy (dwa zwaśnione rody), rozwiązanie nieco mniej typowe (bo z udziałem trzeciej partii pod postacią zwierzątek), ale generalnie odcinek dostarczył niejedną okazję do śmiechu. Motyw z tortem trojańskim był po prostu boski. Cieszyły mnie jak zwykle drobiazgi, jak powrót balonu Twilight czy elegancko ukazane niszczenie doliny na skutek utarczek dwóch klanów. No i Twilight w końcu pierdyknęła jakimś porządnym zaklęciem, które pewnie stało się podwaliną do przynajmniej dwunastu fanfików. Jak mawiał Bruce Willis w re-

klamie Bolsa – „very good”.

24. The Mane Attraction Macter4

Przykład inżynierii equestriańskiej w postaci obieraczki do jabłek prawie uniemożliwił mi obejrzenie odcinka do końca, gdyż zacząłem rozmyślać, jak to działa. Na szczęście opanowałem się i skończyłem epizod, gdzie w końcu znalazł się utwór, który nie chce przestać mi grać w głowie. Cała muzyczna reszta też nie ma czego się wstydić. Wracając zaś do opowieści, to mamy fajny koncept powracania na zapomniany szlak, który porzuciło się dla kariery. Czasami okazuje się, że własna naturalność jest najlepszym, co możemy robić. Być może to samo osiągniemy szybciej, gdy będziemy robić to pod czyjeś dyktando. Ale prędzej czy później wyjdzie, że nie czujemy się dobrze sami ze sobą. Cały odcinek oceniam bardzo dobrze i dla mnie jest jednym z najlepszych w całym sezonie.

Dolar84

Wspaniały odcinek! Zaczynając od wspominek AJ, przez wejście godne Kleopatry, poprzez całą fabułę, aż po zaiste doskonałe piosenki. W tym odcinku nie znalazłem niczego, co by mi się nie podobało – jest po prostu idealnie. Nawet antagonistą wypadł dobrze – co prawda spodziewałem się usłyszeć sakramentalne „You’re fired!”, ale jego wyjście i tak było świetne. Szczególnie że wyszedł na totalnego durnia, co się takim typom często zdarza. Ogólnie – naprawdę fantastyczny epizod, do którego jeszcze z pewnością wrócę.

aTOM

Co prawda przeboje a’la Lady Gaga odrzucają

mnie z reguły na dość sporą odległość, ale motyw przesadnego ukazania życia za kulisami i wyśmiania niektórych rzeczy przykuł moją uwagę na tyle, żebym odcinek uznał za całkiem dobry. Sądziłem jednak, że najmilej będę wspominał koń(hehe) cówkę, zwłaszcza gdy ujrzałem pianino, ale... kurczę, czegoś mi brakowało w piosence Rarary. Była dobra, ale nie genialna, jak na to liczyłem. Mimo to odcinek liczę jak najbardziej na plus. I szacun dla Pinkie, że dzielnie znosiła kolejne zachcianki menadżera, zamiast go przerobić na babeczki.

25-26. The Cutie Re-Mark Dolar84

I to właśnie jest finał! Przepięknie! Cudownie! Fantastycznie wręcz! Nie wiem, czy przypadkiem nie byłem świadkiem najlepszego finału ze wszystkich dotychczasowych sezonów. Mieliśmy wszystko. Intrygę, akcję, magię przyjaźni, zdrowy rozsądek, antagonistów, alternatywne rzeczywistości, linie czasowe.... po prostu absolutnie wszystko. Trzeba przyznać, iż Starlight Glimmer zaczyna mi się widzieć jako potencjalna następczyni takiego jednego maga, co go Starswirl wołali – z takim talentem... Pomysł z wysyłaniem Twilight do różnych rzeczywistości i odebranie jej przyjaciół był... fenomenalny. Na dodatek bardzo podobało mi się, jak twórcy przedstawili motywację antagonistki. Nie żądza podboju, nie chęć zysku – zwyczajna, ludzka (w tym przypadku kucykowa, naturalnie) mściwość. Coś na zasadzie „Ty mi zaszkodziłaś? To ja ci teraz pokażę!”... Kurczę, czy ona przypadkiem nie wywodzi się z którejś z naszych krajowych stadnin? Podejście ma iście polskie. Dobra, żarty na bok, przejdźmy do krótkiego rzutu oka na alternatywne światy. Wojna z Sombrą była przedstawiona świetnie. Mia-

łem natychmiastowe skojarzenia z Pierwszą Wojną Światową, szczególnie obserwując wysiłek narodowy. Następnie świat podmieńców, gdzie fenomenalną rolę miała Zecora. Stworzyła połączenie wioski smurfów z obozem Robin Hooda i nie pozwalała sobie w kaszę dmuchać – przynajmniej do czasu pojedynku z Chrysalis,



gdzie walka jej trochę nie wyszła. Kolejna wycieczka w przyszłość zabrała nas do Nightmare Moon – tutaj nie mogłem się powstrzymać od śmiechu. Miny, jakie strzelała Wielka Królowa Nocy, były po prostu rozbijające – aż chciałoby się jej oglądać więcej. Następnie kolejno wpadliśmy na grilla do Tireka, do cyrku Discorda (rola Ceśki i Lulu przyprawiła mnie o ból przepony ze śmiechu) oraz do industrialnego imperium Flima i Flama. W sumie to ciekawe – pośród rozmów toczonych między Twilight a Starlight pomiędzy wycieczkami pojawiła się kwestia, iż każda kolejna alternatywna przyszłość jest gorsza od poprzedniej. To co? Dwaj bracia, zwykłe kuce, to dla Equestrii większe zło niż cała gama wcześniejszych potworów? Nie powiem – podoba mi się takie podejście. W końcu Twilight, po kolejnej argumentacji, porywa antagonistkę ze sobą i trafiają gdzie? Na pustkowia. Equestria. Pustkowia. Jak to było w tej grze? „War, war never changes”... Wybaczcie dygresję, ale nie mogłem się powstrzymać. W końcu jednak coś zaczyna docierać do Starlight, dzięki czemu dowiadujemy się ważnych faktów z jej przeszłości. A że nie jest głupia, to koniec końców wszystko kończy się dobrze – i na dodatek otwiera legion możliwości dla scenarzystów szóstego sezonu. Końcowa piosenka bardzo ładnie podkreśla magię przyjaźni, a końcowe ujęcie, gdzie wszyscy obecni łamią czwartą ścianę, stanowi wręcz idealne zakończenie. Takich odcinków chcemy więcej! Peretka, 10/10, bezwzględnie polecam!



to były moim zdaniem najmocniejsze punkty finału. Co nie znaczy, że pozostałe alternatywne światy były słabe. Kraina wiecznej nocy ociekała wręcz klimatem, zamek sióstr wyglądał świetnie zarówno z zewnątrz, jak i od środka. Podobało mi się to, jak dobrze Rarity odnalazła się w tej rzeczywistości, a wzmianka o Celestii wygnanej na księżyc szczerze mnie rozbawiła. Dalej mieliśmy Discorda (czo te Celestia i Luna), Flima i Flama w roli ekologicznych wandalów i wreszcie pustkowia, które wielu fanom po prostu muszą skojarzyć się z pewnym fanfikiem. Jeśli chodzi o postacie, to Twilight wreszcie dostała godną przeciwniczkę. Starlight Glimmer okazała się silniejsza od samego Starswirła, a jej plan nie miał słabych punktów – poza oczywiście skutkami dla świata. Podobały mi się animacje Starlight – mam wrażenie, że graficy przykładali się do niej trochę bardziej niż do pozostałych kucyków. Sama Twilight natomiast w końcu nie zachowywała się, jakby była niespełna rozumu, a po odcinku 22 już straciłem w tej kwestii nadzieję. Zakończenie zgodne z oczekiwaniami – w końcu to „My Little Pony”, więc nawrócenie antagonisty jest czymś oczekiwanym i tutaj zero zaskoczenia. Ciekawi mnie, jak scenarzyści wykorzystają tak potężną postać w kolejnym sezonie. Krótko mówiąc, odcinek w stu procentach satysfakcjonujący, i co najważniejsze, pokazuje on, że twórcy serialu nie wypsztykali się jeszcze z pomysłów, co dobrze wróży na szósty sezon.

Falconek

W mojej opinii jest to najlepszy odcinek w historii serialu, przede wszystkim dlatego że pokazano nam różne motywy i estetyki, które dotąd funkcjonowały jedynie w wyobraźni fanów i dziełach przez nich tworzonych. I tak: po raz pierwszy w historii serialu dostaliśmy pełnoskalową wojnę (a nie jakąś bitwę na ciasta), z prawdziwymi armiami, wojenną gospodarką i nawet Celestią prowadzącą szarżę kucyków (mocny punkt: scena z Pinkie, Maud i Dash). To oraz świat opanowany przez Chrysalis, z Zecorą genialnie pokazaną jako przywódczyni leśnej partyzantki (epicka bitwa z podmieńcami!),

Macter4

Tak oto mamy za sobą finał 5 sezonu. Ludzie robili wielki szum w Internecie, a gdy ja siadłem do odcinka kilka dni później, to się zastanawiałem o co im chodziło, bo ja sam widziałem tylko jeden wielki brak logiki. Zacznijmy od startu, gdy doświadczamy pierwszej zmiany historii. Czemu

portal pojawia się sam z siebie i za każdym razem wysysa tylko Twilight i Spike'a, jednocześnie pomijając Starlight? Czemu dopiero jak Twi użyła siły fizycznej, udało ją się zabrać do teraźniejszości? Kolejną sprawą jest, gdzie ona przebywała przez cały czas. Stała w hangarze na terenie obozu i paliła fajkę, czekając, aż kolejny portal wywołany przez księżniczkę przyjaźni ją wciągnie? Kolejnym aspektem, który mnie gryzie, to mieszanie dwóch hipotez odnośnie podróży w czasie. Jedna zakłada, że nawet najmniejsza zmiana ma swój wpływ na przyszłość, a druga mówi, że nieważne co zrobimy, to nie zmienimy przyszłości. Pierwszą hipotezę widzimy w aktualnym finale, zaś drugą w odcinku 20 drugiego sezonu „It's About Time” i z tego, co mi wiadomo, jedna wyklucza drugą. Samie miejsca, do których przenosiła się nasza dwójka przyjaciół, nie były złe, ale nie mogłem się pozbyć wrażenia, że były one wymyślane tylko pod bronich, bez większego namysłu. No i wreszcie Twilight faktycznie powinna choćby poprosić brata o naukę celowania, bo nawet Starlight Glimmer to dostrzega. Sama też powinna się wziąć za studiowanie magii ofensywnej, bo tę defensywną ma naprawdę dobrze opanowaną, co było widać w pojedynku, gdzie głównie stawiała magiczne tarcze i używała teleportacji, podczas gdy jej oponentka polegała zazwyczaj na zwykłych unikach. To, co w odcinku odczytuję na zdecydowany plus, to że zły charakter nie wyłożył na samym początku całego swojego planu, a wręcz pozwolił sobie tym faktem zagrać. Samo rozwiązanie sprawy też mi się podoba, czyli po prostu przemówienie do rozumu, a nie jakaś

wymyślna siła boska, która interweniuje nie wiadomo skąd. Niestety to wszystko jest za mało, by ratować całość i według mnie odcinki są co najwyżej średnie. Zaś dla wszystkich tych, którzy zaczynają snuć wizję o tym, jak potężna jest Starlight, chcę zwrócić uwagę, że Twilight mówi o tym, iż jest ona bardziej uzdolniona magicznie niż większość kucyków, jakie ona widziała, oraz to że nie potrafiła jej powstrzymać za pomocą magii. Ani razu nie pada stwierdzenie, że Starlight jest potężniejsza od niej, a jest tylko wspomnienie, że ma ona dużą moc, która może pozwolić jej zmieniać Equestrię w lepsze miejsce. Dlatego też dostaje propozycję, aby Twilight uczyła ją, bo widać w niej nieobrobiony i nieukierunkowany potencjał.

Na sam koniec mógłbym jeszcze pokusić się o ocenę całego sezonu, ale nie widzę w tym większego sensu. Przez to, że odcinki starają się prowadzić jeden ciąg fabularny, a nie są zupełnie pojedynczymi obrazami oderwanymi od całości, każdy sezon z definicji będzie inny i nie będzie możliwe wyznaczenie jakiejś wspólnej płaszczyzny odniesienia. Także nie ma sensu szykowanie listy życzeń odnośnie tego, co przyniesie przyszłość, bo to i tak nic nie da, a sprawy, które naprawdę mnie gnębią, już wymieniłem przy poszczególnych odcinkach, więc po co się powtarzać. Mówiąc krótko, czekam na nowe odcinki z nadzieją, że twórcy jeszcze nieraz mnie zaskoczą w tym pozytywnym sensie.



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



HONESTY? Nie w fandomie

Jedynym, co można zarzucić temu artykułowi, to jest to jego kontrowersyjny autor i chaotyczność. Sądzę jednak, że mam ten fakt daleko za trzecim zakrętem jelita, a pisać nikt mi nie zabroni. A spróbowałby ktokolwiek! Tak czy siak, dziś nie o tym mowa. Bowiem coraz częściej okazuje się, że nie tylko Applejack to kuc tła, ale i jej Element Harmonii także schodzi na drugi plan.

» *Cygnus*

Bo powiedzmy to sobie szczerze – ile razy zdarzyło się wam nie mówić komuś w fandomie prawdy tylko dlatego, że był kimś, na kogo przyjaźni wam zależało? Wiecie, nie powiem artystce Iksińskiej, że jej kuce są, bo to może ją urazić i wtedy będzie mnie szkalować, albo nie powiem Igrekowskiemu, że jego fanfik to śmiech na czterech kółkach i żenada, ponieważ zajmuje Bardzo Ważne Stanowisko w Bardzo Ważnym Fandomie? Pierwszy przypadek jeszcze jakoś się wywinie, bo odpowie coś w stylu „ale ty masz niedobrom krytykiem, nie hejtuj, nie wiesz, co to konstruktywna krytyka, knypie”, drugi pewnie tak samo.

Dlatego warto krytykować konstruktywnie, ale to swoją drogą.

Przyjmując jednak, że poświęciliście trochę więcej czasu niż zazwyczaj na skrobnięcie czegoś na kształt recenzji, czy też właśnie pełno-

wymiarowej krytyki, może się okazać, że nagle osobnik potraktowany krytyką zacznie się od was izolować. Ba, znielebi was. Co gorsza, zacznie szkalować w internetach!

Nie martwcie się nim. Ten gość czy gościnka właśnie udowodnili, że nie lubią szczerości, wolą poklask i płytkie pochwały. Nie warto się z takim przyjaźnić. Oczywiście jeśli pod uwagę weźmiemy fakt, że żeby zaistniała przyjaźń, muszą wystąpić lojalność, szczerość, trochę śmiechu, dobroć, szczodrość i coś jeszcze, cholera wie, co to miałoby być. Coś, co w serialu zwane jest magią.

No, także takich unikajcie.

Inna sprawa, bardziej ogólna, właściwie wzór zachowania, żeby wszyscy zobaczyli, o co mi w tej chwili biega. Jest sobie Ktoś. Ten Ktoś robi Coś. Coś jest tak marnej jakości, że bój się Boga. Normalnie każdy by powiedział Komuś, że ssie i powinien usunąć konto, czy coś w tym guście. Nie tym razem, ponieważ Ktoś jest lubiany, albo jest mocny (w sensie posiada moc sprawczą), albo od niego zależy w jakimś stopniu nasze życie. Ktoś jest kimś (masło maślane) w tym fandomie. Może powiedzieć Innym o tym, że go hejca. Może też zacząć was ignorować, sabotować waszą pracę, ogólnie rzecz ujmując, zwalczać.

Jeśli ktoś taki się wam na myśl przytoczył,

to jest ok, moje pisanie nie poszło jeszcze na marne.

Pytanie za sto punktów: „A czemu właściwie, cynos, się odzywasz? Bo brzmisz, jakbyś nas powstrzymywał nas przed wielką stratą”. Bingo.

Ostatnio odkryłem, że prawda jest zajebista, bo jest prawdziwa, nie jest kłamstwem i na niej można śmiało budować swoje życie. Logiczne jak cholera? Nie dla wszystkich. Co więc tracimy, jeśli nie dbamy o to, żeby prawda była zawsze na wierzchu? Rzeczywistość. Jeśli nie budujemy swojego życia na prawdzie, budujemy je na kłamstwie (przypominam, że jest prawda albo jej nie ma, tak samo nie ma półprawdy). Budujemy życia we własnej rzeczywistości, nie tej, która jest. Ten konstrukt, kiedy spotka się z prawdą, ucieka, rozpryska się, ginie. Skonfrontowany, zawsze przegrywa z prawdą. A skoro tak, to po wuj żyć w kłamstwie i tracić życie na zbieranie się po zniszczeniu tej bańki mydlanej budowanej na kłamstwie, skoro można żyć i budować na prawdzie? Czasem brutalnej i cholernie smutnej, to prawda, ale zawsze jednej i niezmiennej.

Jak się to ma do fandomu? Ano prosto. Po co mamy budować rzeczywistość w fandomie na podstawie kłamstwa, skoro byle spotkanie z prawdą niszczy całe to dzia-
dostwo? Czemu nie powiemy jednemu czy drugiemu, że nie podoba się nam to, co robi? Co najmniej wyświadczymy mu przysługę. Będzie miał do wyboru albo przyjąć krytykę i się zmienić, albo krytykę siłą swoich argumentów odrzucić, albo zacząć się obrażać na cały świat. Co właściwie ma miejsce.

Teraz z mojego podwórka. Wiem, że ludzie, przeciwko którym czasem się występuje, są możni. Mogą działać wiele, im się wierzy bardziej. Jednak prawda nie jest sprawą wiary. To nie jest tak, że ja z kilkoma kumplami sobie zaczniemy w coś wierzyć w tym właśnie momencie, nie spowodujemy swoją wiarą, że to

będzie prawdą. Wierząc, nie zmienimy koloru liścia na niebieski. Prawda jest sprawą faktów. Tego, że jeśli prawda gdzieś jest, to jest właśnie tam, gdzie jest, nie jest to ani consensus, ani jakieś uzgadnianie rzeczy. Nie uzgodnimy razem z kumplami, że liść jest trochę niebieski lub trochę fioletowy, skoro on cały czas będzie zielony. I ten fakt, który obserwujemy, to prawda.

Kojarzycie „Nowe szaty króla”? Nie tę wersję z Cuzco, tylko tę oryginalną. Gdzie król pojawił się w pewnym momencie nagi, z fifokiem na wierzchu, utrzymując, że ma najwspanialsze szaty na świecie. Jego poplecznicy i dworzanie także tak mówili. I tylko jeden mały chłopiec powiedział prawdę – król jest nagi. O tym mówię. O tym, że prawda jest rzeczą ważniejszą od innych. Reputacji, mniemania innych o tobie, mody. Bo prawda jest niezmienna.

Piszcie prawdę. Wytykajcie prawdę. Dyskutujcie. Konfrontujcie opinie. Żądajcie dowodów. Zaczniście od fandomu, a kiedy ten zdechnie, żądajcie jej w świecie realnym. Abyście nie błędzili i nie dali się oszukać.

Zaiste, prawda was wyzwoli.



Recenzja albumu „Legends”

Najnowszy album rodzimego muzyka, Nicolasa Dominique, wzbudził we mnie spory zachwyt. Na tyle spory, bym przedstawił jego pracę w formie recenzji każdego z utworów w nim zawartych.

» *KingofHills*

Historia albumu sięga jeszcze poprzedniego roku, a może i nawet wcześniej, kiedy to Niklas przedstawił mi swoją koncepcję albumu powiązanego ściśle z Fallout Equestria. Wtedy jeszcze nie było niektórych zawartych w nim kawałków, które pojawiały się stopniowo z roku na rok.

Im dłużej czekałem, tym bardziej byłem niecierpliwy. Aż wreszcie dostałem spóźniony prezent urodzinowy od Niklasa – całość zespolona w jeden album i wydana. „Legends” opiera się na podziale utworów na dwie „części”: Jedna z nich opisuje wcześniejsze wydarzenia i samą wojnę, a druga – legendy pojawiające się po wybuchu bomb. Pora opisać.

1. War is coming

Początek albumu dobrze nastraja nas na nadchodzące zmagania kucyków z zebami. Czuć w nim pewne napięcie, niepokój. Wolny rytm przyzwyczajony wprowadza nas w tematykę całości.

2. Manouvers

Już w drugim utworze mamy tematykę samej wojny. Jako że w całym albumie występuje

dowolność interpretacji, pozwoliłem sobie na teorię, iż ten kawałek przedstawia manewry Equestriańskich wojsk w czasie konfliktu. Po czym Niklas poprawił mnie, że chodzi o obie strony. Przynajmniej byłem blisko. A co do samego „Manouvers”? Przyjemny, bardziej energiczny od poprzednika, chwytliwy. Polecam.

3. Inevitable Battle

Tutaj z kolei jest nieco bliższa perspektywa, bo tytuł wskazuje na nadchodzącą bitwę. Nie będę się wdawał w szczegóły interpretacyjne, bowiem nie o to w tym albumie chodzi. Chodzi przede wszystkim o dobrą muzykę, prawda? Tutaj mamy jej w bród. Nie jest to może moja ulubiona pozycja w albumie, ale z pewnością nie jest zła.

4. Closer to Nuke (feat. Dalken Starbyne)

Pora na coś innego. Jeden z dwóch utworów wokalnych (!). Mowa w nim o nadchodzącej zagładzie. Pojawiają się nagle możliwości interpretacyjne, z których jednak nie skorzystam, idąc z duchem całej recenzji. Zamiast tego polecam samemu posłuchać. Do wokalu trzeba się trochę przyzwyczaić, ale jedno trzeba przyznać – nie brzmi to źle. W dodatku atmosfera bezpośredniego zagrożenia wyciśnięta z poszczególnych fragmentów czyni ten utwór jedną z najlepszych, w moim mniemaniu, pozycji w całym zestawieniu.

5. Nowhere to Hide

Jeden ze starszych utworów Niklasa wrzuconych do tego albumu praktycznie bez zmian. W oryginale zamiast standardowego dla tego albumu obrazka z Littlepip na wzgórzu był pewien spoiler, który łaskawie pominę. Ale kogo obchodzą spoilery! W porównaniu z poprzednim, dość agresywnym utworem tu jest jakby spokojniej. Miałem wrażenie, jakby świat pogodził się z zagładą następującą w jednym momencie na całym kontynencie.

6. After Megaspells' Blast

Mój osobisty faworyt jeszcze z czasów przed tym albumem. Przejmująca melancholia, smutek, ale jednocześnie i pewna nadzieja prześwitują z tego utworu wszędzie, gdzie to tylko możliwe. Oryginalnie miał obrazek z Fluttershy w spustoszonej lesie, który spoilerem w zasadzie nie jest. Gorąco polecam na „te gorsze dni”.

7. At the Rift

Również i tutaj mamy do czynienia z kawałkiem stworzonym wcześniej (choć z tego co kojarzę i tak był jednym z nowszych). Wspaniałe zakończenie pierwszej części tego albumu, o czym jeszcze wspomnę za chwilę. Energiczny, żywy, jeden z najbardziej wpadających w ucho utworów w zestawieniu. Szczególnie podoba mi się linia basowa, trzymająca poniekąd tempo.

Pozwolę tu sobie na małą dygresję. Jak wspomniałem wcześniej, „At the Rift” kończy nam pierwszą część albumu, którą pozwoliłem sobie zatytułować „War”. Sam Nicolas podzielił całość na dwie części. Pierwsza, właśnie zakończona, opowiada o wielkim konflikcie zebr z kucykami, przez który ich świat stanął na krańcu przepaści (tytuł ostatniego kawałka). Naprawdę zgrabne wkomponowanie starych kompozycji w nową koncepcję, to trzeba przyznać. Pora zaś na część drugą, zatytułowaną... jakżeby inaczej...

8. Legends

Długo można by pisać o „Legends”, bowiem i sam utwór jest długi (ponad trzynaście i pół minuty!). Również i tutaj

natrafiamy na pewną segmentację. Jednocześnie jest to mój ulubiony twór Niklasa w całym tym albumie. Ale zacznijmy od początku.

Generalnie Legends opiera się na koncepcji „Wielkiej Piątki Fallout Equestria” – wspominałem o niej już jakiś czas temu. Pięć największych, najlepiej napisanych bądź najbardziej rozwiniętych fanfików w całym uniwersum Fallout Equestria. Możecie wyobrazić sobie moją radość, gdy zauważyłem, że „Legends” jest podzielone na części, oraz że każda z nich odnosi się do osobnego bohatera z kanonu. Przez chwilę bałem się, że zabraknie tam Murky’ego, ale na szczęście był. Niklas chyba specjalnie zostawił go na sam koniec dla mnie.

Pierwsza część, „The Desolation”, wprowadza w atmosferę pustkowi Equestrii. „The Lightbringer” traktuje o oryginalnym fiku, który zapoczątkował szaleństwo kucyków w postapokalipsie. „The Queen Security” mówi o Project Horizons, „The Hired Gun” o kiepsko znanym przeze mnie „Heroes”, „The Yellow Ghost” o teoretycznie nieprzetłumaczalnym „Pink Eyes”, zaś „The Slave No. 7”...już wspominałem.

Co najlepsze w tym utworze? Po raz kolejny dowolność interpretacji, choć tym razem pomieszana z faktem, że wszystkie części są powiązane spoiwem. Tym spoiwem jest (dosłownie) linia melodyczna i motyw przewodni, a także (przenośnie) to samo uniwersum każdego z faników. Bardzo gorąco polecam całość przesłuchać, zwłaszcza jeżeli jest się fanem Fallout Equestria.

9. Ram with Rampage

Po długim wstępie, z przytupem nadchodzi



„Ram with Rampage”, będące oczywistym hołdem wobec pewnej interesującej osobistości z fanfika pobocznego „Project Horizons”. Ponownie uderza nas energiczność i duże tempo, które idealnie wpasowuje się w postać. Co jakiś czas słycać wystrzał. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie... Spoilers!

10. Hivemind

Kontrastowo z poprzednikiem, Hivemind jest o wiele spokojniejsze. Jest nawiązaniem do jednego z mniej znanych fików, ponoć świetnego, o tej samej nazwie. Bohaterem jest changeling i tylko tyle wiem na temat opowiadania. Jeżeli chcecie dowiedzieć się więcej, zapraszam na FiMFiction... i oczywiście do przesłuchania.

11. Single Pegasus Project

Kolejny spokojny kawałek, będący... jednym wielkim spoilerem w tytule. Skoncentrujmy się zatem na samej muzyce. Linia melodyczna brzmi całkiem niezłe, choć przyznam szczerze że nie zauważyłem tu niczego zachwycającego. Brakuje pewnego punktu zaczepienia, czegoś, co przyciągnęłoby mnie na dłużej lub zapadło w pamięć.

12. Open Skies

I jeszcze raz stabilny, dość wolny rytm. Utwór paradoksalnie uważam za dobry do patrzenia się w deszczowy dzień przez okno. Działa bardzo uspokajająco. Polecam.

13. It's Not Too Late

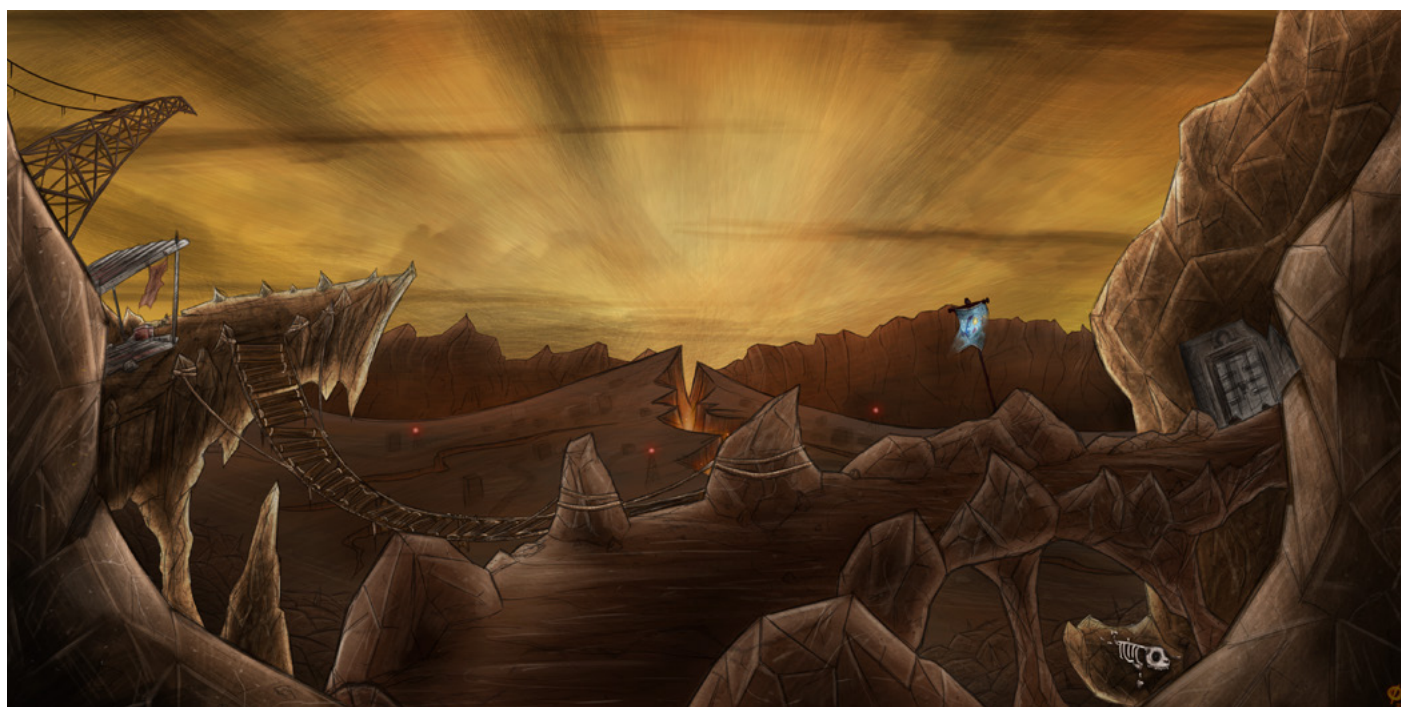
Powiem szczerze, że nie wiem do końca, co

tu powiedzieć. Ostatnie trzy utwory osobiście uważam za nieco odbiegające od reszty. Nie chodzi tu nawet o jakość, a bardziej o ogólne odczucie. Nie są to złe utwory, ale zwyczajnie do mnie nie przemawiają.

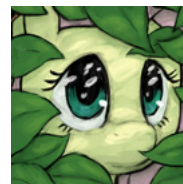
14. I Remember (feat. Dalken Starbyne)

Drugi utwór wokalny, a zarazem ostatni w całym zestawieniu. Również i tutaj głos Dalkena daje radę, ponownie trzeba się do niego przyzwyczaić. Bardzo zgrabne zakończenie albumu, które z pewnością zapamiętam.

Oto i koniec. Przy utworach bliższych memu sercu rozpisałem się bardziej, czasem poskapałem szerokiego komentarza. Wierzę jednak, że sami przekonacie się, czy faktycznie jest to dobry zestaw. Polecam i się żegnam.



Alberich – Pisarz amator i początkujący publicysta. Z wykształcenia matematyk, z zawodu student (czytaj: pasożyt społeczny). Wielki miłośnik animacji, dobrych scenariuszy i ciekawie zarysowanych postaci. Zwolennik chłodnego, ale serdecznego podejścia i dokładnej analizy wszystkiego.



Dramat ponad widowiskiem

Jako że na tym świecie kto stoi, ten się cofa, postanowiłem ruszyć do przodu i zdobyć trochę nowej wiedzy. Padło na sztukę pisania scenariuszy, która już od jakiegoś czasu mnie interesowała. Ruszyłem do biblioteki i wypożyczyłem parę książek, które już zdążyłem przeczytać. Kilka wniosków z tego doświadczenia chciałem Wam tutaj przedstawić.

Po pierwsze, mam silne wrażenie, że scenarzyści są znacznie lepszymi nauczycielami niż literaci. Sądzę, że ma to sens, w końcu film jest przede wszystkim przedsięwzięciem kosztownym i angażującym wiele osób, więc sztuka komunikacji i jasnego przekazywania swojej wizji jest tam wymagana. Co innego dla pisarza, który najczęściej pracuje sam i z imienia i nazwiska odpowiada za swoje dzieło, on musi przede wszystkim pisać dobrze, a jak i dlaczego osiąga taki efekt... Mam wrażenie, że niejeden autor sam nie zdaje sobie sprawy, czemu zawdzięcza swój sukces. To jednak, by oddać honor ludziom pióra, nie jest wyłącznie ich przypadłość, choć dotyka ich za często.

Po drugie – obcowanie z muzami, artyzm oraz niebiańska wizja to jedno, obok tego wszystkiego istnieje druga, równie ważna strona medalu – fach i rzemiosło. Trójaktowa budowa, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, budowanie konfliktów, odpowiedni żargon i sposób formatowania, wszystko to jest dla scenarzysty konieczne (zresztą nie tylko dla niego). By minimalizować ryzyko fiaska, odsiewa się prace, które nie przystają do kanonu. Ktoś mógłby zakrzyknąć, że to ograniczanie twórców i ich ekspresji artystycznej, ale niekoniecznie miałby rację. Na prawdziwą sztukę jest

miejsce dopiero po opanowaniu niezbędnych podstaw. Jeśli już łamać zasady, to tylko świadomie.

No i przede wszystkim sprawa tytułowa artykułu. Podręczniki, które czytałem mają już parę lat, dlatego sam nie wiem, jak ich twórcy skomentowałiby dzisiejszy rynek. Moim zdaniem jednak obecnie filmy (ale i nie tylko, wiele dziedzin dotyka taki problem) kręcą się wokół złego założenia. Obejrzyjcie sobie którąś z kasowych produkcji i zobaczcie, jak bardzo widowisko dominuje nad dramatem. Akcja, szybkie tempo, widowiskowe efekty, rozwałka, wszystko to wygląda świetnie, ale nie daje odpowiedniego efektu zaangażowania. Akcja bowiem nie równa się napięciu, a widowisko nigdy nie zastąpi dramatu. Formułę znał już Arystoteles, przez te parę tysięcy lat ani trochę się nie zestarzała.

Może to jednak po prostu ja jestem dinozau-rem? Albo zwyczajnie przesadzam. Nie mogę tego wykluczyć, na pocieszenie jednak dodam, że efekciarski boom powoli zostaje przetrawiony. Prawdziwy dramat pozostaje niezastąpiony. Nieśmiertelny.





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

Polecam pracę. Każdemu

A więc mówisz mi, człowiecze marny, iżeś przede wszystkim jesteś nie w sosie? Po raz kolejny jakiś młot na Bronies Polska szkaluje twoje poglądy? A może znowu jakiś wyptłosz z regionalnego fandomu zaprzecza, że popełnił głupstwo i w dodatku oskarża cię o to, że go hejczisz?

Czemu by tego wszystkiego nie rzucić w cholerę? Znaczy ja wiem, ludzie mają różne fetysze i jeśli to jeden z nich, to trochę nie w porządku odbierać ludziom coś, co sprawia im przyjemność.

Chyba że mordują „for fun”.

Ale jeśli jednak to nie fetysz ani inna zбочzona przyjemność, to serio, czemu się męczyć z tłuczniem? Po co masz się użerać z debilami? Świat ma dla ciebie tyle opcji, tyle wyzwń, tyle miejsc, gdzie potrzebują właśnie ciebie!

Na przykład w pracy.

Praca w Polsce jest, a bajki o tym, jaka to Polska w ruinie jest i łojezu jaka bezrobotna, to można wiadomo gdzie sobie włożyć.

Do butów.

Będziesz wyższy.

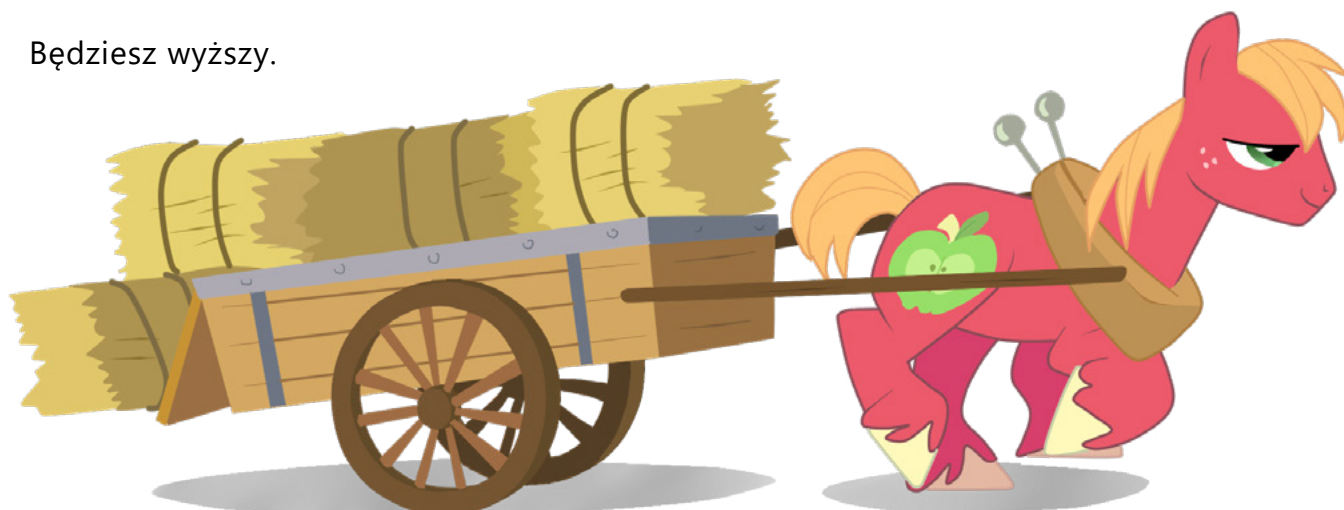
Przypuśćmy, człowiecze, że mnie słuchasz. Znajdziesz pracę (żadna nie hańbi, przypominam), dostaniesz się. Popracujesz. Co za to dostaniesz? Przede wszystkim wynagrodzenie w wysokości ustalonej wcześniej. Pieniądze. W końcu twoje własne. Ciesz się, w końcu możesz wydawać, na co ci się podoba, możesz oszczędzić na coś większego i nareszcie zacząć nowe życie.

Dostaniesz też nowe znajomości. No bo powiedzmy to sobie szczerze, musisz się komunikować z ludźmi, zwłaszcza że od tego zależy czasem twoja praca. Nowi przyjaciele!

No i oczywiście zaczniesz się zajmować czymś pożytecznym i nareszcie czymś, co daje widoczny gołym okiem skutek. Nareszcie zobaczysz, jak małymi problemami staną się te fandomowe. Jak szybko zrozumiesz, że kiedyś problem rangi państwowej stanie się problemem z serii „mamo, nie umiem się podetrzeć :c”.

Polecam pójście do pracy. Podpisuję się pod tym każdym piórkiem swego upierzenia.

Testowano na łabuńdziach.



Red's Pocket Ponies

W ofercie można znaleźć:

Przypinki

Kubki

Koszulki

Nieśmietelniki

Figurki Funko

Zamówienia specjalne



/redspocketponies





Sekrety Irlandzkiej Animacji

Nie wiem, czy to wciąż rozważania, czy już marzenia, ale uważam, że na naszych oczach powoli dokonuje się renesans animacji. Seriale stają się coraz ambitniejsze, nawet w treściach dla dzieci dba się o sensowną tematykę i spójność estetyczną, wszystko to idzie w nadspodziewanie dobrym kierunku. A jednym z najpiękniejszych znaków nowej jakości są dla mnie dwie animowane perły – „The Secret of Kells” i „Song of the Sea” Tomma Moore’a.

» Alberich

Oficjalnie ten artykuł jest podwójną recenzją tych dwóch znakomitych filmów rysunkowych. W praktyce jednak w swoim bezkresnym zauroczeniu daleki jestem od bezstronności, dlatego równie dobrze możecie potraktować ten tekst jako poemat pochwalny dla kunsztu Moore’a i jego ekipy oraz krótkie wprowadzenie do jego nielicznej jeszcze twórczości.

Przed wszystkim kilka słów o człowieku, którego wymieniłem już kilka razy, o twórczości którego tu mowa. Tomm Moore jest młodym, niespełna czterdziestoletnim, irlandzkim twórcą, rysownikiem i animatorem. Od młodości kształcił się w sztukach plastycznych i rysowaniu, w szczególności pragnąc rozwoju w stronę filmów. Szybko, bo już w dziewięćdziesiątym ósmym, ledwie po dwudziestce, został jednym ze współtwórców studia Cartoon Saloon. Na swój

pełnoprawny start jako reżyser musiał jednak jeszcze poczekać około dziesięć lat. Na razie ma na swoim koncie współudział w kilku projektach, dwa wspomniane filmy na ukończeniu oraz dwa komiksy promujące kulturę i historię Irlandii. Jest młody i jeszcze wiele przed nim, a nawet teraz co bardziej śmiali pochlebcy nazywają go „europejskim Miyazakim”, a to porównanie z legendą branży. Czy słuszne? Niech zatem przemówią filmy!

„The Secret of Kells”, pierwszy pełnometrażowy film Moore’a, okazał się jego wielkim sukcesem i przepustką do dalszej pracy. Absolutnie zasłużenie, gdyż według mnie jest on znakomity fabularnie, z przyjemną historią i wiarygodnymi bohaterami. Nie to jednak okazuje się największą zaletą filmu. „... Kells” broni się przede wszystkim olśniewającą stroną audiowizualną. W obrazie dominuje bardzo wyrazista stylizacja na księgi średniowieczne i stare tryptyki, mamy mnóstwo kompozycji na planie koła, zabawy z perspektywą i dzielenia obrazu na segmenty. W połączeniu z wyrazistą kolorystyką i pozornie prostą, lecz bardzo dbającą o tło kreską, efekt jest olśniewający – dosłownie każdy kadr może stać się wizytówką dzieła. Wszystko to dopełniane jest przez piękną, folkową muzykę z dużą ilością wyraźnych smyczków i bębnow. Jak dla mnie ta strona filmu jest niebotyczna, wystarczająca, by go obronić.

A przecież, jak wspomniałem, fabularnie „... ”

Kells" też zdaje egzamin. Historia opowiada o Brendanie, młodym mnichu z irlandzkiego klasztoru, który zaczyna naukę iluminacji – sztuki bogatego ilustrowania ksiąg. Czasy jednak do najwspanialszych nie należą, a nękane nieustannymi atakami Normanów społeczności dużo bardziej skupiają się na przetrwaniu niż tworzeniu. Sytuacja zaognia się, gdy do tytułowego Kells przybywa brat Aidan, wielki iluminator, który w dodatku zgadza się zostać nauczycielem Brendana. Czy jednak idealizm ma szansę w starciu z realiami i pragmatyczną wizją opata Cellacha? A w tle celtycka magia i stare legendy...

Wiele bym dał, by ktoś u nas w kraju potrafił tak pięknie przekuć nasz narodowy dorobek kulturowy na coś tak pięknego i przyjemnego w odbiorze. Wizja Irlandii Moore'a jest piękna i ujmująca, dosłownie wylewa się z filmu. Uważam, że dokładnie tak powinna działać sensowna promocja, wartościowo, uniwersalnie i w sposób możliwy do przetrwania. By jednak do tej beki miodu dodać kropelkę dziegciu, „... Kells” ma wady. Teoretycznie to animacja też dla dzieci, ale według mnie momentami jest dla nich zbyt mroczna i smutna. Nie ma tu nic, co miałyby poranić najmłodszych, jednak to nie film dla nich. No i... pierwsze dziesięć minut filmu bardzo się nie udało, zupełnie jakby twórcy sami nie wierzyli, że mogą stworzyć coś pięknego. To jednak drobne mankamenty w stosunku do całości. „The Secret of Kells” to znakomity film, który mogę polecić każdemu, nie tylko koneserowi animacji.

Wielkim sprawdzianem dla każdego twórcy, nie tylko filmowego, jest tworzenie drugiego dzieła. Czy nie będzie ono żerować na jakości i renomie poprzedniego? Czy autorom uda się wyjść ze schematu? Animacja „Song of the Sea” miała przynieść odpowiedź, czy Tomm Moore nie spoczął na laurach. Szczęśliwie – nie tylko nie spoczął, ale wiele się nauczył. Chociaż widzę sporą progresję w możliwościach twórców, do dzisiaj nie umiem powiedzieć, który z dwóch recenzowanych tu filmów lubię bardziej. Jedno jest jednak dla mnie pewne – „Song...” nie jest wariantem tej samej co wcześniej opowieści, tylko zupełnie nowym, samodzielnie broniącym się tworem.

Akcja „Song of the Sea” również ma miejsce w Irlandii, tym razem jednak przenosimy się do bardziej współczesnych czasów. Mały chłopiec

Ben mieszka razem z siostrą i ojcem w latarni morskiej. Ich rodzina po zniknięciu matki Bena nie ma się najlepiej, w dodatku najmłodsza Saoirse'a (zawsze łamię sobie na tym język) wciąż nie potrafi mówić. Stare legendy, przeszłość i morze nie dają jednak o sobie zapomnieć, dziewczynka odkrywa w starym kufrze płaszcz, który pozwala jej przemieniać się w fokę. Czy uda im się zmierzyć nie tylko z własnym przeznaczeniem, ale też swoimi lękami i traumami z przeszłości? A w tle irlandzkie legendy i zmierzła babcia próbująca zabrać wnuki, by ułożyć im życie w mieście.

Według mnie ten film jest znacznie przyjemniejszy dzieciom niż poprzedni, choć wciąż pozostaje bardzo dojrzały. Wyśmienicie gra na emocjach, potrafi też stworzyć może nie skomplikowane, ale za to bardzo wiarygodne postacie. Ujęło mnie to, że „Song...” nie ma praktycznie ani jednej typowo negatywnej postaci, a prawdziwym przeciwnikiem bohaterów nie są wielcy złoczyńcy, ale ich własne obawy i zamknięcie w sobie. Prorodzinne i zachęcające do zmierzania się ze swoimi problemami przesłanie wciąż pozostaje znakomite, w dodatku podane jest bez nachalności i infantylizmu, z zachowaniem odpowiedniego dramatyzmu.

Styl wizualny wciąż pozostaje podobny do „... Kells”, widać jednak większe dopracowanie i doświadczenie. Kadry zapierają dech w piersiach, aż ciężko uwierzyć, że takie możliwości można uzyskać animacją dwuwymiarową. Kolory, kompozycja, kuliste i łagodne kształty sprawiają, że film staje się jeszcze bardziej baśniowy, bogate pejzaże zapierają dech w piersiach. Estetykę tego filmu, zarówno obrazową, jak i muzyczną, bez cienia przesady nazywam arcydziełem.

Nie mamy do czynienia z powtórką wad, w tym filmie nie ma zbędnych scen lub sekwencji, poziom jest znacznie bardziej wyważony, wreszcie doczekaliśmy się pełnej długości. Przy ciągłym, taktownym i jednocześnie solidnym promowaniu kultury Irlandii, Moore stworzył produkt eksportowy na miarę Oscara, którego niestety nie dostał.

Oba filmy są doskonałe, oba to klejnoty swojej branży, oba zdecydowanie polecam. Jeśli macie wolny wieczór, a chcecie obejrzeć coś z najwyższej półki, sięgnijcie po filmy Tomma Moore'a. Nie będziecie zawiedzeni.



Mój Mały Program Kosmiczny

Kerbal Space Program to gra o eksploracji kosmosu, fizyce, projektowaniu statków kosmicznych, a także o eksplozjach. Licznych eksplozjach. Tak naprawdę, nie jest to gra, lecz swego rodzaju zabawka, gdyż nie ma w niej odgórnie narzuconych celów ani warunków zwycięstwa.

» *Falconek*

Wyobraź sobie, drogi czytelniku, planetę podobną do Ziemi, ale sześciokrotnie od niej mniejszą, okrążaną przez dwa księżyce, które w porównaniu z obiektami z naszego układu słonecznego byłyby czymś w rodzaju kosmicznych ziemniaków. Ta planeta nazywa się Kerbin i jest domem dla rasy niepoprawnie optymistycznych, małych, zielonych ludzików z obsesją na punkcie eksploracji kosmosu.

Niezbyt poważny motyw i szata graficzna gry łatwo mogą zmylić przy pierwszym kontakcie z nią, gdyż w rzeczywistości KSP jest fizyczną symulacją miniaturowego układu planetarnego, w której gracz daleko nie zajdzie, jeśli nie zapozna się z przynajmniej podstawowymi zasadami rządzącymi lotami orbitalnymi. Może to brzmieć zniechęcająco, ale właśnie ta cecha jest jedną z rzeczy, które wyróżniają KSP.

Do dzisiaj pamiętam moje pierwsze udane lądowanie na Münie – jednym z księżyców Kerbina. Było ono poprzedzone długim ciągiem prób, błędów i poprawek. Kolejne rakiety albo były nie dość

efektywne, aby osiągnąć orbitę, albo rozpadały się na stanowisku startowym, albo, co było najbardziej rozczarowujące, lądownik rozbijał się o powierzchnię księżycy z powodu niedostatecznej ilości paliwa lub nieoptymalnej trajektorii lotu. Wszystkie te porażki zbliżały jednak do właściwego rozwiązania i w końcu mały zielony ludzik mógł wyjść na powierzchnię Müna i wbić w nią flagę. Wspominam tę historię, ponieważ chcę oddać to, jak wyjątkowo smakują osiągnięcia w KSP w porównaniu z typową grą ekonomiczną, strategiczną czy RPG. Satysfakcja nie przychodzi tutaj z opanowania jakiegoś abstrakcyjnego systemu, ale ze zrozumienia i zastosowania zasad, które są uniwersalne i działają tak samo dla statku kosmicznego w grze, jak i dla Apollo 11 (jedną z prawd, które gracz szybko odkrywa jest to, że matematyka działa, równanie raketowe też działa i do przeliczania osiągow naszych raket można użyć choćby exelowego arkusza). Nie ma co ukrywać, że najwięcej radości z tej gry będą mieli pasjonaci eksploracji kosmosu mający przy tym duszę inżyniera.

Wszystko zaczęło się w 2011 roku, kiedy niewielkie studio SQUAD wydało pierwszą grywalną betę kosmicznego symulatora. Tamta dawna wersja nie pozwalała na wiele, poza wystrzeleniem rakiety i wejściem na orbitę. Od tego czasu gra została mocno rozbudowana w każdym aspekcie, zdobyła, chyba ku zaskoczeniu samych twórców, ogromną popularność i kilka branżowych nagród, a nawet została dostrzeżona przez samą NASA. To ostatnie zaowocowało stworzeniem przez SQUAD

przy współpracy z NASA dodatku do gry mającego promować planowaną przez amerykańską agencję kosmiczną misję przechwycenia asteroidy.

Od strony rozgrywki, Kerbal Space Program polega na budowaniu raket i samolotów z dostępnych części, po czym oblatywaniu ich. Do dyspozycji gracz ma prawie trzysta różnych „klocków”, takich jak silniki o różnych parametrach, zbiorniki paliwa, kapsuły dla załogi, aparatura naukowa, moduły zdalnego sterowania i inne. Zapewniają one dużą elastyczność i pozwalają na tworzenie bardzo zróżnicowanych konstrukcji, począwszy od klasycznych raket przez raketoplany i wahadłowce aż do replik pojazdów z filmów s-f czy świata rzeczywistego. Możliwości są ograniczone tylko wyobraźnią gracza, a nawet jeśli wśród standardowych części czegoś zabraknie, to na pewno da się to znaleźć w którymś z modów.

Po skończeniu budowy, pojazd oczywiście należy oblatywać. Zakładając, że wszystko pójdzie dobrze (a rzadko kiedy wszystko idzie dobrze), typowy lot kosmiczny składa się z wyniesienia na orbitę Kerbina ładunku użytecznego, którym może być satelita, bezzałogowa sonda lub statek załogowy, osiągnięcia orbity transferowej, wejścia na orbitę docelowego ciała niebieskiego, ewentualnego lądowania i później tego samego, tylko w przeciwną stronę, bo jednak wypadłoby dostarczyć dzielnych kerbonautów z powrotem na ich macierzystą planetę. Poszczególne ciała niebieskie krążące wokół Kerbola (tak nazywa się centralna gwiazda układu) oferują zróżnicowane wyzwania. Jest więc planeta będąca odpowiednikiem Marsa (atmosfera zbyt rzadka, aby spowolnić lądownik, ale na tyle gęsta, że należy zadbać o osłonę termiczną) czy Wenus (niezwykle gęsta atmosfera utrudniająca start). Jest też gazowy gigant z własnym systemem księżyców, odległa planeta o dużym nachyleniu i mimośrodzie orbity, przypominająca Plutona, oraz niewielka planetoida. Oprócz tego gracz może przechwycić asteroidę w sposób wzorowany na planowanej misji NASA o podobnym celu. Mechanika gry obejmuje również takie elementy jak kołowe pojazdy naziemne, samoloty (symulacja aerodynamiki stoi



na wysokim poziomie, a niektóre planety są wręcz stworzone, aby eksplorować je przy pomocy pojazdów latających) czy wykorzystanie dostępnych na miejscu surowców do produkcji paliwa na drogę powrotną. Wyzwań wystarczy więc na setki godzin.

Gra posiada trzy tryby rozgrywki: kariera, kariera naukowa i sandbox. Pierwszy z nich oferuje możliwość zarządzania własnym programem kosmicznym. Jest więc drzewko technologii, którego kolejne węzły można odblokowywać z wykorzystaniem punktów nauki zdobywanych za przeprowadzane eksperymenty, są zadania, które zlecają gracze różne firmy i agencje kosmiczne, i reputacja, której poziom zależy od liczby wykonanych z sukcesem misji. Budowanie statków kosmicznych kosztuje kredyty, należy więc dbać o to, żeby budować tanio i efektywnie, tak aby nagrody za wykonane misje były większe niż koszt przeprowadzania tych misji (w ten sposób budowanie statków kosmicznych wielokrotnego użytku, mimo że trudniejsze, staje się kuszące). Kariera naukowa różni się od standardowej tym, że nie ograniczają nas fundusze i reputacja, ale pozostaje drzewko technologii do odblokowania. Tryb sandbox nie pozostawia żadnych ograniczeń.

Opisując Kerbal Space Program, nie można nie wspomnieć o społeczności i modach. Niewiele gier, zwłaszcza tak niszowych, ma równie zaangażowaną i produktywną społeczność. Oprócz typowych modów, takich jak nowe elementy do budowy statków kosmicznych czy ulepszenia graficzne, są też narzędzia obliczeniowe, takie jak Kerbal Engineer, który na bieżąco wyświetla wszystkie możliwe dane dotyczące naszego pojazdu i jego orbity – co dość znacząco zmienia charakter rozgrywki, gdyż gra zmienia się z czegoś, gdzie postępowanie

odbywa się metodą prób i błędów w wyzwaniu czysto matematyczno-inżynierskie (oczywiście można powiedzieć, że Kerbal Engineer po prostu zastępuje otwarty w drugim oknie arkusz kalkulacyjny, ale tak naprawdę jest to jeden z najbardziej ułatwiających życie dodatków do tej gry).

Nie można też nie wspomnieć o kontrowersyjnym dodatku MechJeb, który jest bardzo rozbudowanym autopilotem. Puryści uważają, że każdy powinien sam pilotować swoje rakiety, zwolennicy MechJeba twierdzą zaś, że interesuje ich jedynie to, czy ich projekt się sprawdzi, a nie wykonywanie po raz tysięczny tych samych manewrów. Osobiście z MechJeba nie korzystam, ale jest to jeden z najpopularniejszych dodatków do KSP.

Ciekawostką obrazującą kreatywność społeczności jest kOS, czyli Kerbal Operating System. Ten mod udostępnia własny język skryptowy, dzięki któremu możemy przed startem zaprogramować naszą raketę i później patrzeć, jak wykonuje ona zadany program.

Kolejnymi modami, bez których nie potrafię się obejść, są Precise Node i Kerbal Alarm Clock. Ten pierwszy obchodzi pewne niedostatki standardowego interfejsu gry i umożliwia bardziej dokładne planowanie manewrów (można z klawiatury wpisywać wartości zmiany prędkości w trzech płaszczyznach i czas rozpoczęcia manewru, co często jest wygodniejsze niż standardowo dostępne przeciąganie myszką), natomiast drugi z nich przypomina o ważnych wydarzeniach, takich jak np. zaplanowany manewr, co jest nieocenione, kiedy nasz program kosmiczny ma kilka misji w trakcie i łatwo jest zapomnieć przełączyć się na właściwy statek kosmiczny.

Polecić mogę też SCANSat. Mod ten dodaje do gry zestaw czujników, przy pomocy których znajdujący się na niskiej orbicie pojazd może tworzyć mapę planety, wokół której orbituje. Mod ten jest szczególnie przydatny dla graczy, którzy lubią bawić się łazikami planetarnymi, gdyż wyświetlana na mapie pozycja łazika znakomicie ułatwia nawigację. Obowiązkowo mam też zainstalowany mod, który zmienia standardową flagę na flagę Equestrii.

Poza modami do gry, społeczność stworzyła też liczne zewnętrzne narzędzia ułatwiające projektowanie raket i planowanie misji, takie jak kalkulatory okien startowych, kalkulator optymalnych raket (pokazuje, z jakich części należy złożyć raketę dla zadanego ładunku użytecznego, aby była jak najtańsza lub jak najlżejsza), kalkulator spadochronów (do lądowań na planetach posiadających atmosferę) i wiele innych.

Oficjalne forum jest z kolei miejscem, gdzie można znaleźć porady dla początkujących, prowadzić rozmowy na temat różnych aspektów gry (takie rozmowy zazwyczaj prowadzą do powstania wykresów lub tabelk umożliwiających np. dobranie optymalnego silnika dla zadanej masy lądownika i wartości przyśpieszenia grawitacyjnego), rywalizować z innymi graczami w wymyślanych przez społeczność wyzwaniach, czy chwalić się zbudowanymi przez siebie raketami.

Zdaję sobie sprawę, że to wszystko, co wyżej napisałem, może brzmieć odrobinę zniechęcająco. Prawda jest jednak taka, że Kerbal Space Program robi coś zdawałoby się niemożliwego: przedstawia skomplikowane zagadnienia w sposób zabawny i zrozumiały. Dzięki urokowi samych Kerbali i obecnemu w grze poczuciu humoru, ta hardkorowa symulacja staje się czymś grywalnym i bardzo wciągającym. KSP broni się też jako prawdziwy sandbox. Tak naprawdę w grze jest tylko fizyka, pomysłowość gracza i oddany do gracza dyspozycji układ planetarny. Skutki naszych działań mogą być więc zupełnie nieprzewidywalne, a historie, które piszą się w trakcie kolejnych mniej lub bardziej udanych lotów, mogą przebić niejedną grową fabułę.



WORLD WAR Z

World War Z: An Oral History of the Zombie War

Autor: Max Brooks

Książka o zombie? To już filmów za mało o tym badziewiu? Na szczęście tym razem mój pesymizm okazał się nieuzasadniony.

» *Dolar84*

Temat żywych trupów jest jednym z najbardziej przewałkowanych w historii kina i telewizji. Lepiej od nich mają się chyba tylko superbohaterowie. Czy to jednak znaczy, że nie można stworzyć w nim czegoś nowego? Absolutnie nie, czego przykładem jest recenzowana tu książka.

Przyznaję, iż jako pierwszy widziałem film – i bardzo mi się spodobał. Dopiero po jakimś czasie dowiedziałem się, iż został on oparty na napisanej wcześniej powieści. Zapewne na tym by się skończyło, gdyby nie fakt, iż rzeczony tytuł wpadł mi w oko podczas wizyty w bibliotece publicznej. Niewiele myśląc, wypożyczyłem go i po powrocie do domu przystąpiłem do lektury.

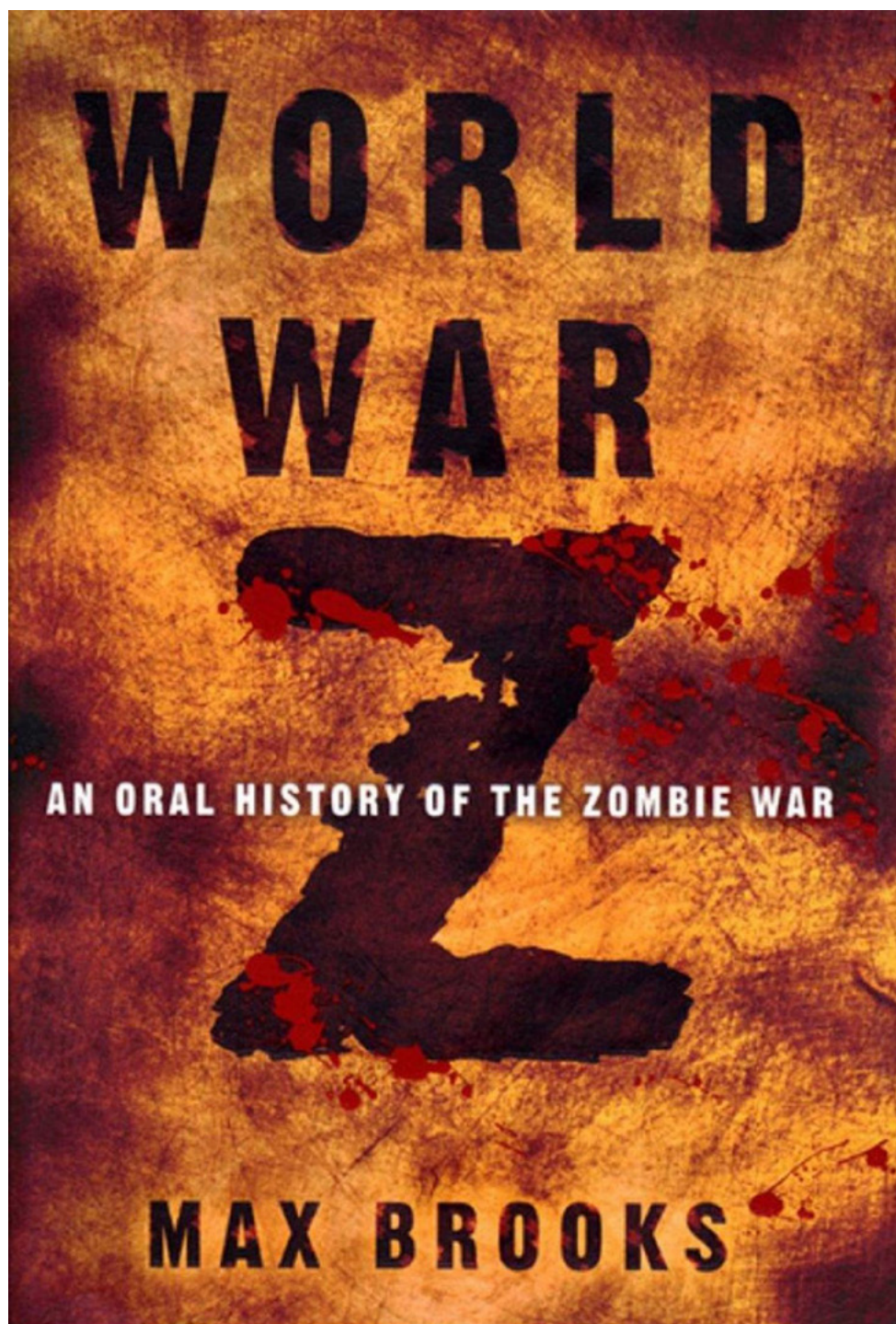
Od czego by tu zacząć? Z całą pewnością od nieco nietypowej formy – po wstępie mamy tu do czynienia z serią wywiadów, które autor przeprowadza z uczestnikami tytułowej wojny. Wszystko uszeregowane jest chronologicznie – poszczególne rozdziały przybliżają nam, jak doszło do apokalipsy, która nieomal zmiotła rodzaj ludzki z powierzchni ziemi. Zaczynamy od ostrzeżeń, które dostawał świat, mamy przeczucie się oskarżeniami, by w końcu dojść do wielkiej paniki, a z niej wprost do samej wojny.

Na uwagę zasługuje fakt, iż akcja nie dzieje się tylko w Ameryce – razem z autorem podróżujemy po świecie, docierając nawet do tak odległych miejsc jak stacja Wostok na Antarktydzie. Opowieści snują ocaleni ze wszystkich kontynentów, a nawet z orbitalnej stacji kosmicznej. Innymi słowy – co chwila przeskakujemy z jednego miejsca do drugiego, by poznać kolejną fascynującą historię.

Co jednak sprawia, że ta książka jest tak wyjątkowa? Wydaje mi się, iż chodzi tu o fakt, że historie opowiadane są przez tak różne osoby. Widzimy w nich gniew, radość, zrezygnowanie, nawet desperację, ale wszystko to jest... realne. Ludzkie. Można łatwo stwierdzić, iż w części tych bojowników zobaczymy odbicia nas samych. Nie ma tutaj wielkich superherosów, którzy niszczą zagrożenie, wcale się nie męcząc. Wręcz przeciwnie – walczą zwyczajni ludzie. Ludzie, którzy popełniają wiele błędów, bywają zmuszani do podejmowania rozpaczliwych i nieraz okrutnych decyzji, by uratować chociaż część ludzkości przed zakażeniem. I robią to, jak bolesne nie okazałyby się skutki ich decyzji.

Muszę powiedzieć, iż sam byłem nieco zdumiony tym, jak sprawnie autor wymyślał potencjalne rozwiązania całej masy problemów wiążących się z apokalipsą zombi. Zaraza błyskawicznie rozprzestrzeniła się w sposób niekontrolowany? Wykorzystajmy naturalne granice terenowe, żeby dać odpór nadciągającym żywym trupom. Nie da się ewakuować wszystkich bez ryzyka wpuszczenia do bezpiecznych stref zarażonych wirusem lub istnieje

ryzyko, że zombi przedrą się przez blokadę przed zablokowaniem przejść? Bezwzględnie poświęcamy część ludzi – tak zwana metody „wyższego dobra”. Na terenach zakażonych zostały enklawy, w których, ci którzy dotychczas przeżyli, stawiają opór? Bardzo dobrze! Im więcej zombi przyciągną, tym mniej będzie zagrażać głównej ewakuacji. Może nawet podrzucimy im co jakiś czas trochę zaopatrzenia, jeżeli będzie to w zasięgu naszych możliwości, żeby bronili się nawet dłużej. A jeżeli się nie da? Cóż, i tak zostali spisani na straty... Nowoczesna, zaawansowana technologicznie broń jest niemal bezużyteczna w walce z „reanimowanymi”? Nie ma problemu – wracamy do metod klasycznych, czyli prosty karabin i skrzyżowanie saperki z toporem bojowym. A czołgi? A lotnictwo? A artyleria? A na co komu, skoro prostszymi i zdecydowanie tańszymi w produkcji narzędziami da się utłuc o wiele więcej „Zaków”. No i przeskolony piechur, w przeciwieństwie do tego pancernego baracha, nie potrzebuje bardzo trudno dostępnego paliwa. Do bezpiecznych stref dostała się masa specjalistów, których umiejętności nijak się mają do potrzeb? Należy więc wszelkich darmozjadów przekwalifikować. Jak to ujął sam autor – białe kołnierzyki muszą się pobrudzić, niech więc pan prezes/kierownik kreatywny/prawnik korporacyjny łaskawie złapie się za tę przetykaczkę i rozwiąże problem zatkanej toalety. W tym podejściu jest pewien niezaprzeczalny urok, czyż nie? Występuje problem z więźniami, ponieważ nie można marnować mocy przerobowych na ich utrzymanie? Cóż, trzeba znowelizować kodeks karny... i takich rzeczy jest więcej. Dużo więcej. No ale trudno spodziewać się czegoś innego po autorze, którego wcześniejsza książka „The Zombie Survival Guide” była, jak sama nazwa wskazuje, praktycznym poradnikiem przetrwania w razie



ataku żywych trupów.

Z czystym sumieniem polecam tę pozycję niemal każdemu. Dlaczego niemal? Cóż, mam wrażenie, iż powinny sięgać po nią osoby nieco starsze – nie z powodu okrutnych opisów, których nie ma tak dużo, ale raczej dlatego, by w pełni pojąć przekaz książki. Jak dla mnie jest on jasny – nie jesteśmy wieczni. Nie jesteśmy nieśmiertelni. Czasami tragedia zaczyna się od naprawdę niewielkich rzeczy – tak jak tutaj. Mam wrażenie, iż przekonany o własnej niezniszczalności (co jest podejście naturalnym i zrozumiałym dla tego wieku – każdy to przechodził) może nieco rzeczzone przesłanie... zbagatelizować. No ale to tylko moja opinia – jeżeli chcecie, to czytajcie do woli. Bezwzględnie polecam!



Recenzja: Two Steps From Hell – Battlecry

Two Steps from Hell, cóż byśmy bez nich zrobili? Ta wytwórnia muzyczna po raz kolejny zaszczyliła nas autorskim albumem. Założona dziewięć lat temu firma dalej prosperuje dzięki świetnej pracy kompozytorów Thomasa Bergersena oraz Nicka Phoenix'a. Po naprawdę niezłym, a jednocześnie innowacyjnym „El Dorado”, mamy nowy album – „Battlecry”. Jako wielki fan tego rodzaju muzyki, pozwolę sobie ocenić po kolei wszystkie dzieła tego studia.

» Verlax

None Shall Live – 6/10

Pierwsze rozczarowanie. Po TSFH zawsze oczekuję więcej i po prostu ten utwór jest boleśnie przeciętny. Przypomina to nieco „mroczniejsze” kawałki z albumu „Invincible” i szczerze mówiąc, nie jest to jakoś wybitne. Zdecydowanie za dużo bębnow, a za mało instrumentów dętych. Jakoś magia tej muzyki gdzieś się gubi.

Stormkeeper – 7+/10

Jest lepiej. To również nie jest jakoś specjalnie unikatowy utwór, ale ma bardzo dobre momenty, jest odpowiednio pompatyczny, ma dobre przejścia z cichszych do głośniejszych fragmentów.

Victory – 9+/10

Wbrew pozorom, te „cichsze” i „mniej pompatyczne” fragmenty też mają znaczenie. Wstęp do „Victory” jest cudowny, a pojawienie się po

nim chóru jest po prostu pięknie zgrane. Dzieło zwyczajnie nie ma złych części, lepiej tego się po prostu zrobić nie dało. Prawdziwe „zwycięstwo” sztuki i pierwsza perełka tego albumu.

Wolf King – 8/10

Bardziej „smutny” w klimacie „Wolf King” stoi na wysokim poziomie. Jest to po prostu bardzo dobry, rzemieślniczy produkt, odpowiednio epicki jak na Two Steps from Hell. Będąc szczerym, wydaje mi się, że wyszedłby jeszcze lepiej, gdyby skupiono się na żeńskim wokalu i tej nieco przygnębiającej atmosferze.

Rise Above – 7+/10

W „Rise Above” podoba mi się przede wszystkim świetna praca bębnow, ale poza nią jest to po prostu kolejne dobre, „rzemieślnicze” dzieło TSFH i ciężko o nim powiedzieć cokolwiek więcej.

Spellcaster – 7/10

I po raz kolejny mamy zrobiony porządnie utwór, z dobrymi przejściami i pięknym chórem, ale ponownie to nie jest żadna rewolucja i wszystko to już słyszeliśmy wielokrotnie w albumach „Archangel” czy „Invincible”.

Never Back Down – 9+/10

Wreszcie! Po tej przeciętności mamy coś, co ma piękny, długi wstęp, doskonały chór, który notabene śpiewa zrozumiały i idealnie napisany tekst. Po raz kolejny mamy dzieło bliskie perfekcji i liczę, że Two Steps From Hell będzie więcej razy próbowało

komponować normalny tekst do swych dzieł.

Red Tower – 8+/10

Bardzo dobre dzieło, które dodatkowo próbuje nie kopiować typowej pompatyczności opartej na waleniu w bębny i połączeniu głośnej muzyki z jeszcze głośniejszym chórem, ale na zwyczajnie dobrej kompozycji. To naprawdę działa.

Cannon In D Minor – 9/10

Czasem ciężko mi stwierdzić co tak naprawdę czyni wybrany utwór szczególnie dobrym i to jest właśnie taki przypadek. Powiedziałbym, że kompozycja oraz bardzo subtelna rola chóru, który dodaje odpowiedniego smaczku całemu utworowi. Bardzo pompatyczne „Działo w D Minor” jest naprawdę doskonałym przykładem, na co stać tych twórców.

Blackout – 7+/10

I znowu wracamy do dobrego, ale jednak typowego Two Steps From Hell. Ten utwór dla odmiany nieco przypomina klimatem „Dark Harbor” z albumu „Archangel”. Obiektywnie jest całkiem niezły, acz nie wybitny jak na standardy tego studia. No i „Blackout” ma wyjątkowo dziwny chór pod koniec.

Stronger, Faster, Braver – 8/10

Miło dla odmiany posłuchać dzieła, które broni się samą kompozycją i ciekawym zastosowaniem instrumentów elektronicznych, w przeciwieństwie do całkowicie opartego o chór „Heart of Courage”. Ot, dobry kawałek.

Battleborne – 9+/10

Już po samym tytule spodziewałem się cięższego, wojennego klimatu i nie zostałem rozczarowany. Do czasu, gdy atmosfera się zupełnie zmieniła, gdy usłyszałem śpiewającego Nicka Phoenixa. Nie dość

że przepiękny tekst, to jak pięknie potem wszystko to współgra! Chociaż nie spodoba się pewnie tym, którzy nie cierpieli „Back to the Earth”, ale dla wszystkich innych, ten utwór będzie magiczny.

Last of the Light – 7/10

Po dobrym kawałku czas na kolejne, przeciętne jak na Two Steps From Hell dzieło. Nie ma w nim nic specjalnie unikatowego, dodatkowo słuchając, miałem wrażenie, że jest on zdecydowanie za krótki. „Last of the Light” przypomina gorszą część soundtracku do Bloodborne.

Ultraground – 7/10

Wiem, będę się powtarzał. Ale to znowu nic niezwykłego. Szczerze mówiąc, wolałem już, jak w albumie „El Dorado” eksperymentowano i starano się o „oryginalność”. Czasem to nie działało w ogóle („Titan Dream”), ale czasem działało perfekcyjnie („Winterspell”). Tutaj niestety podobieństwo utworów zaczyna mnie powoli dobijać.

Release Me – 8+/10

Wreszcie czuć tę magię – „Release Me” jest bardzo piękne i cieszę się, że mogłem tego słuchać aż przez cztery minuty, co jak na TSFH stanowi długi czas. Wielokrotnie zmieniane jest tempo i dynamika utworu, to działa.

Freedom Ship – 8/10

Będąc szczerym, chociaż mnóstwo jest w tym albumie tracków z co najmniej dyskusyjną oryginalnością, to „Freedom Ship” mi się autentycznie podobał, choć bardzo ciężko mi powiedzieć dlaczego. Być może te dyskretne dźwięki pianina i chór, który ponownie nie urywa uszu, ale jest tylko dobrym smaczkiem dla większej całości.

Amaria – 7+/10

„Amaria” ma lepsze i gorsze momenty, ale jest definitywnie warta polecenia. Tutaj dla odmiany „Amarię” bym skrócił, gdyż wstęp jest niemalże tak długi jak w „Winterspell” i aż korci, by przewinąć go dalej do bardziej pasjonujących fragmentów.

Flight of the Silverbird – 9+/10

Przepiękna perełka całego albumu. Od razu czuć nawiązanie do soundtracku z „How To Train Your Dragon” i nie ma dosłownie ani jednego fragmentu w tym dziele, w którym czuć choćby





nutę jakiejś wady. Absolutna perfekcja.

Outpost – 8/10

Zaczyna się z grubej rury, a potem „napięcie rośnie”. Bardzo dynamiczny utwór, który klimatycznie by pięknie pasował pod trailer „The Last of Us”. Nieco irytuje wstawka niepasującego żeńskiego chóru w środek całej kompozycji, ale poza tym, kolejny udany wyczyn TSFH.

Unforgiven – 7+/10

Lekki przerost formy nad treścią, ale poza tym zjadliwe. Ot, kolejny skrajnie pompatyczny utwór TSFH.

Across the Blood Water – 8/10

Podobny problem co z „Winterspell” z albumu „El Dorado”, dopiero druga część kompozycji naprawdę dotyka muzycznej duszy. Jeśli trzeba przewijać pół utworu, by wreszcie coś się zaczęło dziać, to jest to zły znak. Jakie szczęście, że przynajmniej druga połowa rzeczywiście jest tego warta.

No Honor In Blood – 5+/10

Wyjątkowo przeciętny utwór, skrajnie monotony do tego stopnia, że ciężko się go słucha. Moim osobistym zdaniem najgorszy w całym albumie.

Sariel – 9+/10

Czuć wyraźnie inspirację „Archangel”, ale w tym wypadku to nie zarzut. To bardzo ładny utwór z bardzo pięknymi przejściami między „zwrotkami” chóru, majestatyczną pompatycznością, a jedno-

ześnie taki, w którym forma nie przerosła treści. Doskonałe wykonanie.

Star Sky – 10/10

Album zakończony trzęsieniem ziemi. Ponownie zdecydowano się na powtórzenie eksperymentu z „Back to the Earth” i po raz kolejny TSFH wychodzi z tej próby zwycięsko. Ta pieśń zdumiewa swoją głębią, przepięknym tekstem, niesamowitym wokalem (zwłaszcza w refrenie) i świetną kompozycją. Thomas Bergessen wspiął się na absolutne wyżyny swoich umiejętności i jestem nawet skłonny powiedzieć, że jest jednym z jego najlepszych utworów skomponowanych kiedykolwiek.

Podsumowując, chociaż ciężko jednoznacznie stwierdzić, czy „Battlecry” jest lepszy niż „El Dorado” czy starusieńkie „Invincible” bądź „Archangel”, to na pewno utwory te są doskonałej jakości. Dodatkowo zaskakująco dobre wykonanie utworów z wokalem. Nie zdziwiłbym się, gdyby TSFH od tej chwili tworzyło jeszcze więcej takich dzieł, ale póki ich jakość jest tak wysoka, niech jak najbardziej to robią!

Zgryźliwego Tetryka wykopaliska na YouTube

Część 1

Ostatnimi czasy, skacząc po odmetach YouTube'a, zacząłem sobie przypominać twory związane z MLP, którymi cieszyłem się w początkach swojej przygody z fandomem.

» *Dolar84*

Tak więc przyszło mi do głowy, iż przypomnienie ogółowi niektórych starszych piosenek czy animacji może okazać się całkiem udanym pomysłem. W końcu czasami warto wrócić do klasyków (dla danej wartości klasyka) lub nawet znaleźć coś, co kiedyś umknęło naszej uwadze. Zaznaczam, iż lista jest absolutnie subiektywna – trudno, żeby tak nie było, skoro wybieram pozycje ze swoich (ciągle uzupełnianych) list na YT, no ale jakieś kryterium przyjąć było trzeba. Stawiam więc na własny gust, mając absolutną pewność, iż wielu osobom wybór przedstawionych poniżej tworów zdecydowanie nie przypadnie do smaku. Naturalnie jeżeli ktoś chciałby, bym wspomniał o jakimś szczególnie mu bliskim utworze/animacji, to proszę o kontakt – zobaczymy, co da się zrobić. Dla porządku dodam tylko, że chronologia tu nie istnieje, więc proszę się nie dziwić, jeżeli obok siebie zobaczycie wideo z roku 2012 i 2015. Tyle słowem wstępu – zapraszam na wykopaliska!

Pinkie's Brew



Wydaje mi się, iż jest to jeden z utworów, którego przedstawiać nie trzeba. Piosenka stworzona do „Friendship is Witchcraft” (muszę to w końcu obejrzeć...) przez Rosjan Lenicha i Kiryę, zyskała olbrzymią popularność, miłość fanów i niebagatelny wynik na YouTube (powyżej trzech milionów wyświetleń). Niby nie ma w niej nic nadzwyczajnego – ot, nieskomplikowana, skoczna melodia i zakręcony tekst pasujący do Pinkie Pie. Hmm... chyba właśnie wymieniałem jej najważniejsze zalety. A mówiąc inaczej, wpada w ucho i dodatkowo wywołuje szeroki uśmiech na twarzy, gdy wsłuchamy się w słowa, jakie serwuje nam różowa zaraza. Bezwzględnie warto do tego wrócić.

Gypsy Bard



Skoro jesteśmy już przy „Friendship is Witchcraft”, to nie można nie wspomnieć o tym kawałku, który (według słów Applejack) jest „smutną piosenką ze zwodniczo radosną melodią”. Trzeba przyznać, iż pod tym względem autorom wyszło idealnie – coś w rodzaju wesela na pogrzebie (lub odwrotnie). Nie da się jednak ukryć, iż utwór ten błyskawicznie ryje nam bruzdy w mózgu i po chwili, sami nie będąc tego świadomi, zaczynamy go nucić czy nawet podśpiewywać. Zwykle ta faza kończy się, gdy najbliższe otoczenie zaczyna mieć nas dosyć z powodu monotematycznych dźwięków, jakie z siebie wydajemy. Warto wspomnieć, iż do tego utworu powstała polska wersja – co do jej jakości, to opinie są różne, jednak większość słuchaczy uważa ją za dorównującą oryginałowi, o ile go nie przewyższającą (zarówno pod względem śpiewu, jak i tłumaczenia). Możecie posłuchać jej [tutaj](#). Zdecydowanie coś, co warto sobie przypomnieć.

Fluttershy's Lament



Kolejna bardzo znana rzecz i, o ile dobrze pamiętam, jedna z pierwszych, z jakimi miałem w ogóle do czynienia. Do dzisiaj lubię go słuchać i nadal twierdzę, iż żywa, elektroniczna muzyka połączona z wybranymi kwestiami Fluttershy zdecydowanie ma w sobie dużo magii. Takiej, która sprawia, że słucham jej wciąż i wciąż od nowa – naprawdę trudno się od tego kawałka

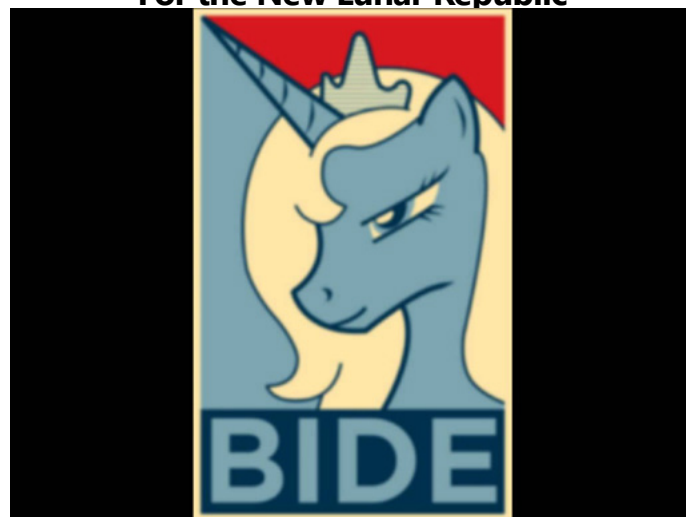
oderwać. A zważywszy na to, iż od czterech lat cieszy się popularnością, to chyba nie jestem odosobniony w jego... docenianiu. Bez dwóch zdań należy do niego wrócić (i o nim stale pamiętać).

Fluttershy Inc. (Gorillaz Pony Parody)



A teraz pora na coś mniej znanego. Tu w kwestii muzyki nie będę się wypowiadał – pozostała niezmienną w stosunku do oryginału. Jednak tekst stworzony przez osobnika znanego jako Jake Lion jest... dobry. Historia zdobycia znaczka przez Fluttershy oraz opis jej charakteru ujęty w charakterystyczny dla Gorillaz styl śpiewu sprawdza się doskonale. Przyznaję, iż na wszelkie style hip-hopopodobne jestem dosyć mocno uczulony, jednak tutaj słowa zostały dopasowane idealnie. No i ten refren... można go słuchać w kółko. Dosłownie. Nawet wyraźnie słyszalna niedoskonałość śpiewaka wyśmienicie pasuje do treści i muzyki. Kolejna pozycja, którą warto przesłuchać.

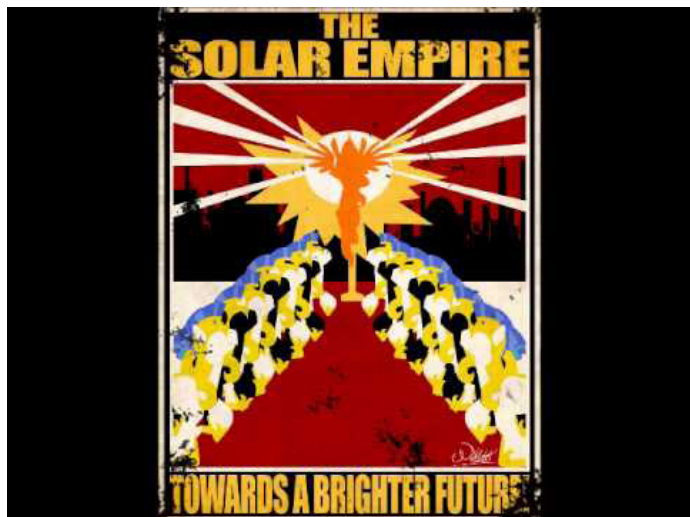
For the New Lunar Republic



Słynna equestriańska wojna całkiem udanie (choć niegroźnie) podzieliła fanów kucyków. Na ten temat powstała masa rysunków i niezliczona ilość fanfików, więc nietrudno się dziwić, iż niektórzy twórcy postanowili wyrazić swoje uczucia za pomocą muzyki. W tym miejscu przypominam jeden z najlepszych kawałków, jakie dane mi było słyszeć w początkowej fazie po-

znawania fandomowych nut. W sumie po dziś dzień jest jednym z moich ulubionych. Dobre elektroniczne brzmienie, prosty rytm i dodatkowe elementy przesądają o potędze tego utworu. I o ile sam zaliczam się bardziej do grona Solarnych, to akurat jeżeli chodzi o hymny, uczciwie przyznaję, iż prymat należy się Władczyni Nocy. Not a Clever Pony stworzył coś iście wiekopomnego. Bezwzględnie polecam!

For the Solar Empire (20% Better Version)



Skoro poprzednio nawiązałem do NLR, to wypada wspomnieć również o słonecznej kontrze. Dr. Dissonance (do którego jeszcze wrócimy, oj wrócimy...) postanowił pójść nieco inną drogą – nie uświadczymy tu elektroniki ani szybkich rytmów. Hymn jest zdecydowanie podniosły, orkiestrowy, z wyraźną nutką epickości oraz przyjemnym dla ucha chórem. Nie powiem – słucha się go naprawdę przyjemnie, jednak nie zdołał się przebić do szerokiej publiczności jak jego nocny odpowiednik (ponad 10 razy więcej wyświetleń na YT dla Pani Nocy). A szkoda, ponieważ z całą pewnością jest to utwór, który warto sobie przypomnieć.

The Brony Syndicate – Pony SWAG (Megamix)



Na chwilę odejmiemy od podniosłych hymnów sławiących tę czy inną opcję polityczną Equestrii na

rzecz czegoś bardziej... rozrywkowego. Jestem pewny, iż wiele osób po przeczytaniu samego tytułu uśmiechnie się szeroko – bo w końcu jak można inaczej zareagować na zebranie ówczesnych, bardziej i mniej znanych twórców fandomowych, którzy zebrali się do kupy i nagrali niemal osiemnastominutowy utwór utrzymywany w rytmach elektroniczno-raperskich? Słuchanie ich jest naprawdę przyjemne, szczególnie że poszczególne wyznania na temat kucyków uzupełniane są wstawkami z serialowej piosenki i słynnym „ohmygosh” Rainbow Dash. Człowiek tego słucha, słucha i nawet nie zauważa, kiedy minął ten czas. Po czym zwykle uruchamia utwór ponownie, by jeszcze trochę poszczerzyć się do monitora.

Dork [PMV]



Na koniec pierwszej części wspominek sięgnę po pierwszą PMV-kę, z jaką miałem kiedykolwiek styczność. Niestety nie jestem w stanie wskazać oryginalnego autora – jego konto na YT uległo kasacji. A cóż takiego zobaczymy w tym króciutkim filmiku? Można powiedzieć, że niewiele – ot, zabawa muzyką, kształtem, kolorem, znaczkami, występem Mane 6, spadającą Twilight oraz śladową zawartością Derpy. A jednak można oglądać to w kółko – ulegamy hipnozie. Całkiem możliwe, iż ma na to wpływ bardzo zgrabna forma, w jakiej to wszystko zostało podane. A może wpadająca w ucho, nieinwazyjna muzyka? Nie jestem w stanie udzielić dokładnej odpowiedzi na to pytanie, ale wiem jedno – warto do tego wracać.

MANAD.PL



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

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

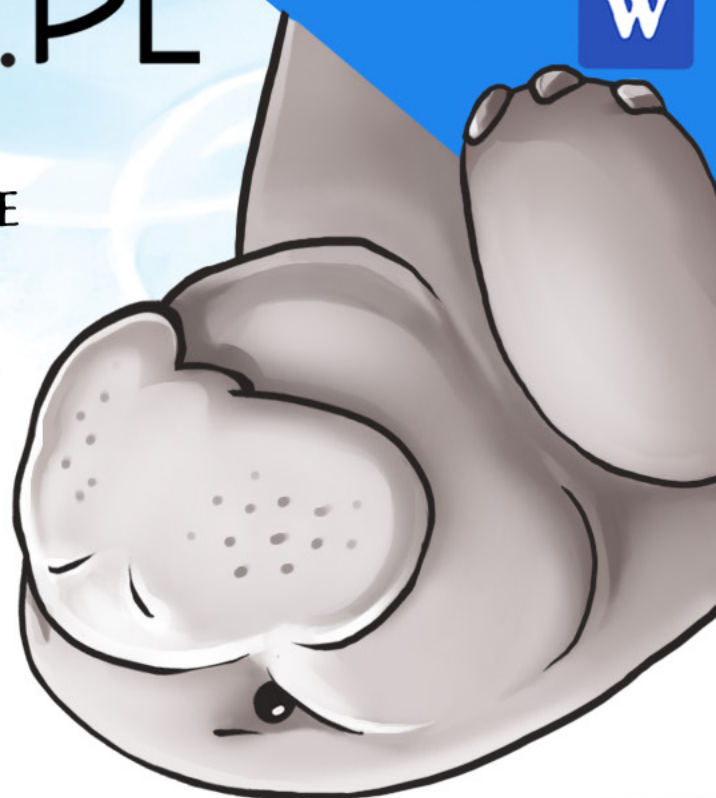
- **PODKŁADKI**
- **PRZYPINKI**
- **NASZYWKI**
- **KOSZULKI**
- **KUBKI**

I WIELE INNYCH!

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

WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:

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



Niedawno na forum MLPPolska w dziale Luny odbył się konkurs komiksowy. Opiekun rzeczonoego działu - Sosna - poprosił, by nagrodą była publikacja najlepszych prac w „Equestria Times”. Naturalnie zgodziliśmy się na tę prośbę i mamy przyjemność przedstawić Wam laureatów - mamy również nadzieję, iż zachęci to więcej osób do brania udziału w tego typu konkursach.

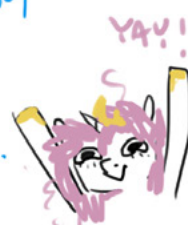
Miejsce 1 – Dżuma

Tutaj jury zwróciło uwagę na ciekawy styl wykonania oraz pomysł. Zarówno jedno, jak i drugie rozbawiło jurorów do tego stopnia, że wynik nie mógł być inny.



KTOŚ CHCE MNIE SIĘ POZBYĆ
Z ZAMKU ... KTOŚ ZE SŁONCEM
NA DUPIE, KTOŚ KTO BĘDZIE
CIERPIAŁ TAK SAMO JAK JA
TYLKO W PAŹDZIERNIKU ...

CELESTIA ...



Miejsce 2 – Battlebird

Praca bardzo mocno przypomina o czasach, kiedy było się w szkole i chciałoby się cofnąć godzinę na zegarku, by dospać jeszcze te pięć minut. Poza tym jury stwierdziło, że wykonanie jest ciekawe.



Miejsce 3 – Ignis Vesper

Jurorom spodobał się pomysł. Z wykonaniem gorzej, no ale w końcu obowiązuje tu zasada, że jeżeli pomysł jest w miarę dobry, można przymknąć oko na wykonanie.

