

1/2016



EQUESTRIA TIMES

10

Relacja z Fanfikowych Oskarów
Trwało to zaledwie 595 dni

(Zaufaj) mi, jestem recenzentem
Wyznania Buldożera

Za co kocham ten fandom
Wszystko ma swoje jasne strony



Witajcie!

Pomału do końca zbliża się ta pora roku, kiedy pogoda miała zdecydowanie trudniejszy czas. Tak samo nasi redaktorzy mieli trochę trudniejszy okres. No cóż, wiadomo, że czasami trzeba odwieść prawie wszystko na kołek i skupić się na tej tylko jednej rzeczy, od której czasami wręcz zależy życie. My jako naczelni także to wiemy i sami wyganiaamy ich z konferencji, aby zajęli się np. egzaminami, a nie zawracali sobie głowy sprawami redakcyjnymi. Mam nadzieję, że Wy także to zrozumienie i wybaczycie nam trochę mniejszy i uboższy numer niż zazwyczaj...

» Macter4

... który jednak dalej wypełniony jest różnorakimi treściami. W tym numerze znajdą się recenzje opowiadań (tym razem głównie z fandumu), ale także artykuły z i spoza fandumu. Liczymy, że uda nam się opublikować takie teksty jak skróconą relacją z pierwszych Fandom Awards (i ogłoszeniem drugiej edycji), popisami naszych stażystów, a także również pierwszymi występami nowych twarzy – zapraszamy do lektury! Nie przedłużając tych obowiązkowych, począwszy od teraz serdecznie zapraszamy Was do lektury!



facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:

Grennader

Mlp-vector-collabs

Flerfarvet

Redaktorzy naczelni - Dolar8
Redaktorzy wicenaczelni - Ve
Redaktorzy - Matyas Corra, Z
Korektorzy - solaris, Kamisha
Gościnnie - Alberich, Kredke
Dział techniczny - Pisklakoz

My Little Pony Friendship is Magic i Hasb
Redakcja Equestria Times nie ponosi oc

Spis treści

Wieści ze świata.....	4
RECENZJE	
Nieoczekiwana Zamiana Światów.....	6
Tajemnice.....	7
Lojalność.....	8
Foalconmisja.....	9
MANUFAKTURA	
Fallout: Equestria – Anywhere but Here.....	10
PUBLICYSTYKA	
Relacja z Fanfikowych Oskarów.....	13
Zgryźliwego Tetryka wykopaliska na YouTube.....	16
(Zaufaj) mi, jestem recenzentem.....	18
Przypadek Trixie Lulamoon.....	20
Za co kocham ten fandom.....	22
List od nieznanego.....	25
POZOSTAŁE	
Raport większości.....	27
Wróg infekcji, wampirów i pocałunków.....	29
Undertale.....	31
Child of Light.....	33
Sunrider: Mask of Arcadius.....	35

reściami. Oczywiście (e polskich), a także Was zainteresować fanfikowych Oskarów ych redaktorów, jak pewniamy, iż jest co ątkowych wynurzeń,

» Dolar84

4, Macter4
erlax, Cahan
odiak, Falconek
, Gandzia, SoulsTornado, Geralt of Poland, aTOM
e, Mordecz, Star Light, KingofHills, Ghatorr
aur, Gabol, MLO

ro są zastrzeżonymi znakami towarowymi Hasbro Inc.
powiedzialności za treść reklam zamieszczonych w magazynie.

Sezon 6

Od pewnego czasu trwa sezon na spoilery, jak i mniej lub bardziej oficjalne daty premiery. Ale wyczekiwanie właśnie się skończyło, bo dosłownie na dniach przed publikacją numeru pojawiła się oficjalna informacja – sezon 6 startuje 26 marca.

Zapowiedź „Equestria Girls 4”



W międzyczasie pojawiła się także informacja o kolejnej części przygód zhumanizowanych kucyków, o wdzięcznym podtytule „Legend of Everfree”.

Duo Cartoonist



Z okazji nowego roku nasza utalentowana para animatorów wrzuciła animatik do zapowiedzianej produkcji „The Moon Rises”, który można zobaczyć [tutaj](#). Zaś jakiś czas później ogłosili, że powstanie „Children of the Night 2”. Zgadza

się, oczy was nie okłamują. Duo Cartoonist przygotowują kontynuację. Animatik, bo tylko on powstanie, ma nam przedstawić historię kuczka z początku pierwszej części, jak i reszty dzieci, które Luna zabrała ze sobą. Nie wiem jak wy, ale ja tej produkcji będę wyglądał z niecierpliwością i w niczym nie będzie przeszkadzał mi fakt, że nie jest to „pełna animacja”.

Moonbow

MOONBOW

ANIMATIC TEASER

Znacie „Dinky’s Destiny”? Lider animatorów, czyli Minty Root, opublikował nowy animatik, który jest wycinkiem projektu „Moonbow”. Zaś sam autor mówi, że można myśleć o tym jak o kontynuacji „Dinky’s Destiny”.

for glorious EQUESTRIA

Największy w Polsce blog o tematyce My Little Pony



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

Fallout Equestria: The Game



Numer bez wieści od The Overmare Studio numerem straconym. Ale na szczęście to nam nie grozi, bo developerzy sami je nam podsuwają. A tą wiadomością jest udostępnienie pierwszego publicznego [dema](#). Nareszcie możemy się przekonać sami, jak wyglądają te wszystkie rzeczy, które do tej pory oglądaliśmy na filmach i zrzutach.

Ambient Project

Miałem kiedyś sen. Sen, że będzie kiedyś gra, którą bronies będą mogli wskazać i powiedzieć „To coś znacznie więcej niż tylko gra o kucykach”.



Takimi słowami wita nas główny developer na [stronie gry „Ambient”](#). Gdy to czytałem, zastanawiałem się, jak mogłem przeoczyć informacje o tym projekcie, gdy polowałem na materiały do „Wieści ze świata” w poprzednim numerze. Bo to, co aktualnie było prezentowane na przestrzeni kilku miesięcy, daje sporą nadzieję na realizację tego marzenia.

Sama gra typu action-adventure będzie podzielona na 8 epizodów plus prolog. To właśnie ten pierwszy

jest aktualnie w produkcji. Opowiada ona o dwóch nieśmiertelnych siostrach – Astrum i Krinita. Jak widzicie już po imionach, możecie być pewni, że twórcy przykładają dużą wagę do tego, aby Hasbro nie zamknęło tego projektu z powodu praw autorskich. Świat jest utrzymany w stylu, którym nazwałbym krzyżówką fantasy i anime, ale dostosowane do tego, czego można byłoby się spodziewać w Equestrii. Oczywiście widać błędy i jest ich



dość sporo, ale należy pamiętać, że [udostępnione materiały](#) to na razie tylko wersja alfa. I co ważniejsze, od tego czasu zespół bardzo się rozrósł. Efekty tego widać już na filmikach, gdzie twórcy [prezentują aktualny postęp](#). I to właśnie w ostatnim z nich informują, że bardzo potrzebują kolejnego animatora, bo aktualnie nie wyrabiają się z pracą. A termin wydania prologu już tuż tuż, bo wyznaczyli datę na 18 kwietnia. Oczywiście jeżeli nie posiadamy żadnych umiejętności, którymi moglibyśmy wesprzeć projekt, zawsze możemy wspomóc ich finansowo. W serwisie [Patreon.com](#) jest strona, gdzie możemy wspierać projekt, ofiarując co miesiąc jakąś kwotę pieniędzy. Jak wiadomo, im więcej takich comiesięcznych datków, tym bardziej twórcy będą mogli się skupić na grze, bo nie będą musieli normalnie pracować, aby mieć co włożyć do garnka.

Ja osobiście planuję zapoznanie się z grą, a następnie napisanie jej recenzji, która przy dobrych wiatrach zdąży załapać się jeszcze do przyszłego numeru.

WIEŚCI Z PONY CONGRESS

W imieniu całej organizacyjnej gromadki PCG2016, mam zaszczyt zaprosić was na kolejny biuletyn streszczający wszystko, co ogłosiliśmy na stronie Ponycongress 2016 od poprzedniego numeru „Equestria Times”! Tym razem dużo informacji:

Mamy [naszą stronę](#). To tam sprzedajemy wejściówki, tam też znajdują się informacje, które zawarliśmy na FB. Tam również pojawiają się kolejne, kiedy nadejdzie czas ich odtajnienia. Zostały ogłoszone pierwsze atrakcje. Są to turniej CCG MLP, turniej karaoke oraz turniej Sisters Hooves Social. Przewidziane są także panele z naszymi gośćmi oraz koncert galowy rozpoczynający konwent.

A jak już jesteśmy przy gościach, to ich lista aktualnie jest dosyć krótka, choć stale i sukcesywnie powiększana. Uraczą nas: Przewalski Ponies, ShadyVox oraz {ODTAJNIAMY W SOBOTĘ!}. Mamy też coś godnego Rarity. W zamian za waszą hojność otrzymacie kubki, pluszaki, koszulki, poduszki czy też uścisk głównego organizatora konwentu! [\[KLIK\]](#) Dzięki waszemu wsparciu będziemy w stanie zaprosić jeszcze więcej znamienitych gości oraz przygotować najlepszy konwent po tej stronie lustra do Equestrii! Przypominam też, że liczba biletów z tzw. „fast trackiem”, czyli obsługą poza kolejką, jest ograniczona i aktualnie zostało ich tylko 5. Do tego biletu jest też dołączone sporo bardzo fajnych gadżetów! [Click](#) Na dziś to wszystko, oczekujcie więcej informacji już w następnym numerze „Equestria Times”!



[TCB][Seria][Random]

Nieoczekiwana Zamiana Światów

Autor: Ghatorr

Co można zrobić, mając do dyspozycji cztery godziny? Można na przykład napisać siedemnaście stron komedii o kucykach odtwarzających historię jak z Truman Show. „Czterogodziniki” to seria fanfików, które łączy uniwersum Biur Adaptacyjnych oraz tempo, w jakim autor je pisał. Nie należy tutaj liczyć na skomplikowane fabuły czy wielopłaszczyznowe postacie. W zamian otrzymamy niezbyt długie, zbudowane na jednym zaskakującym pomysle opowiadania, żarty oparte na absurdalnych skojarzeniach i humorze sytuacyjnym oraz, jak to bywa w przypadku takich projektów, sporą dawkę circle jerkingu.

» *Falconek*

Głównym założeniem fabuły „Nieoczekiwanej Zamiany Światów” jest pomysł, że Twilight Sparkle nieświadomie gra główną rolę w telewizyjnym reality show. Pozostałe kucyki są natomiast profesjonalnymi aktorami, których zadaniem jest stworzenie przekonującego oszustwa i utrzymanie fioletowej klaczy w nieświadomości. Akcja opowiadania zaczyna się podczas starcia Twilight z Sombłą, a właściwie aktorem, który Sombłą odgrywa. Rzekoma księżniczka przyjaźni w ferworze walki rzuca zaklęcie, które sprawia, że zamienia się ona ciałami z Bright Star – aktorką grającą rolę Babci Smith.

W tym miejscu zaczynają się kłopoty zarządzanej przez Celestię wytwórni filmowej: Bright Star udaje się do miasta, aby korzystać z uroków życia w nowym, młodym ciele, a Twilight zaczyna poznawać plan filmowy od zaplecza, natykając się na nieświadomych, z kim

mają do czynienia, aktorów.

Akcja opowiadania toczy się dwutorowo: z jednej strony mamy interakcje Twilight z aktorami odgrywającymi postacie z jej otoczenia, a z drugiej wysiłki zmierzające do złapania Bright Star i doprowadzenia jej z powrotem na plan filmowy.

Najmocniejszą stroną wątku Twilight jest sposób przedstawienia znanych z serialu kucyków, a raczej osób, które je grają. Głównym źródłem humoru są tutaj zupełne niedopasowanie aktorów do odgrywanych przez nich ról oraz konflikty wewnątrz zespołu.

W wątku Bright Star mamy natomiast masowe przełamywanie czwartej ściany, sporo hermetycznych żartów oraz pełen rozmachu finał. Niestety, bez znajomości osób, faników i wewnątrzfandomowych konfliktów, do których nawiązania znajdziemy w opowiadaniu, ta część tekstu nieco traci.

„Nieoczekiwaną Zamianę Światów” czyta się lekko i przyjemnie. Akcja toczy się wartko i trzyma w napięciu aż do końca. Najmocniejszą stroną opowiadania są dialogi. Większość postaci ma wyrazisty, charakterystyczny styl mówienia (szczególnie błyszczą Celestia), a ich wypowiedzi, mimo pewnego przerysowania, brzmią naturalnie i co najważniejsze, są zabawne. Na plus zaliczam również nawiązania do filmów, muzyki i gier. Z jakiegoś powodu nieczęsto spotyka się takie rzeczy w fanikach, a szkoda. Nie jest to może opowiadanie, które na długo utkwi w pamięci, ale jako coś szybkiego na poprawę humoru sprawdzi się doskonale.



[Dark][Violence]

Tajemnice

Autor: Malvagio

Do dwóch ostatnich numerów dostarczałem recenzji fanfików angielskich – czas powrócić do ojczyzstego półświatka.

» *Dolar84*

Okazja trafiła się idealna, ponieważ niedawno Malvagio postanowił wystąpić z nowym opowiadaniem. Jako że teksty tego pana z zasady przypadają mi do gustu, to i tym razem miałem bardzo wysokie oczekiwania. Z radością mogę powiedzieć, iż nie spotkał mnie zawód. Na dodatek załapałem się na prereadera!

W każdym razie fanfik zabiera nas do świata, który autor już wcześniej kreował w tekstach „Konfrontacja”, „Delirium” czy „Pościg”. Łączy je antagonistą – Sombra. O ile wspomniane tytuły opisywały czasy jego rządów bądź upadku, to „Tajemnice” dzieją się w czasach współczesnej Equestrii. Cztery księżniczki zbierają się w Canterlot, by na wyraźną prośbę, czy wręcz żądanie Luny odkryć sekrety, jakie skrywa dusza upadłego króla, zachowana w jego złamanym rogu. Podczas namawiania niezbyt chętnych do uczestnictwa w ekspedycji młodszych członkini klasy panującej dowiadujemy się ciekawych rzeczy o historii Equestrii i objawia się nam nie-tak-krystalicznie-czysta przeszłość Pani Słońca. Po rozwianiu, a przynajmniej przytłumieniu dylematów moralnych Twilight i Cadence, czwórka alikornów przenosi się za pomocą czarów do wnętrza duszy tyrana. A tam...

Oczywiście tradycyjnie nie pozabawię Was możliwo-

ści odkrycia tego samemu – dalsza część recenzji musiałaby zawierać znaczące spoilery, a trzeba przyznać, że Malvagio robił wszystko, żeby czytelników w kilku miejscach zaskoczyć. Skutecznie. Czego jednak można się spodziewać podczas lektury? Cóż, wygląda na to, że muszę uchylić rąbka tajemnicy. Po pierwsze doskonałego, mrocznego klimatu, który świetnie pasuje do nierzeczywistej krainy przemierzanej przez bohaterki. Udanych kreacji księżniczek – widać zarówno podobieństwa pomiędzy Celestią i Luną, jak i Twilight i Cadance, a także sporą różnicę pomiędzy starszymi i młodszymi alikornami. Historii Sombry, która zaczyna się od jego wczesnego dzieciństwa i jest skonstruowana interesująco i realistycznie. Epizodycznego występu Discorda, który dodaje smaku czytanej treści. I jeszcze wielu innych rzeczy.

Opowiadanie zasadniczo jest oneshotem, jednak należy do tekstów długich jak na ten typ. Siedemdziesiąt dwie strony to solidna porcja treści, która na dodatek nie należy do najlżejszych – styl Malvagia jest widoczny niemal w każdym zdaniu. Przygotujcie się więc na to, iż trzeba będzie wysilić mózgowicę przy czytaniu. Na szczęście idzie to niesamowicie szybko – korzystając z mojego ulubionego powiedzonka – tekst wciąga jak bagno. Oczywiście wszystko jest utrzymane w nienaganej formie – podczas sprawdzania natknąłem się na zaledwie jedno powtórzenie. Podsumowując, jest to fanfik, który naprawdę warto przeczytać (i mieć nadzieję na kontynuację). Bezwzględnie polecam! 10/10



[Crossover][Slice of Life][Violence]

Lojalność

Autor: Applejuice

Tak się złożyło, iż jakiś czas temu organizowałem konkurs z tematem „Crossover” i postanowiłem przybliżyć Wam jedno z opublikowanych tam opowiadań.

» *Dolar84*

Fanfik „Lojalność” autorstwa Applejuice na wspomnianym wcześniej konkursie otarł się o pierwsze miejsce – naprawdę niewiele mu do niego brakowało. Przyznam szczerze, iż podchodziłem do niego dosyć sceptycznie – połączenie kucyków z grą o skakaniu po dachach i uciekaniu przed policją (z intrygami w tle) nie wydawało mi się specjalnie pociągające. Na szczęście autorka pokazała, iż taki mieszunek jest nie tylko możliwy do stworzenia, ale można to zrobić na naprawdę wysokim poziomie. Po przeczytaniu kilku pierwszych stron już wiedziałem, że się tak łatwo od tego tekstu nie oderwę. Ba! Że będzie to niemożliwe bez jego ukończenia.

Główną bohaterką jest Scootaloo. Ot, skacze sobie po dachach, biega i zajmuje się nie do końca legalną, choć nie stricte nielegalną działalnością – przynajmniej odniosłem wrażenie, iż operuje w tak zwanej „szarej strefie”. Jednocześnie zdecydowanie nie jest fanką prawomocnej władzy – chodzi o wydarzenia z przeszłości, gdzie wspomniana władza dokonała niezbyt łagodnej pacyfikacji tłumu, co skończyło się ofiarami śmiertelnymi. W związku z tym wydarzeniem, Scoot nie waha się wykonywać pew-

nych zadań, które raczej wcześniej niż później doprowadzają ją do konfliktu z czynnikami oficjalnymi. Naturalnie łatwo można się domyślić, iż spowodowałyby to raczej przykre konsekwencje dla pomarańczowej kurierki, gdyby nie fakt, iż niespodziewanie natyka się na starą znajomą...

Kim była ta osoba oraz co z tego wyniknęło, będziecie już musieli odkryć sami. Od siebie dodam tylko kilka pomniejszych spraw. Zaczniemy zatem od kreacji bohaterów, która stoi na stabilnym, wysokim poziomie – w ich zachowaniach i słowach nie widać sztuczności, są prawdziwie pełnokrwisci. Fabuła jest nieprzesadnie skomplikowana, czego jednak nie należy uznawać za wadę – ten fanfik to w większości akcja. I pęd. Oczywiście jest w nim trochę dyematów związanych z przyjaźnią – akurat tyle, by zaciekać czytelnika. Jednak za najlepszą cechę tego opowiadania uważam opisy. Jest w nich taka dynamika, taki pęd, taka... żywiołowość, iż banalnie łatwo jest się wczuć w postać bohaterki i razem z nią śmigać po dachach czy korytarzach. W oddaniu tej szybkości pomaga również niewielka objętość opowiadania – nieco poniżej piętnastu stron. Uważam, iż jest to dla niego objętość idealna – w krótszym nie dałoby się zawrzeć wszystkiego, a dłuższy mógłby spowolnić tempo, co w tym wypadku byłoby bardzo szkodliwe. Bezwzględnie polecam! 10/10



[Comedy][Crossover][TCB][Random]



Sunset Summer

Foalconmisja

Autor: Ghatorr

Kucyki mają to do siebie, że da się znaleźć crossover ich i dowolnej innej rzeczy. Ludzie mieszają je z „Falloutem”, „Wiedźminem” czy nawet z „Kubusiem Puchatkiem”. W tym wypadku mamy połączenie MLP i znanej każdemu rodzimej produkcji, jaką jest „Seksmisja”. Fanfik należy do serii Czterogodziniek, składającą się z niepowiązanych ze sobą oneshotów.

» *Cahan*

Może najpierw lepiej spróbuję pokrótce wyjaśnić, czym jest TCB, ponieważ wiem, że dla wielu nawet zaznajomionych z fandomem osób jest to skrót enigmatyczny. Otóż The Conversion Bureaus, czyli Biura Adaptacyjne to gatunek fanfików, charakteryzujący się paroma elementami. W typowym opowiadaniu takiego rodzaju gdzieś na Pacyfiku pojawia się Equestria otoczona nieprzepuszczalną dla ludzi barierą, która się rozszerza. By ratować ludzkość, powstają tzw. biura adaptacyjne, czyli miejsca, gdzie przy pomocy magicznych eliksirów można zmienić się w kuca.

Czym jest „Foalconmisja”? Cóż, to znakomita komedia, która przedstawia, co mogłoby się wydarzyć, gdyby kucyki odkryły ciemną stronę fandomu, taką jak clopy, w tym ich najgorszą odmianę, jaką jest foalcon. W efekcie Twilight Sparkle rozpoczyna wojnę z końską pedofilią. W jaki sposób? Cóż, w uniwersum TCB istnieją

eliksiry zmieniające płeć. Także mam nadzieję, że lubicie wiśnie i maliny, panowie, ponieważ właśnie tak smakuje utrata męskości.

Fanfik został porządnie napisany, czyta się go szybko i przyjemnie. Do strony technicznej również nie można się przyczepić. Opowiadanie jest perfekcyjną ponyfikacją wspomnianego na wstępie filmu. Czytając „Foalconmisję”, raz za razem natykałam się na nawiązania do „Seksmisji”, które nie były jednocześnie wsadzone na siłę, jak to zazwyczaj ma miejsce przy próbach takich zabiegów. Humor wręcz wylewa się z ekranu i mogę was zapewnić, że będziecie się śmiać i to nieraz. Pragnę również pochwalić sposób, w jaki Ghatorr żartuje sobie z Rosji Radzieckiej. Zrobił to naprawdę w niesamowity sposób.

Cóż, jeśli szukacie czegoś krótkiego, lekkiego i zabawnego, to zdecydowanie polecam „Foalconmisję”. Fanfik ten stanowi też doskonały przykład, jak należy pisać crossovery, nie tworząc kalki, ale zachowując klimat oryginału. No i miło też poczytać o tym, jak kucyki odebrałyby nasz fandom. Szczególnie że widziałam już parę wizji o kucykach w Internetach i tak zupełnie szczerze, to moim zdaniem Ghatorr jest najbliższej prawdy.



[Sex][Gore][Adventure][Alternate Universe][Crossover]

Fallout: Equestria – Anywhere but Here

Autor: Stonershy

Oryginalny *Fallout: Equestria* teoretycznie zakończył się w grudniu 2011 roku. W praktyce jest, niczym Lenin, wiecznie żywy, a to za sprawą ciągle powstających opowiadań pobocznych, tzw. „side stories”. Mamy tu do czynienia z fandomem w fandomie. Fandomcepcja! Dzisiaj chciałbym przybliżyć Wam jeden z takich fanfików, dość nietypowy, chociaż idealnie pasujący do całokształtu uniwersum.

» Zodiak

Fabula skupia się wokół jednorożca imieniem Double Tap. Już na samym początku pierwszego rozdziału dowiadujemy się co nieco o jego przeszłości, dziecięcych latach oraz dlaczego stał się tym, kim jest w czasie trwania właściwej akcji fanfika – zabójcą. Nie brzmi to zbyt zachęcająco, ten motyw był wielokrotnie (nad)używany i przez to ubywa trochę oryginalności. Początek opowieści tylko pogłębia ten efekt, co może od razu odrzucić niektórych czytelników. W każdym razie Double Tap i jego współniczka – gryfica Paharita – siedząc pewnego razu w barze, otrzymują typowe, na pierwszy rzut oka, zlecenie. W każdym razie dla niego, ona cieszy się jak dziecko. To też nie brzmi jak fabuła stulecia? Możliwe, ale... na pewno ciekawym faktem jest, że główni bohaterowie będą przez dłuższy czas dybać na życie nikogo innego... a samej Littlepip. Tak jest!

Akcja „Anywhere But Here” ma miejsce w czasie trwania „Fallout: Equestria” i zawiera też jego zakończenie. Tak więc jest to fanfik przeznaczony raczej dla osób, które

już przeczytały oryginał. Dlaczego? Ponieważ występują tu poważne spoilery dotyczące losów Littlepip i jej przyjaciół. Także niektóre wydarzenia kluczowe dla uniwersum mogą być niejasne i niezrozumiałe dla kogoś, kto „podstawki” nie czytał bądź dopiero zaczął. Naprawdę, zalecane jest zapoznanie się z całym pierwotnym F:E.

Jak wspominałem – wydarzenia z ABH porywają się z tymi z F:E, a czasem wręcz przeplatają. Autor podkreśla, że jest to alternatywne uniwersum, a jego priorytetem jest dobrze się bawić, więc nie trzeba podchodzić do tego jako do gwałtu na kanonie. Mało tego, ten „wpływ” jest na tyle mały, że można go za kanon uznać. Potem oryginalny „Fallout” się kończy, a my poznajemy dalsze losy Double Tapa i Paharity.

Muszę tu również wspomnieć o klimacie. Bo ten jest z początku mylący. Tak w zasadzie można by opisać ten fanfik jednym zdaniem: „Nic nie jest takie, jak się na pierwszy rzut oka wydaje”, bowiem w początkowych rozdziałach można by pomyśleć, że „Anywhere But Here” to taka czarna komedia. Mamy ponurego, grymasnego i wiecznie zapitego Double Tapa, który użera się ze swoją wesołkowatą, nieco dziecinną współniczką. Ich relacje plus początkowe wydarzenia idealnie nadają się na ubaw. A potem to wszystko szlag trafia. Zaczyna się robić coraz... ciężiej, bohaterowie przechodzą przemiany, pokazują swoje prawdziwe barwy, zaczynają miewać refleksje nad własnym życiem, radzą sobie z bólem i stratą, ich sytuacja się pogarsza, muszą łąpać się coraz bardziej desperackich sposobów na przeżycie. Robi się gęsto, tak jak w uniwersum

Fallout: Equestria zazwyczaj bywa.

Przejdę teraz do mojej ulubionej części – opiszę nieco bohaterów!

Na początku poznamy Double Tapa. Pierwszą rzeczą umieszczoną w fanfiku jest jego nagrany na taśmie głos. Opowiada o sobie i swoim życiu, żeby pozbyć się dręczących go koszmarów. Ten motyw pojawia się w większości rozdziałów jako wstęp, jednakże nie zawsze. Zawiera on fragmenty przeszłości jednoroźca – co się z nim działo, jak poznał Paharitę etc. Jak wspominałem – z początku Tap nie jest zbyt intrygującą postacią, a raczej stereotypem zamkniętego, twardego i ponurego skurwiela-zabójcy, w dodatku dość wulgarnego. Z czasem jednak czytelnik jest w stanie zobaczyć jego marzenia, pragnienia i tęsknoty oraz to, że po prostu ma uczucia. W międzyczasie widzimy go przy „pracy”. Jest to o tyle ciekawe doświadczenie, że znaczna część jego planów opiera się na wrodzonym szczęściu, które ma związek z jego specjalnym talentem. Do tego osobnik ten przez cały fanfik zażywa narkotyk nazywany Dashem. Jest uzależniony tak od niego, jak i od alkoholu. Ostatnią ciekawą umiejętnością tego pana jest przewidywanie scenariuszy. To znaczy, że potrafi on wyobrazić sobie, jakie skutki będą miały jego najbliższe poczynania na polu walki. Nie jest przy tym OP, czuć to szczególnie w porównaniu do Littlepip i jej drużyny. Kiedy w barze zaczyna awanturę, to dostaje w pysk i tyle.

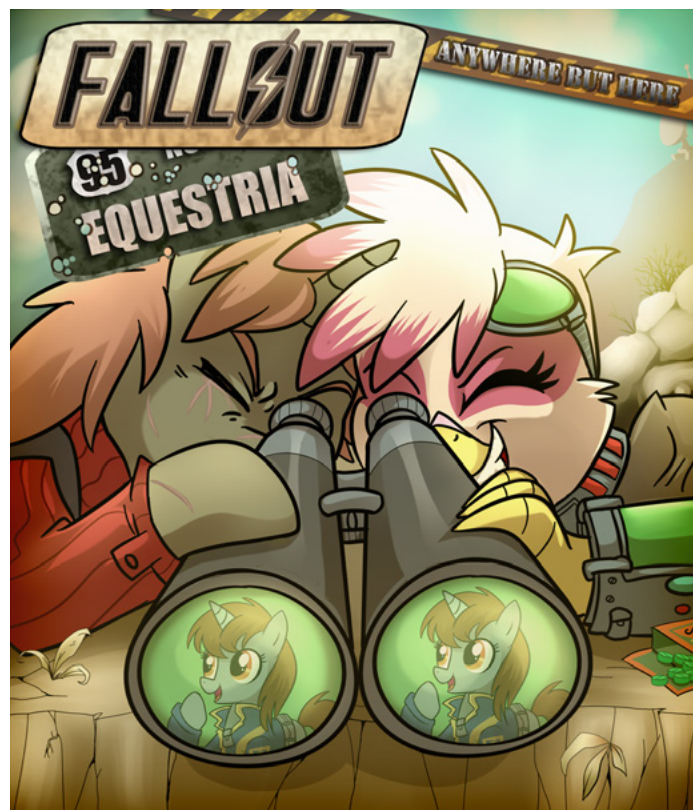
Drugą bohaterką jest Paharita – gryfica z PipBuckiem na ręce, niewolniczą obrożą na szyi oraz geniuszem technicznym w głowie. Jest współniczką Double Tapa, specem od napraw, prochów, robotów, terminali i w zasadzie wszystkiego, co wymaga nieco wiedzy i inteligencji. Jest przy tym osobą z bardzo kolorowym charakterem. Nieco dziecinna (nigdy nie przeklina, za to używa arsenału innych obelg), ekscentryczna, samolubna i całkowicie pozbawiona empatii. Ma wysokie mniemanie o sobie, potrafi wykorzystać sytuację na swoją korzyść, przekonywać, kłamać etc. Nie obchodzi jej nikt poza nią samą, nawet Double Tap, z którym rzadko się rozstaje (praktycznie nie zwraca uwagi na jego tragedię). Jednocześnie jest na tyle zabawna, a jej podejście do otaczającego świata bywa wystarczająco komiczne, żeby polubić tę pierzastą zmoreę. Nie zmienia się, cały fanfik pozostaje sobą. Nie miewa refleksji czy zmian nastroju, wszelkie obelgi sphywają po niej jak po kacze.

W tekście pojawia się masa innych bohaterów, ale czas im poświęcony nie jest aż tak duży. Mamy okazję

zobaczyć też bohaterów kanonicznych – Littlepip, Calamity’ego, Xenith (tych jest naprawdę niewiele). Występują tu klasyczni przedstawiciele społeczności Pustkowi Equestrii, jak i naprawdę ekscentryczne indywidua.

Największe wady tego utworu tak naprawdę zależą od czytelnika. Na pewno może nie spodobać się mu oddziaływanie bohaterów na wydarzenia z oryginalnego fanfika, chociaż te są naprawdę minimalne. Inną sprawą jest samo podejście Double Tapa do uwielbianej Littlepip i obdarcie jej z (symbolicznych) anielskich skrzydeł. Poza tym może doskwierać ciągła wulgarność głównego bohatera (naprawdę, naliczenia wszystkich „fucków” mogłoby dać niezły wynik). Ponadto pojawiają się tu dość... dokładne sceny erotyczne, co na pewno odrzuci część osób.

Sam znalazłem „Anywhere But Here” przez obrazki na derpibooru, gdzie zaciekały mnie te przedstawiające niektóre sytuacje albo Pahartię. I szczerze? Wtedy myślałem, że to po prostu Falloutowa komedyjka. O, jakże się pomyliłem. Wystarczyły mi cztery-pięć rozdziałów, żeby rozwiać ten pogląd. Mimo wszystko nie zawiodłem się. Wręcz przeciwnie, nauczyłem się patrzeć na pewne sprawy z innej, odwrotnej perspektywy. A ponadto fik naprawdę przyjemnie się czyta, perypetie dwójki zabójców mogą zarówno rozbawić, jak i zasmucić, a wszystko jest podane w bardzo przemyślany i genialny w swej prostocie sposób. Polecam każdemu, kto nie boi się seksu, bluzgów i czarnego humoru.



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



KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNIĄ:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

"PONIES... PONIES NEVER CHANGE."

Fallout
EQUESTRIA PL

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,
DLA IDIOTÓW.**

FALLOUT-EQUESTRIA.PL



Relacja z Fanfikowych Oskarów

Cierpienia Młodych Jurorów

Był to event, do którego zgłoszono masę prac. Wielu kibicowało sędziom, którzy zaczytywali się tonami fanfików. Niemal nikt nie wierzył, iż projekt uda się dokończyć. W sumie trudno się dziwić, bo ciągnęło się to i ciągnęło, i ciągnęło. W końcu jednak odnieśliśmy sukces i dzięki temu możemy przedstawić Wam skróconą relację i przemyślenia sędziów pierwszej edycji fanfikowych oskarów.

» Jury Oskarowe

Cahan

Pierwsza edycja Fanfikowych Oskarów nauczyła mnie wielu rzeczy. Chociaż kiedyś nie widziałam w książkach tylu powtórzeń i błędów innej maści. Mam w zwyczaju wracać do swoich ulubionych powieści czy też do rzeczy, do których mam jakiś sentyment. Dzięki temu specyficznemu konkursowi dużo się zmieniło. Dostrzegam zbyt wiele. Babole stylistyczne, dziury fabularne, kiepski humor czy złe użyte klisze. Nie żebym dawniej była na to całkowicie ślepa. Jednak pomimo takich niedogodności wciąż potrafiłam cieszyć się lekturą. Teraz straciłam tę radość.

Dawniej byłam miłą i łagodną osobą, dziś leję jad. I wiecie co? Niebawem stanę się jeszcze gorsza, jeszcze bardziej złośliwa i wredna. Nadchodzi druga edycja Oskarów. Czas czytania i nominacji, czas oceniania. Po doświadczeniach związanych z pierwszą edycją wiem, że będzie ciężko, ale i tak

lżej niż ostatnio. Bo my, członkowie jury, również się uczymy. Staliśmy się twardsi, bo widzieliśmy wiele. Z morza fanfików łowiliśmy zarówno perełki, jak i zgniłe ogryzki.

Wiem, że ostatnio długo czekaliście na wyniki. Zdecydowanie za długo. Nie czuję się z tego powodu winna ani nie obwiniam za to moich kolegów z jury. Dostaliśmy ogromną objętość tekstu do przeczytania. Różniły się one tematyką, stylem i jakością. Teraz powinno nam pójść szybciej, ponieważ większość będziemy mieli już przeczytaną, ponieważ nie tylko mamy za sobą nominacje z poprzedniej edycji, ale i na bieżąco śledziliśmy, co słychać w fanfikowym świecie.

Może ten tekst zabrzmiał, jakbym była zmęczona i zgorzkniała, dlatego powiem wam więcej o tych dobrych momentach. Podróż przez fanfiki może nie była najprostszą, ale spędziłam ją we wspaniałej komapanii. Rozmowy na redakcyjnej konferencji czasami potrafiły rozbawić niemal do łez, a toczone tam dyskusje pozwalały wymienić się poglądami na różnorakie tematy. Fakt, część z nas poległa w boju i nie będę tu wnikać, z jakich powodów, ale i oni, czyli Alberich, Irwin i Madeleine zasługują na wspomnienie o nich w tym krótkim podsumowaniu. Jednak nie samym jury Oskary stoją. Skomentowałam wiele opowiadań, a potem nierzadko wdawałam się z dyskusje z ich autorami. Z częścią z nich wciąż utrzymuję kontakt, bo nie ma to jak rozpoczęcie znajomości od komentarza pod fanfikiem. Niekoniecznie pochlebnego.

Niniejszym pragnę ogłosić nadejście drugiej edycji Fanfikowych Oskarów. Oby aktywność była jeszcze większa niż ostatnio, a sama edycja nie okazała się ostatnią. Przed nami kolejna bitwa, niech wygrają najlepsi! Życzę powodzenia wszystkim autorom oraz dokładnego czytania regulaminu nominującym.

Kredke

Nikt nie spodziewał się Fanfikowej Inkwizycji. Nikt... I żodyn nie wiedział, że tyle to może zająć... żodyn. Zostaliśmy bardzo zaskoczeni ogromem nominacji. A kiedy ogarnęliśmy, ile jest do przeczytania... nadeszły ciężkie czasy. Nawet jeśli pominąć ilość stron – dobry fanfik czyta się niemalże sam – to już niektóre nominacje były zwyczajną pomyłką. Długie, nudne lub wręcz na tragicznym poziomie; czytało się to powoli i z wielkim bólem. Na szczęście większość z nominowanych fanfików przedstawiała jakiś poziom. Od „jakiegoś poziomu” po zapierające dech w piersi perełki. I to właśnie te ostatnie wynagradzały spędzany na czytaniu czas.

Mijały godziny, dni i tygodnie, a fanfikom ciągle nie było końca. Nawet dla mnie, osoby mającej „na wejściu” przeczytane większość tego, co zostało nominowane. Część tytułów należało sobie najzwyczajniej przypomnieć. Szczególnie te najdawniejsze. I tutaj ciekawostka: jedno ze starszych nominowanych opowiadań okazało się prawdziwą perełką i ostatecznie zwycięzcą w swej kategorii.

Jak oceniam spędzony czas? Świetnie. Konferencja na gadu-gadu aż pękała od „różności” i ogólnego „zderzenia”. Kolejne opowiadania czytało się z przyjemnością (mniejszą, większą lub niemal

bez). A ponad półtora roku zleciało błyskawicznie.

Nikt nie spodziewał się takiego obrotu sprawy. Ani my – osoby, które to wszystko czytały i oceniały, ani Wy – czytelnicy i pisarze. Udało się ukończyć pierwszą edycję i rozdać nagrody – po tak długim czasie jednak mało kto na to zwrócił uwagę.

Aktualnie zapowiadamy już drugą edycję. I mamy nadzieję na jedno – że tym razem będzie o wiele szybciej. Czego sobie i wam serdecznie życzę.

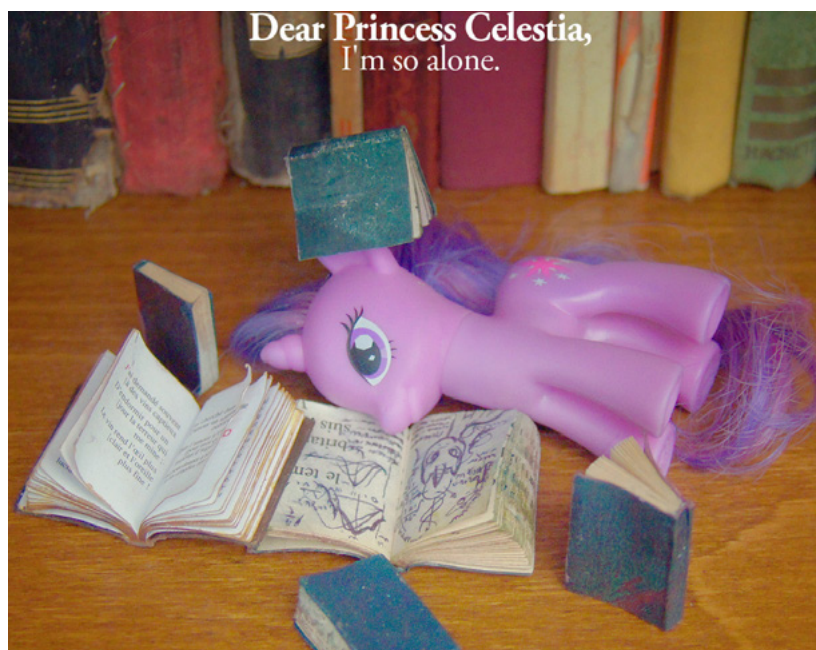
Dolar84

Zaczęło się to w sumie od tego, że Irwin przybył do mnie z pomysłem stworzenia „takich fanfikowych oskarów”. Naturalnie, jako dinozaur, konserwatywny beton i żywa skamielina nienawidząca zmian z punktu stwierdziłem, iż nie da rady – myślałem, że ludzie albo temat zupełnie oleją, albo nominują zaledwie kilka najbardziej znanych/cenionych/popularnych opowiadań. Szybko jednak dałem się wciągnąć w ten projekt, no i przeżyłem wielkie zaskoczenie...

Ale o tym za chwilę – już sam proces tworzenia listy nominacji i zbierania jury był całkiem zabawny. Niektórych członków składu sędziowskiego znałem lepiej (Gandzia, Irwin), innych nieco słabiej (Kredke, Madeleine) a innych prawie wcale (Cahan). W końcu jednak skład się wykuł, nominacje zostały otwarte, radosna konferencja założona i... bomba pękła.

W życiu nie spodziewałem się takiego wysypu opowiadań. Ba! Byłem wręcz przekonany, iż większość z nich będę znał. Rzeczywistość zweryfikowała wspomniane przekonanie w sposób wyjątkowo brutalny. Kiedy po dwóch tygodniach wszystkie zgłoszenia napłynęły, okazało się, iż znam może jedną trzecią listy. No, może ćwierć. A wśród tych nieznanymi przeważały prawdziwe molochy po kilkaset tysięcy słów. Kiedy jakiś czas później dokonaliśmy podliczenia, wyszło ponad sześć milionów słów – ilość wprost oszałamiająca.

Przebijanie się przez teksty przebiegało różnie. Znalazły się fanfiki, które można określić najlepszymi w naszym fandomie, znalazło się też kilka pretendujących o miano najgorszego opowiadania świata. Przyznaję, iż nie wiem, co kierowało



czytelnikami, kiedy nominowali niektóre „dzieła”. No, ale przeczytać należało wszystko i wszystko zostało przeczytane. Czasami z wielkim bólem (i nie mówię tu tylko o tych najgorszych – trafiały się niezłe teksty, które po prostu strasznie ciężko się przerabiało), a innym razem z szybkością Rainbow Dash na amfetaminie. W końcu, po półtora roku udało nam się zakończyć ten projekt, choć kilku jurorów szybciej odzyskało zdrowe zmysły i związało zygzakiem przez krzaki – naturalnie nie mamy im tego za złe, bo jak wiadomo, czasami się po prostu nie da czegoś zrobić.

Ale czy nam to wystarczyło? Absolutnie nie! Dlatego właśnie z radością mamy zaszczyt zapowiedzieć nadejście drugiej edycji fanfikowych oskarżów. Jak zostało to już napisane przez poprzedników, dzięki temu, iż większość molochów została przeczytana, tym razem powinno pójść o wiele szybciej. Przynajmniej taką mamy nadzieję...

Gandzia

Zaczął się niewinnie – pewnego dnia skontaktował się ze mną Dolar, proponując wzięcie udziału w „takiej małej inicjatywie fandomowej”. Niestety, popełniłem największy błąd mojego życia i zgodziłem się.

Z początku zaskoczyła, ba, przerażyła mnie ilość materiału, który mieliśmy przerobić. Nominowano ogromną ilość opowiadań, chociaż wiele z nich

zasługiwało nie na fanfikowego Oskara, a na fandomowy odpowiednik Złotej Maliny. Zainteresowanie inicjatywą było olbrzymie, w pewien sposób zadaje kłam stwierdzeniu, że fandom – a przynajmniej jego fanfikowa część – umiera. Okazało się, że żyje, ma się dobrze i z chęcią bierze udział w tego typu eventach.

Efekt ubocznym tego zainteresowania było to, że jury nie wyrabiało z czytaniem kolejnych fanfików. Dlatego też termin podania wyników, pierwotnie zaplanowany na koniec lipca 2014, był kilkakrotnie przesuwany. Ostatecznie uporanie się z miliardami słów zajęło nam ponad półtora roku.

Na szczęście ten czas nie był czasem straconym. Przeczytałem wiele wspaniałych opowiadań, poznałem ciekawych ludzi, skrytykowałem też kilka dennych fanfików, które normalnie bym pominął – nic tak nie pozwala się zrelaksować jak odrobina jadu wylanego w słusznej sprawie. Wszystko wskazuje na to, że będę miał jeszcze więcej zabawy – nadchodzi druga edycja Fanfikowych Oskarżów, co oznacza więcej opowiadań do przeczytania, więcej ludzi do poznania i więcej jadu do wylania. Po prostu nie mogę się doczekać!

...Ale zanim postanowicie nominować coś na poziomie „Polacy są Wszędzie”, zastanówcie się dwa razy, dobrze? Uwiercie mi, bycie przygniecionym przez Dolara to nie jest najlepszy sposób na zejście z tego świata...



Zgryźliwego Tetryka wykopaliska na YouTube

Część 2

Nastał nam kolejny numer, pora więc na nową porcję antycznych (dla danej wartości antyku) fandomowych piosenek i animacji.

» *Dolar84*

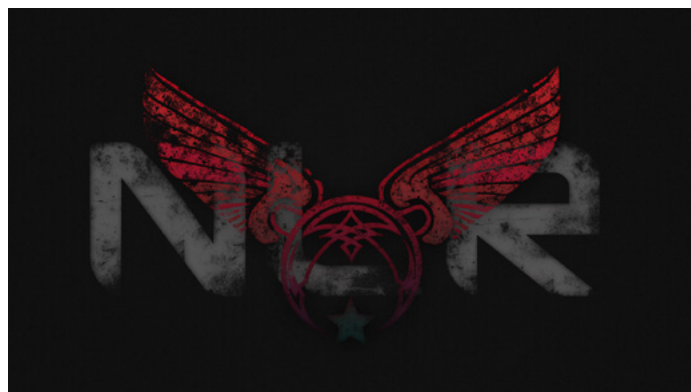
upstrzona jest rozlicznymi, wyjątkowo chaotycznymi wtrętami – pasuje, nie uważacie? Warto również wspomnieć o świetnym tekście, który niemal sam się zapamiętuje. Eurobeat Brony zdecydowanie wykonał kawał fenomenalnej roboty i zapracował sobie na miano jednej z legend fandomowej muzyki.

Discord



Tym razem zacznę od klasyka absolutnego – jednej z najbardziej znanych piosenek fandomowych, jakie kiedykolwiek stworzono. I to od jej oryginalnej wersji, która obecnie liczy sobie ponad pięć lat i trzy miliony wyświetleń. Doczekała się również wielu przeróbek (z których jedna raczej na pewno pojawi się w przyszłych częściach wykopalisk). Co zadecydowało o takim sukcesie Discorda? Z całą pewnością żywa, wpadająca w ucho muzyka, która na dodatek

The Rise Of A New Lunar Republic



W poprzedniej części przypomniałem Wam piosenkę „For the New Lunar Republic”. Tym razem sięgniemy do czegoś o podobnym temacie, jednak zdecydowanie różniącego się klimatem. No i zdecydowanie mniej znanego. Stworzone przez FurryFoxfire „The Rise Of A New Lunar Republic” to utwór zdecydowanie spokojniejszy. Przez większość czasu dominuje w miarę powolny, uspokajający rytm, a nawet kiedy jest uzupełniany przez nieco cięższe wtręty, to nie zmienia to jego stonowanego wydźwięku. Naprawdę można się przy nim zrelaksować – aż dziwne, że nie zdobył sobie większej popularności, bo jest to coś, do czego warto wracać.

Between Fairytales and Happy Endings



PrinceWhatever nieraz pokazał, iż umiejętność tworzenia świetnych utworów nie jest mu obca. Przy tej okazji zainspirował się słynną historią z oburzeniem po pierwszej przemowie Derpy i wynikającej z niej zmiany głosu zezowatej listonoszki. Dobra podstawa piosenki oraz współpraca z Liquid Cobalt oraz ISMBOFepicly zaowocowały prawdziwą perełką. W „Between Fairytales and Happy Endings” dostaliśmy przyjemną, łatwo wpadającą w ucho melodię oraz świetny tekst. Dodając do tego prostą, acz miłą dla oka animację, otrzymujemy zgrabną całość, która zdobyła sobie ponad pół miliona wyświetleń. Może nabijemy jej jeszcze kilkaset?

Art of the Industry



W pierwszej części wykopalisk zapowiadałem, że z tym panem jeszcze się spotkamy. Nadszedł więc czas na małą serię z DrDissonance. Jako pierwszą przypomnę Wam przeróbkę serialowej piosenki „Art of the Dress”. Mocno steampunkowa wersja tego utworu została wedle słów samego twórcy zainspirowana obrazkiem, którego użył w roli... okładki? W każdym razie otrzymaliśmy samą melodię, w której aż gęsto od instrumentów blaszanych. Kiedy się tego słucha, to naprawdę łatwo wyobrazić sobie epokę rewolucji przemysłowej i Rarity grającą grubą rybę tamtejszego świata. Prawdziwa mosiężna harmonia. Polecam.

The Steampunk Princess Aria

Drugi w kolejności utwór zabiera nas na wesele w Canterlot. Jednak w odróżnieniu od oryginalnej wersji, tutaj po raz kolejny dostajemy naprawdę dużo instrumentów blaszanych. I innych też, z tego co udało mi się usłyszeć. Naprawdę nie jestem w stanie powiedzieć, jakim cudem DrDissonance zdołał z potencjalnej kakofonii wykroić tak melodyjny kawałek. O, naturalnie wiem, że miał oryginalną bazę, ale dodanie tak wielu instrumentów wedle wszelkich praw powinno było wprowadzić jedynie chaos i zamęt. A jednak się udało – i bardzo dobrze! Dodając do tego serię towarzyszących nam podczas słuchania obrazków, możemy poczuć się jak w XIX wieku. Zapraszam więc Was na steampunkowe wesele – odsłuchajcie arię raz jeszcze!

At The Refinery



Na zakończenie tej części wykopalisk wrzucę ostatnie (chwilowo) i w mojej ocenie najlepsze spotkanie z DrDissonance. Powiem szczerze, iż od czasu gdy zdarzyło mi się posłuchać tej melodii na chwałę rafinerii, to cenię ją wyżej od oryginalnej wersji. Gala w świecie pary byłaby wprost niesamowita. Twórca zadbał zresztą o niezłą oprawę graficzną – owszem, troszkę nierówną jakościowo, no ale są w niej prawdziwe perełki – szczególnie Fluttershy, czy Rarity z dosyć... nietypową żrenicą. Wracając jednak do samej muzyki, to po raz kolejny dostajemy olbrzymie nagromadzenie instrumentów blaszanych – autor się sam zastanawiał, czy odrobinę nie przesadził (zdecydowanie nie przesadził!). Możecie powiedzieć, iż pod względem stylu i klimatu ten kawałek nie odstaje od dwóch poprzednich. Cóż, niewątpliwie będziecie mieli rację, ale nasz twórca tak właśnie je stworzył... za co powinniśmy mu być naprawdę wdzięczni. To, że ten utwór nie ma nawet stu tysięcy wyświetleń, jest dla mnie tajemnicą XXI wieku. W każdym razie zachęcam Was gorąco do wizyty w rafinerii wykreowanej przez pana Doktora. Bezwzględnie polecam!



(Zaufaj) mi, jestem recenzentem

Zostajemy poddani testom lojalności, często nie zdając sobie z tego sprawy. Można tutaj wyróżnić wiele sytuacji, lecz w tym artykule wspomnę o jednej z namiastek autorytetów naszych czasów – recenzentów.

» *Mordecz*

Większość społeczności internetowej ma bardzo zróżnicowany pogląd na temat recenzentów – wielu spośród Youtubowych gwiazd dokonuje tzw. wideo-recenzji, przedstawiając w sposób zwięzły, a przede wszystkim rozrywkowy, swoją opinię na temat produktu dzisiejszej lub zamierzonej popkultury. Ci poszukujący nieco dojrzałych doznań w pierwszej kolejności pomyślą o produktach kultury o klasę wyższej – książka, film, serial, a ci jeszcze bardziej dystygnowani – o spektaklu teatralnym czy wystawie w muzeum. Bez trudu możemy wyróżnić język, w jakim się z nami komunikują, z jakich korzystają środków artystycznych oraz do jakiej widowni próbują dotrzeć. Każdy, w odpowiednim etapie swojego życia, rozpocznie poszukiwania czegoś bardziej wyrafinowanego w celu poszerzenia horyzontów albo paradoksalnie wróci do wątpliwego zaspokajania rozkoszy intelektualnych, oglądając kompilacje śmiesznych, jednorazowych filmików.

Refleksję rozpocznę od samej istoty dojrzałości. Otóż człowiekiem dojrzałym nazwiemy postać zdolną do upadku, uniżenia, słowem: przynależną. Posiada wspólne z pewną grupą poglądy, system wartości, tożsamość, zainteresowania; egzystuje i żyje jedno-

ześnie. Przynależność tę uzyskujemy dzięki wzorcom, przywołując na myśl rodzinę, historię, wyznanie czy kulturę. To ostatnie, w czasach globalnego konsumpcjonizmu, zostaje często zmarginalizowane do filmu, książki czy gry aspirującej do miana dzieła o znamionach artystycznych. Wspomnianych przykładów nie poznajemy empirycznie, wszak cenimy sobie wolny czas i dlatego też nie chłonimy każdego podsunie- tego pod nos dzieła. Pośrednikami między ignorancją a zatraceniem stają się opinie oraz rekomendacje, zwykle autorstwa osób godnych zaufania – najbliższych, znawców albo osób zwanych recenzentami.

W ujęciu starszej, przedinternetowej świadomości zbiorowej – tajemnicze istoty, których umysły zostały wpierw przeorane tysiącami tytułów, wystawione na próbę wiary przez dzieła niegodne wspomnienia, ukształtowane przez perły, wychowane przez abstrakcyjne wzorce, a także posiadające swoje wizje utopii. O recenzencie można powiedzieć jako o przewodniku pośród pozycji poznanych, posiadaczu własnego bagażu doświadczeń oraz arsenału uprzedzeń. To dobre istoty, chcące przedstawić i wyselekcjonować pozycje warte poznania, ale nawet one cierpią przez swoje poznawcze ograniczenia. Dzięki naszej ignorancji oraz prowincjonalności będziemy my, szarzy konsumenci, poszukiwać metody oraz gatunku nam najbliższego, dlatego też znajdziemy wokół miłośników poezji, powieści obyczajowych, gier akcji, sportów wyczynowych, melomanów, audiofilów; mógłbym tak wymieniać w nieskończoność. Każdy szaraczek złapie swój kawałek tortu, ale sam wybór, jakiego smaku dozna jego podniebienie, będzie uwarunkowane

opinią zaufanych mu istot.

Czasem jednak dochodzi do zgrzytu, bowiem recenzent – światła i doświadczona istota – dokonuje osądu zgodnego ze swoim sumieniem. Może jednocześnie spełnić swój moralny obowiązek, nadany przez społeczeństwo oraz wywołać burzę wśród swoich odbiorców. Szarak jest oburzony pozytywnymi odczuciami jego autorytetu. On nie chce usłyszeć tego, że rozczarowujący film jest dziełem sztuki. On chce przeczytać swoje myśli ubrane w tekst przez zaufanego recenzenta, kolosa o glinianych nogach. Szaraczek nie rozumie, że jego ignorancja oraz empiryczna wiedza recenzenta może tylko z pozoru toczyć się tymi samymi torami. Ta negacja jednak oraz rozczarowanie nie muszą być złe – wszak właśnie stawiając opór, udowadniamy sobie i innym, że jesteśmy zdolni do wyciągania mniej lub bardziej trafnych wniosków, a co za tym idzie – indywidualnego myślenia.

Jednakże jak rozumieć świadomość recenzenta? Jak przyjąć do świadomości, że obejrzyany przed chwilą koszmar można chwalić? Trzeba się wcielić w recenzenta, w unieżonego karła. Do tego potrzeba wiedzy, która nie jest konieczna naszemu szaraczkowi, wszak swoje życie poświęcił zupełnie innej dziedzinie życia.

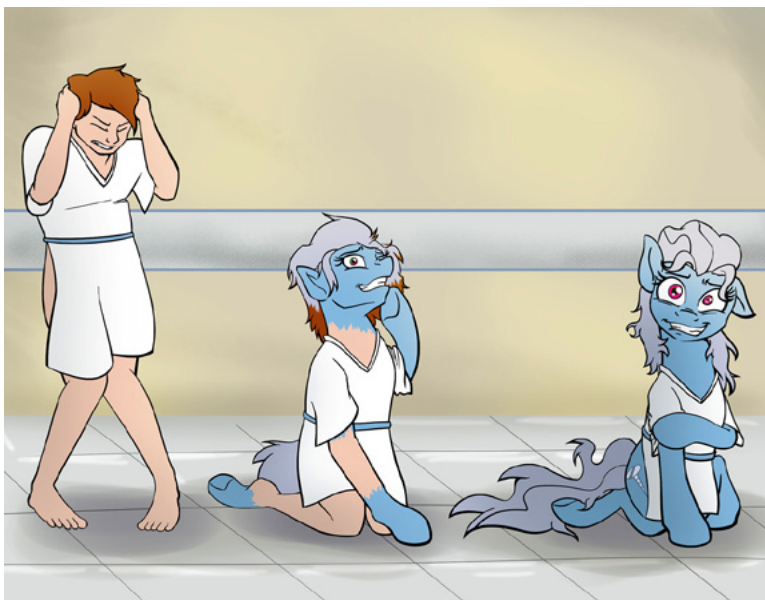
Niech za demonstratora pogładowej dyspersji będzie kojarzony przez wielu obrazek z Bogusławem Lindą oraz podpisem: „Wygląda na to, że minął kolejny dzień bez potrzeby użycia wzoru skróconego mnożenia”. Szaraczek stwierdzi, iż matematyka nie jest mu na co dzień potrzebna i z pewnością będzie miał rację. Recenzent, spokojny filozof, nie wyprowadzi go z błędu, ponieważ nie musi burzyć sztucznie zawężonych horyzontów intelektualnych. Ten drugi jest świadom tego, że wzór skróconego mnożenia może wykorzystać między innymi do opisu teorii sterowania, która jest tak samo powszechna jak elektronika czy mechanika. Można powiedzieć, że właśnie dzięki umiejętności interpretacji oraz wykorzystania wzoru skróconego mnożenia przeczytamy ten tekst na monitorze, wklepiemy go przy użyciu klawiatury, wydrukujemy w drukarce, spalimy w piecu i ogrzejemy nim dom (aczkolwiek niska kaloryczność papieru nie przemawia na korzyść tego pomysłu).

Ale problem ten nie musi się ograniczać do jednego przypadku. Porównując Twilight do szaraczka, a Celestię do recenzenta, uzyskujemy podobne zróżnicowanie. Księżniczka Celestia,

ta Jasna i Oświecona, nie musi opowiadać swojej studiującej przyjaźni uczennicy, że tej pisane jest zostać księżniczką. Twilight może bez przeszkód oraz zwątpienia idącego wspólnie z piętnem naciągających wyrzeczeń kontynuować swe badania, by w przyszłości lepiej podołać nieoczekiwanym obowiązkom. Może się okazać, że to właśnie Twilight dokona lepszej oceny sytuacji niż nauczona milenijnym doświadczeniem władczyni, ponieważ młody umysł jeszcze nie jest w pełni świadom konsekwencji swoich czynów i znajdzie rozwiązanie tam, gdzie inni porzucili wszelką nadzieję.

A czy my, starzy fani serialu, nie staliśmy się tymi recenzentami? Tymi zmęczonymi istotami, których nie pociągają już rzeczy proste ani ładne? Którzy chcą od serialu czegoś więcej, a obecnie oferowana treść staje się niemożliwa do strawienia? Szaraczkowie, dopiero zaznajamiający się z fandomem, nie rozumieją zgorzknienia; tego typowego dla obytych w temacie recenzentów. Ponieważ ilość recenzentów do szaraczków będzie i tak niewspółmierna, ci niezhermetyzowani zaczną obalać niezrozumianych kolosów. Rozpoczną poszukiwania tych, których oni sami rozumieją.

Kończąc ten wywód, miałbym tylko jedno podsumowanie – niech młodzi zadają pytania i szukają swoich wzorców, zaś ci ukształtowani niech wrócą do dawnych dni i przypomną sobie, dlaczego tak bardzo pokochali otoczenie, w którym postanowili żyć. Smutek może ogarnąć, gdy opłacani przez agencje reklamowe recenzenci stają się obiektem drwin zamiast wykładnikami jakości, ponieważ ich wyimaginowany pogląd zbyt daleko odbiega od prawdy widzianej przez pryzmat zagubionych w świecie, czasem nawet inteligentniejszych od nich, szaraczków.





Przypadek Trixie Lulamoon

Niewielu bohaterów drugoplanowych wywołuje takie emocje, co Wielka i Potężna Trixie – pierwsza antagonistka na miarę przeciętnych kucyków. Ambitna, egotyczna czarodziejka o zadatkach na największego maga ówczesnej Equestrii. Gotowa na poświęcenie wszystkiego i wszystkich, a jednocześnie bliższa zwyczajnym odbiorcom niż spaczona miłością królowa czy zdeprawowana władczyni nocy.

» *Mordecz*

Pozornie wielu obdarzonych ambicją artystów może konkurować z Trixie o miano największego egocentryka w dziejach, jednakże czerpanie satysfakcji z własnych dokonań oraz przesadne samouwielbienie nie należy do głównych tematów stworzonego eseju. Rozwijanie już nabytych umiejętności oraz widoczne efekty dotychczasowych starań powinny poprawiać samopoczucie, a także zapewniać perspektywę rozwoju na kolejne miesiące albo lata.

Postawmy Twilight oraz Wielką i Potężną Trixie na równi pod kątem zdolności magicznych. Obie czarodziejki poznawały inne dziedziny magii, w których mogą nazywać się niepokonanymi. Magia przyjaźni w wykonaniu Elementu Harmonii oraz iluzja wędrownego kuglarza nie ma porównania do żadnych innych sił występujących w serialu. Różnica jednak pojawia się, kiedy zastanowimy się nad przeznaczeniem ich magicznego rzemiosła.

Przez większość czasu antenowego, poświęcone-

go na zaspokajanie ambicji Twilight, czarodziejka próbuje poznać istotę badanego zjawiska, aby móc w przyszłości wykorzystać je na rzecz dobrostanu Ponyville. Można powiedzieć, że Księżniczka Przyjaźni swoje egoistyczne potrzeby zakrywa pod płachtą powinności wobec przyjaciół, nakierowując swe badania głównie na prospołeczne działanie. Wyjątkiem stwierdzającym regułę jest „Lesson Zero”, w którym chorobliwe ambicje oraz potrzeba zachowania niezachwianej opinii zmuszają Twilight do działania wbrew rozsądkowi, a co za tym idzie – bezpośredniej ingerencji w umysły mieszkańców Ponyville za pośrednictwem uroku rzuconego na zabawkę z dzieciństwa.

Po drugiej stronie staje Trixie, która nie porzuca wcześniej podjętego zadania. Samotnie pokonuje swoje słabości, doskonaląc już nabyte umiejętności. Jej chorobliwa ambicja staje się machiną nie do powstrzymania, a czające się za rogiem niebezpieczeństwa stanowią jedynie alternatywną ścieżkę do osiągnięcia sukcesu. Pochłonięta żądzą zemsty za poniesioną porażkę, sięga po Amulet Alikorna, aby z wielokrotności swoją moc i ostatecznie pokonać Twilight w magicznym pojedynku. Chociaż nikt nie może się z nią równać, przebiegłość Elementów Harmonii prowadzi do jej klęski.

Z perspektywy środowiska pisarskiego, Twilight reprezentuje cechy typowe dla osób twierdzących, że warto pisać dla innych aniżeli dla siebie. Prospołeczne działania lawendowego alikorna równają się poszukiwaniu inspiracji wśród tematów popularnych

oraz dobrze kojarzonych przez szarą masę. Popularne hasła, twory popkultury czy aktualne trendy stanowią niewyczerpaną pożywkę dla twórców chcących skorzystać z wcześniej ukształtowanych gustów celem stworzenia alternatyw dla już poznanych uniwersów. Twórcy stojący po stronie Twilight z umiłowaniem posuwają się do crossoverów, tworząc opowiadania cieszące się widownią. Tak jak magia przyjaźni jest niczym, kiedy dysponuje nią tylko jeden kucyk, tak, dla przykładu, „Fallout: Equestria” doczekał się mrowia twórców rozszerzających wcześniej zapoczątkowane uniwersum. Zniszczony świat oraz magia przyjaźni przyczyniły się do kreacji zjednującej oba środowiska, przenosząc dotychczasowy sposób patrzenia na kucyki na zupełnie inny poziom.

Egotyczni wyznawcy Trixie prezentują zupełnie inną drogę. Stawiając nade wszystko własny rozwój, pragną tworzyć opowiadania na własny użytek. Traktują widza jako wielbiciela pozbawionego krytycznych uwag, a wszelkie zastrzeżenia wobec ich twórczości traktują za atak. Z najbliższego otoczenia poszukują wzorców oraz zdarzeń, by przekuć je na swoją modłę. Kopiują, asymilują i ulepszają już poznane formuły. Wytyczając nowe ścieżki, odwołują się do swoich ukrytych pragnień czy sentymentów. Operując subtelnościami, nie oddziałują w tak silny sposób jak reprezentanci Twilight, lecz to właśnie ich wizja ma większe szanse wyewoluować na zupełnie inny poziom. Samotni, cierpliwi oraz znający swoje możliwości twórcy w przyszłości mogą zapoczątkować własne fandomy, a ingerencja magii przyjaźni wykorzysta ówczesne trendy do spopularyzowania uniwersum ponad miarę. Fandom kucykowy jest jeszcze zbyt młody na tak daleko posunięte działania, lecz można spekulować, iż w przyszłości fani chłonący z zamiłowaniem opowiadania lokalnych pisarzy zaczną przedłużać życie innej twórczości. Z przykładów współczesnych można wymienić George’a R.R. Martina oraz jego „Pieśni Lodu i Ognia”, które dawniej leżały wśród książek na wagę, a za sprawą dobrej promocji oraz zapotrzebowania rynku na bezlitosne polityczne intrygi ich wartość wzrasta i wzrasta.

Twilight stanowi dobry fundament dla wybujałych ambicji Trixie i vice versa. Oba ideologiczne obozy są potrzebne do prawidłowego rozwoju przeciętnego pisarza, który z różnych pobudek podejmuje się takiej formy spędzania wolnego czasu. Twórca pozbawiony publiki jest równie wartościowy, co przereklamowany, lecz między skrajnościami znaj-

duje się cała gama możliwości. Skupieni na sobie indywidualiści nie potrzebują opinii, aby wciąż się rozwijać, ponieważ swoją ewolucję zawdzięczają wielu próbom i błędom. Nie oznacza to, że nie poszukują widowni, ponieważ to właśnie ona świadczy o jego wartości rynkowej. Podobnie mają bożyszcza tłumów wykorzystujący zdobytą widownię jako motywację do tworzenia kolejnych opowiadań. Ci przeważnie utrzymują popularne trendy, z którymi potencjalni odbiorcy potrafią się odnaleźć. Ucieczką od stagnacji stają się eksperymenty nie w konwencji, a w aktualnie promowanych środowiskach.

Droga oraz jej reprezentanci są bardzo umowni, wszak zamiast Trixie można postawić Starlight Glimmer, która dzięki własnej motywacji osiągnęła znacznie więcej w dziedzinie magii niż Twilight. Jednakże iluzja w wykonaniu wędrownego kuglarza oraz chęć uzyskania popularności w bardzo agresywny sposób o wiele celniej oddają istotę rozwoju potencjalnego pisarza. Niezależnie od obranej ścieżki czy zdobytej publiki, każdy twórca posiada własną drogę do rozwiązywania przyświecających twórcom problemów. Nigdy nie zaszkodzi wysłuchać zdania kogoś z zewnątrz, gdyż zamknięcie się w sobie oraz trzymanie głowy w piachu nigdy nikomu nie pomogły. Nawet utalentowani, zapatrzeni w siebie powinni schować dumę w kieszeń, ponieważ nawet najmniejsze sukcesy trudno osiągnąć w pojedynkę.





Za co kocham ten fandom

Mój kolega z redakcji, Poulsen od czasu do czasu pisze, co go w fandomie wku**ia. Niestety, ja chyba takiej rzeczy nie znalazłam. Jasne, parę spraw czy osób mnie nieco irytuje, ale to nic, o czym warto by pisać. My, Polacy generalnie lubimy narzekać, to wręcz nasza cecha narodowa. Dlatego dla odmiany zamierzam pokazać wam parę pozytywów fandomu kolorowych osiołków.

» *Cahan*

Twórczość fanów

Typowa rzecz w każdym fandomie, jednakże niewiele z nich może poszczycić się taką skalą i rozmachem jak bronies. Tworzymy szybko i dużo, o czym wie każdy, kto choć trochę podróżował po Internetach. O dużych fanach MLP słyszał prawie każdy, sporo internautów wręcz nas nie znosi za wszechobecne kuce czy raczej za nachalne wciskanie kucyków przez niektórych kucofanów. Jednakże... FIMfiction to niewyczerpana kopalnia fanfików, a deviantart artów. Na samym MLPPolska w dziale opowiadań znajduje się 940 tematów. Jakieś 900 to fanfiki polskie i tłumaczenia zagranicznych, głównie anglojęzycznych. Jednak po uwzględnieniu tekstów konkursowych i publikowanych pod tagiem [seria], liczby rosną. Dolar mówi, że samych fanfików jest więcej, bo jakieś 1100. Czy to dużo? Zdecydowanie tak! Szczególnie

że polskich bronies jest niewielu, a Polska jest małym krajem, posługującym się niepopularnym językiem. Jesteśmy po prostu bardzo kreatywni. Na artach i opowiadaniach świat się jednak nie kończy. Nie można w końcu zapomnieć o muzyce i animacjach fanowskich. Jest tego dużo i szczególnie w przypadku tego pierwszego znajdzie się sporo rzeczy, które spodobają się nawet największym hejterom MLP. W kwestii tego drugiego... jest gorzej, dużo gorzej. Stworzenie animacji jest, z tego co słyszałam, bardzo czasochłonne i trudne, dlatego mało osób się tym zajmuje, a jeszcze mniej robi to dobrze. Oczywiście, są tacy ludzie, jednakże o ile z tysięcy pisarzy czy rysowników da się wyłonić kilkudziesięciu wybitnych, to z kilkudziesięciu animatorów ciężko o jednego. Są bardzo dobrzy, jasne. Jednak niech ktoś mi wskaże jednego wybitnego na tle całego środowiska, a nie naszego fandomu.

Jednak nie tylko ilość kucykowej twórczości się liczy, ponieważ najważniejsza jest jakość. O muzyce i animacji wspomniałam już wyżej, więc nie będę się powtarzać. Jeśli chodzi o fanfiki, to miałam styczność z twórczością innych fandomów. O gustach się nie dyskutuje, ale tam przeważały kiepskie romanse, najczęściej homoseksualne. Nic nie mam do tego typu twórczości, ale jednak ten brak różnorodności bywał męczący. Opowiadania o kucykach przez elastyczność kanonu i jego ogólną specyfikę są bardzo różnorodne. Mało danych, jeszcze

mniej ograniczeń, co daje idealne warunki do pokazu kreatywności. O tym, jakie cudenka rysują niektórzy, chyba nie muszę nawet mówić.

Ludzie

Co tu dużo mówić, fandom to społeczność. Kiedy zaczynałam bawić się w kuce, nie sądziłam, że poznam tu tylu ludzi w różnym wieku i o różnych przekonaniach. Może i niewiele nas łączy, bo tylko oglądamy wspólnie serial dla małych dziewczynek, ale jednak to równie dobry powód do nawiązania znajomości jak każdy inny. Szczególnie fanowskie projekty umacniają więzi. Nie mówię tu o wielkich przyjaźniach na wieki, ale o zwykłych znajomych do heheszkowania.

Tu na szczególne względy zasługują szczególnie moje małe roszarki, czyli redakcja "Equestria Times". Jestem w niej od samego początku, widziałam, jak przewijało się przez nią wiele osób. Większość pierwotnej ekipy trzyma się do dnia dzisiejszego, nowi też częściej zostają na stałe niż znikają po paru miesiącach. Może jesteśmy specyficzną grupą, ale na pewno pozytywną. No i zdecydowanie, nawet jeśli fandom upadnie, minie wiele lat, a nasze drogi się rozejdą, to nigdy nie zapomnę o tym kawałku mojego życia oraz o tych wszystkich chwilach na redakcyjnej konferencji. Pomagamy sobie nawzajem, żartujemy i tworzymy redakcyjne projekty poboczne, które może pewnego dnia ujrzą światło dzienne, a przynajmniej taką mam nadzieję. Jesteśmy bardzo różni i w tym tkwi nasza siła, ponieważ nauczyliśmy się wzajemnej tolerancji. No i bez tej różnorodności byłoby nudno, prawda?

Raki

Bo czym byłby fandom bez tworców tak złych, że aż rakowych? Przyznaję, że nic mi nie poprawia humoru jak tak zwane raki. To, co uważamy za raka to oczywiście kwestia mocno subiektywna. Dla jednego będą to clopy, dla drugiego fanfiki Human in Equestria, a dla kogoś jeszcze innego dziwne kuce z Danziga. Pewnie nawet znalazłoby się parę osób, dla których ja jestem rakiem, a moje artykuły nie nadają się nawet na podpałkę. Mam nawet małą propozycję: opiszcie w komentarzach pod numerem swoje ulubione czy tam znieawidzone raki fandomu.

Wieczne bóle zadków

Chyba każdy, kto siedzi tu od jakiegoś czasu, wie o wielkich shitstormach związanych z Twilicornem czy Flashem Sentry. O upadku serialu, sprzedajności Hasbro, końcu świata, Twilight, namiętnego romansu brony'ego z jego kucykową waifu i innych tego typu bzdurach słyszę od 2013 roku, w którym to do fandomu dołączyłam, a który podobno umarł. Za każdym razem powód jest równie absurdalny i dla każdego człowieka z dystansem do świata wręcz komiczny w porównaniu z reakcją.

Nie pamiętam już, jaka była pierwsza afera fandomowa, jednak obstawiałabym na odejście Lauren Faust. Wiadomo, Lauren odeszła, teraz wszystkie nowe odcinki są do niczego, bo tak. Cóż... Są lepsze i gorsze, ale za jej czasów też były. "Sezon na jabłko" osobiście uważam za jeden z najgorszych odcinków, a to przecież pierwszy sezon, tak wywyższany przez niektórych.

Kolejnym problemem dla niektórych osób był ślub w Canterlot. Odkrycie, że Twilight ma brata, o którym wcześniej nie wspominała, było zaiste wstrząsające. No cóż... Oboje są dorośli, a dorosłe rodzeństwa potrafią nie widywać się całymi miesiącami, nawet jeśli bardzo się kochają. Szczególnie że oboje mieli co robić w tym czasie. Jednak Shining Armor to jeszcze nic! Złe Hasbro ośmieliło się wprowadzić trzeciego alikor-



na. I nagle parę jedynych słusznych teorii poszło się kochać w malinowym chruśniaku. Jasne, zrobiono to dla kasy, jak cały serial. Rozumiem też, że można Cadance nie lubić, bo sama za nią nie przepadam. Jednak oburzanie się, że Hasbro złamało kanon, bo Celestia i Luna muszą być jedyne, boskie, przedwieczne, etc. jest zwyczajnie głupie. Mimo wszystko większość społeczności przyjęła finał drugiego sezonu bardzo ciepło, a to za sprawą genialnych piosenek oraz nowej antagonistki.

Potem był Sombra, któremu dostało się za słabe umiejętności interpersonalne, za mroczny wygląd, niewolnictwo, niepasowanie do bajki dla dzieci, Kryształowe Imperium wzięte z zadu Celestii i parę innych spraw. Głównie za to, że odcinek nie był typowym kucykowym Slice of Life i miał pecha wyjść po finale drugiego sezonu.

I teraz coś poważnego, coś, z czym sporo osób wciąż się nie pogodziło, a mianowicie: alikornizacja Twilight Sparkle. Ludzie z natury nie lubią zbyt drastycznych zmian w otaczającej ich rzeczywistości, ale nie rozumiem, jak bardzo twifagiem trzeba być, żeby lawendowego jednoroźca traktować jako podstawę swojego świata. No, ale Twi została księżniczką, serial się skończył, świat się skończył, a mój fanficzek stał się niekanoniczny...

Pojawiły się pierwsze "Equestria Girls" i ponownie najbardziej konserwatywni bronies zawrzeli z oburzenia. Bo jakże to tak? Świat ludzi? Rumieniąca się Twilight? Chłopak do niej zarywa, a ona go lubi? Przesada! Cóż, rozumiem, że utrata waifu to poważna sprawa i sporo ludzi mogło poczuć się zagrożonymi, ale nie można stawać na drodze prawdziwej miłości. Szczególnie że Twilight i Flash nie istnieją, a jedynym grzechem

tego gościa było to, że śmiał się uśmiechnąć do fikcyjnej dziewczyny paru przegrywów.

A co było dalej? Wieczne bóle zadków o wszystko, ale o dość niewielkim natężeniu, a przynajmniej aż do teraz. Hasbro pokazało już trochę zajawek sezonu szóstego, a w nim dziecko księżniczki Cadance. Alikorna. A przecież wiadomo, że alikornem zostaje się za zasługi dla Equestrii, bo tylko Celestia i Luna są jedyne prawidłne, a jak ktoś się nie zgadza, to powinien trafić do łagru i spędzić życie przy wyrębie tajgi.

Tak, bawią mnie takie reakcje na łamanie kanonu przez Hasbro. Bo to właśnie oni ten kanon tworzą serialem, a nie wy, moi drodzy bronies. Dlatego mam nadzieję, że Twi wyjdzie za Flasha, spłodzi z nim czarnego, czerwonogrzywego ogiera alikorna, a ja będę mogła jeść popcorn i śmiać się z waszych reakcji.





List od nieznanego

Cahan troszkę wcześniej w swoim artykule wymienia, za co kocha fandom MLP. Pod jej tekstem podpisuję się obiema rękami. Brakuje mi jednak na tej liście jednej rzeczy, którą podobnie uwielbiam. A są to różnego rodzaju akcje fandomowe, jak np. Pony Poczta.

» Macter4

Dla osób, które słyszą po raz pierwszy o tej akcji, to wspomnę, że w styczniu minęły już 2 lata i przez ten okres odbyły się 4 edycje – 3 klasyczne i jedna wakacyjna. Polega to na napisaniu listu, takiego klasycznego na kartce papieru i wysłanie go wraz z niewielkim upominkiem do innego uczestnika akcji. Edycja wakacyjna różniła się od innych tym, że wtedy były wysyłane pocztówki do 3 osób. Osobiście brałem udział w dwóch – wakacyjnej i ostatniej, która w momencie publikacji numeru będzie zmierzała do szczęśliwego końca.

Ideą całości jest przypomnienie magii, jaka towarzyszyła zwykłym listom, a która w aktualnym cyfrowym świecie jest jeszcze bardziej spotęgowana. Sam ją dzisiaj odczułem, gdy wracając zmęczony z pracy, zobaczyłem niespodziankę w postaci koperty A4. Na początku głowiłem się, co to może być, bo żaden rachunek już nie przychodzi w takiej wielkości kopertach, a też nie przypominałem sobie, abym w ostatnim czasie zamawiał coś w internecie od osoby prywatnej, na co wskazywało odręczne zaadresowanie. Wtedy mnie olśniło i przypomniałem sobie o Pony Poczcie. Naprawdę musiałem się wysilić,

aby odłożyć paczkę i zająć się najpierw posiłkiem, co nie zmienia faktu, że skakałem jak Twilight, gdy zdobyła swój CM, bo już zacząłem tracić nadzieję. Z przyczyn niezależnych, nadawca mojej paczki nie mógł jej wysłać wcześniej i dotarła do mnie dużo później niż do większości osób.

Sama zawartość dostarczyła mi ogrom radości. Najpierw list, z którego odkryłem, od kogo dostałem paczkę, dał mi wiele powodów do uśmiechu. Następnie zestaw własnoręcznie wykonanych artów, z czego dwa czym prędzej trafią do antyramy. Najchętniej jeden z nich powiesiłbym gdzieś koło łóżka, a drugi w pracy, ale ten plan będzie musiał poczekać, aż ze zmianą pracodawcy nadejdą ciekawsze możliwości. No i ciastka, na które od czasu do czasu łakomie spoglądam. Wszystko to tak naprawdę drobiazgi, ale potrafią dać ogrom radości, bo pochodzą od kogoś, kto musiał dać trochę serca w przygotowanie całości. Od osoby, której nigdy nie spotkałem.

Nasz fandom jest pełen takich niezwykłych akcji. Jedne większe, drugie mniejsze, ale każda z nich magiczna. Wystarczy poszukać ich w na grupach FB, MLPPolska lub FGE. Bo o ich niesamowitości decydują właśnie ludzie, którzy zdecydują się na udział. Należy odłożyć, strach na bok, zgłosić się do niej, nawet jeżeli są jakieś wymagania. Ewentualne odejście z kwitkiem to nie wstyd. Ważne jest tylko, aby się zaangażować, bo bez tego wszystko sypie się jak domek z kart. A tych, których zainteresowałem Pony Poczta, zapraszam na ich [fanpage](#). Intuicja mi mówi, że kolejna edycja będzie niebawem.

Red's Pocket Ponies

W ofercie można znaleźć:

Przypinki

Kubki

Koszulki

Nieśmietelniki

Figurki Funko

Zamówienia specjalne



/redspocketponies





Raport większości

Czyli jak myśl wpływa na świat realny

Jeżeli ktoś z Was oglądał film Stevena Spielberga – „Raport Mniejszości” z 2002 roku, to zapewne pamięta, jak łapano w nim przyszłych przestępców. Tym, którzy filmu nie znają, streszczę sam początek – udaremniane są morderstwa dzięki możliwości przewidywania przyszłości. To zasługa trójki dzieci z umiejętnościami paranormalnymi i wykwalifikowanej załogi obsługującej specjalny system. Film jest niezły, więc jeżeli ktoś nie miał jeszcze okazji, to polecam go sobie obejrzeć.

» *Star Light*

Taka historia akurat nie unosi niczyjej brwi – w końcu w kinie wszystko jest możliwe. A co jeżeli powiedziałbym, że istnieje coś takiego jak zbiorowa świadomość, która wpływa na świat fizyczny z wyprzedzeniem w czasie? Albo że dzięki zaburzeniom w przypadkowości, które powodują ludzkie umysły skupione na tym samym wydarzeniu, można je poniekąd przewidywać? Mam nadzieję, że zrobiło to na Was wrażenie.

W 2013 roku opublikowano wyniki z czternastu lat badań nad zbiorową świadomością, które delikatnie mówiąc, były co najmniej z rodzaju: „WOW!” – żeby nie wkroczyć w strefę niecenzuralną. Oryginalna nazwa: Global Consciousness Project. Okazało się, że skupiona uwaga milionów ludzi powoduje zaburzenia w zdarzeniach losowych, co jak zdrowy rozum podpowiada, nie powinno mieć miejsca. Jednak zanim powiem coś więcej, wyobraźcie

sobie rzut monetą. Zakładamy, że mamy szanse 50:50, że trafimy orła lub reszkę. Pomińmy fakt, że taka proporcja w realnej sytuacji nie istnieje, ale jest do niej mocno zbliżona. Spowodowane jest to choćby nierównomiernym rozłożeniem masy monety i wystarczy, aby obracając się w jedną stronę, robiła to szybciej niż gdy zakręcimy ją w kierunku przeciwnym. A teraz wyobraźcie sobie, że skoncentrowanie się odpowiednio licznej grupy osób na takim pojedynczym rzucie może spowodować, że będzie regularnie wypadać sam orzeł albo reszka, i nie jakieś tam kilka razy pod rząd, a nawet w kilkudziesięciu rzutach. Gapie będą myśleć „orzeł” i on będzie wypadał. Czysty obłąd. Właśnie coś tego typu zaczęli rejestrować badacze w trakcie trwania projektu, a na dodatek takie odczyty poprzedzały ważne światowe wydarzenia i to w sposób znaczący.

Naukowcy do swoich celów oczywiście nie używali monet i maszyn, które nimi rzucały. Z przyczyn czysto praktycznych wyprodukowali specjalne urządzenia, które generowały w sposób losowy liczby „1” lub „0” i robiły to dwieście razy na sekundę. Takie układy ulokowano w sześćdziesięciu pięciu dużych skupiskach ludzkich, między innymi w Brazylii, USA, Kanadzie, Europie, Chinach, Australii i wielu innych. Ich zadaniem było nieustanne „rzucanie monetą”, zgadywanie co wypadnie oraz spisywanie zgodnych i chybionych trafień. Przeciętne prawdopodobieństwo poprawnego wytypowania falowało sobie wokół linii o wartości 50:50, jednak kiedy 31 sierpnia 1997 roku zginęła księżna Diana,

odnotowano pierwsze istotne zaburzenie i znaczny spadek prawdopodobieństwa. W sensie, maszyny zaczęły zadziwiająco często poprawnie zgadywać wynik „rzutu”. W tamtym czasie wieści o tej tragedii rozeszły się po całym świecie i rzesze ludzi skoncentrowało swoją uwagę na jednym i tym samym wydarzeniu. Jednak jedna jaskółka wiosny nie czyni, tylko że wkrótce przyleciało ich dużo więcej i powoli zaczęła wyłaniać się reguła. Okazało się, że nie był to odosobniony przypadek i podobne obserwacje powtarzały się w trakcie katastrof naturalnych, lotniczych, śmierci znanych osób, jak np. Jana Pawła II, a nawet niektórych koncertów muzycznych czy świąt narodowych. To nie wszystko, takie zmiany były rejestrowane przed zaistniałymi wydarzeniami i trwały proporcjonalnie długo do tego, jak świat był nimi zainteresowany. Dla logicznie myślącej osoby to nie mieści się w normalnych granicach rozumowania.

Jednym z takich sztandarowych przykładów projektu jest atak terrorystyczny z 11 września 2001 roku na World Trade Center. Tamtego dnia na cztery godziny przed uderzeniem pierwszego samolotu wartość prawdopodobieństwa bliska 1:1 gwałtownie spadła do 1:1000 i utrzymywała się na niskim poziomie przez kolejne dwa dni. Innymi słowy, maszyna raz się pomyliła, a tysiąc razy prawidłowo wytypowała wynik „rzutu”.

Teraz nasuwa się pytanie: jakie płyną z tego wszystkiego wnioski? Bardzo trudno jest udzielić jednoznacznej odpowiedzi, bo te badania swoimi wynikami wykroczyły poza typową naukę, a pasują

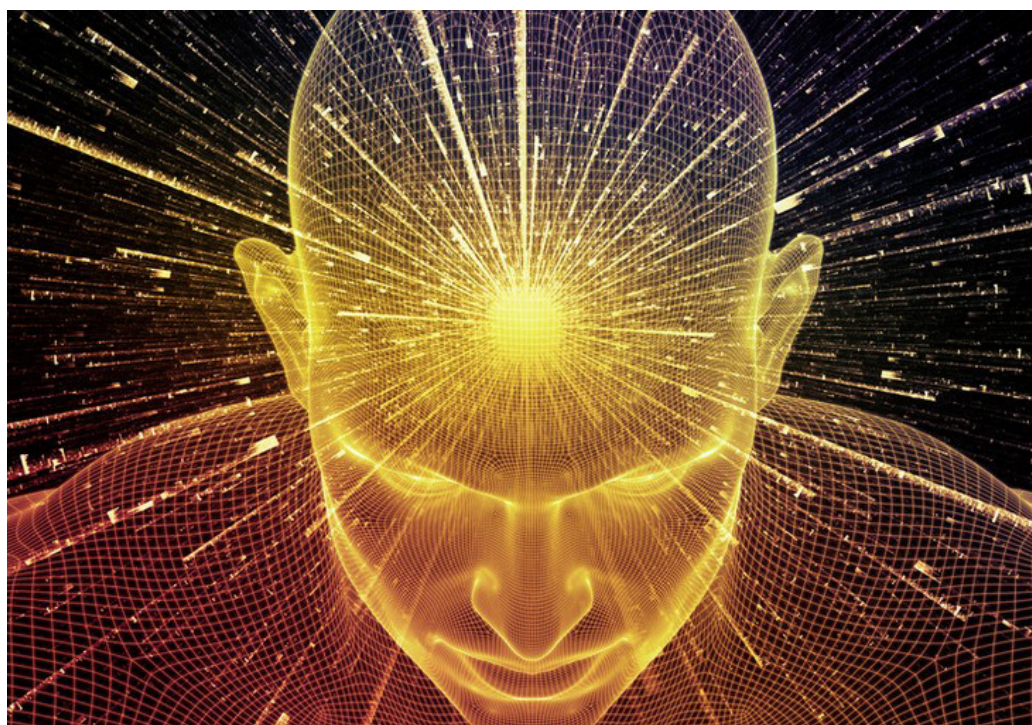
bardziej do świata fantastyki naukowej lub filozofii. Można tylko stwierdzić, że badanie „w dużym stopniu sugeruje”, że istnieje coś takiego jak świadomość zbiorowa, a my jako ludzie jesteśmy w pewien sposób ze sobą połączeni na bliżej nieznanym płaszczyźnie i na dodatek najprawdopodobniej możemy wpływać myślami na świat materialny. Jakby tego nie ubrać w słowa, i tak trudno w to uwierzyć.

Oczywiście uzyskanym wynikiem można zaprzeczać. Takie podejście jest niczym nowym, bo praktycznie każda rewolucyjna wiedza na kartach historii spotykała się z licznymi przeszkodami na swojej drodze do uznania. Mimo iż już w starożytności znajdowano dowody na to, że Ziemia jest okrągła, to dopiero od 1959 roku i wykonania pierwszego zdjęcia naszej planety mamy pewność, że taka faktycznie jest. A jednak i dzisiaj znajdują się osoby, które będą uparcie twierdzić, że jest płaska i do tego jest pępkiem Wszechświata. Bycie sceptycznym to prawidłowe, naukowe podejście, ale mając przed sobą kilkanaście lat badań i setki powtarzalnych wyników, odrzucanie ich tylko dlatego, że się nie da ich racjonalnie uzasadnić, nie jest właściwe.

Na koniec chciałbym jeszcze Was zachęcić do pogrzebienia w swojej pamięci. Czy nie zdarzyło się Wam „ściągnąć kogoś myślami”? Myślicie intensywnie o koledze, koleżance, rodzinie, a tutaj nagle oni do Was dzwonią. Od razu uśmiech pojawia się na twarzy, a w myślach takie zdanie: „Ach, ten zbieg okoliczności”. Akurat mi osobiście zdarzyło się to nieraz. Szczególnie zabawne są sytuacje,

kiedy sięgam po telefon z zamiarem zadzwonienia do danej osoby, a ona właśnie do mnie dzwoni. Być może jest w takich incydentach więcej nauki jak przypadku, a de facto jest bardziej prawdziwe niż nam się wydaje.

Jeżeli przedstawiłem temat niewystarczająco zrozumiale, mogę polecić krótki, nieco ponad trzyminutowy film, który można obejrzeć na YouTube, klikając tutaj: [Global Consciousness Project](#) (filmik jest po angielsku).





Wróg infekcji, wampirów i pocałunków

Posiadając: stylowy krzyż, biblię, pistolet i srebrne kule – obecnie najlepiej mieć również pozwolenie na broń – świece, święconą wodę i olejki, lustra, komplet drewnianych i metalowych kołków ozdobionych krzyżami, no i w końcu trochę czosnku, możemy wybrać się na polowanie na wampiry. Oczywiście to taki zestaw mini dla amatora. Ponieważ zakładam, że nikt z Was nie będzie się uganiał za nosferatu, to skoncentruję się na jedynym ziele w całym tym zestawie – czosnku.

» *Star Light*

Czosnek zwyczajny (*Allium sativum*) znany był już w czasach antycznych, a przynajmniej znaleziono go wśród egipskich malowideł ściennych datowanych na około 3700 lat przed naszą erą. Boscycy faraonowie tak bardzo umiłowali swoje piramidy, że faszerowali nim „ochotniczych” budowniczych, żeby ci za często nie chorowali. Na przełomie wieków znajdowano co najmniej dziwne zastosowania dla tego produktu spożywczego, zaraz obok jego naturalnych właściwości. Dla przykładu rzymscy żołnierze żuli czosnek, gdyż jak sądzili, miał ich chronić przed ukąszeniami węży. W Afryce po dziś dzień niektórzy rybacy nacierają swoje ciała tą rośliną dla ochrony przed krokodylami. Osobiście wydaje mi się, że skuteczność w tym przypadku może w dużej mierze zależeć od preferencji kulinarnych krokodyla. Na wstępie napisałem o jednym z najbardziej rozpowszechnionych mitów na temat odstraszającego działania tej popularnej rośliny. Nawet w kreskówkach pojawia się motyw krwiopijcy,

który brzydzi się na sam jej zapach. Może to kwestia bardzo wyczulonego węchu istot nieumarłych? Choć trzeba przyznać, że zdecydowanie czosnek trudno zaliczyć do perfum.

Wymieniony gatunek do Polski dotarł w średniowieczu, mimo iż nie brakuje w naszej florze jego przedstawicieli, z czego część jest chroniona. Kończąc ten lekko przydługi wstęp, muszę zaznaczyć, że jest to najlepiej zbadane zioło na świecie. Jeżeli cokolwiek zasługuje na miano panaceum, to właśnie zwykły czosnek ze swoimi zdrowotnymi efektami jest najbardziej do niego zbliżony.

Aby lepiej poznać mechanizm działania różnych produktów zawartych w czosnku, przestudiowałem kilka badań i eksperymentów naukowych z ich wykorzystaniem. Postaram się przybliżyć informacje i wnioski, które znalazłem, gdyż są naprawdę fascynujące. Wytrzymajcie proszę ten lekko naukowy fragment, dalej będzie lepiej. Na początek wymienię kilka związków, których absolutnie nie musicie zapamiętywać: allinina – jest główną substancją czynną, występującą tylko w świeżym produkcie i szybko ulegającą przemianie do allicyny. Ten produkt znajduje się w dużych ilościach na przykład w ekstraktach z czosnku poddanych procesowi starzenia. Oprócz tego bardzo ważnymi składnikami są organiczne związki siarki, jak sulfid di- i triallilowy jako ostateczny produkt rozpadu allininy. To z powodu powyższych substancji czujemy nieprzyjemny zapach po zjedzeniu tej rośliny, ale mają też cały szereg różnorodnych efektów na ludzki organizm. Koniec zajęć.

Jeżeli dalej jesteście ze mną, to doskonale, bo tutaj zaczyna się to, co przydatne. W wielkim skrócie – udowodniono i zbadano działania czosnku, takie jak: przeciwbakteryjne – silniejsze nawet od popularnie stosowanych penicylin czy tetracyklin; przeciwgrzybicze i przeciwwirusowe – między innymi na wirus popularnego przeziębienia; obniżające ciśnienie – rozszerza naczynia krwionośne; zmniejszające poziom cholesterolu we krwi, pobudzające układ odpornościowy, przeciwnowotworowe, zwiększające zdolność regeneracyjną niektórych komórek – na przykład wątroby po jej alkoholowym uszkodzeniu, gdyby komuś ta wiedza okazała się potrzebna. Wymienione wyżej związki zwiększają siłę działania leków przeciwcukrzycowych. Wcale nie ostatni, ale niezwykle ciekawy efekt – zmniejszanie szkodliwego wpływu palenia papierosów. Przyznam, że ta lista wygląda nieco absurdalnie, zważywszy że piszę o czymś znanym i ogólnodostępnym. Jednak nie jest to produkt czyjejsz zadumy lub wyobraźni, a autentycznych i rozbudowanych badań naukowych. Ponieważ okazuje się, że te kilka białych ząbków jest tematem rzeką, ja skupię się przede wszystkim na działaniu możliwym do wykorzystania w każdym domu, czyli: przeciwwirusowym, bakteriobójczym i pobudzającym układ odpornościowy oraz krótko je scharakteryzuję. Na końcu podam przepis na tak zwanego „śmierdziela” – nazwa mojego autorstwa, czyli ekstrakt z czosnku robiony na zimno.

Jedzenie surowych ząbków poza walorem smakowym – którego osobiście nie rozumiem – ma niewątpliwie silny efekt bakteriobójczy. Czyli zabija lub uniemożliwia bakteriom budowę ściany komórkowej, o ile ją posiadają. O zakresie działania nie będę pisał, ale osobiście nie leczyłbym czosnkiem poważnych infekcji bakteryjnych, a traktował go bardziej jako profilaktykę. Dlaczego? Ponieważ liczy się też stężenie „leku”, a tego nie ma aż tak dużo w jednym czy dwóch ząbkach. Jak ktoś potrafi jeść całe główki garściami, to zapewne nie miewa częstego, bliskiego kontaktu z ludźmi. Znacznie bardziej praktyczny okazuje się efekt pobudzający komórki odpornościowe. Teraz kłania się wiedza z zakresu biologii na poziomie gimnazjum, czyli limfocyty T CD8 – aktywujące inne komórki odpornościowe do walki z infekcjami, nieważne jakimi. W tym przypadku nawet niewielkie pobudzenie niesie za sobą cały szereg wzbudzonych białych krwinek, które będą truć, utleniać i pożerać bakterie, grzyby i zawirusowane komórki. Dokładny mechanizm działania przeciwwirusowego czosnku, choć wielokrotnie udowodniony, nie został jeszcze w pełni poznany. Może on być dwojaki: po pierwsze

zaburza budowę otoczki wirusa, utrudniając jego przyleganie i wnikanie przez błonę komórkową, a po zainfekowaniu gospodarza ściąga komórki odpornościowe lub aktywuje naturalną śmierć komórki, uniemożliwiając jego namnażanie. Do zbadanych wirusów, na które działanie czosnku zostało udowodnione, należą między innymi bardzo dokuczliwe rinowirusy i paragrypy – odpowiedzialne za infekcje kataralne (katar) i przeziębienie, a nierzadko mylone z faktyczną grypą.

Udało mi się również znaleźć ciekawe badanie, gdzie nie koncentrowano się na konkretnych wirusach, a na ogólnym wpływie ekstraktu z czosnku na przeziębienie. Przebadano 146 kobiet i mężczyzn, dzieląc ich na dwie równe grupy. Pierwsza otrzymywała jedną kapsułkę dziennie zawierającą badaną mieszaninę, druga placebo – kontrola. W grupie badanej w ciągu 90 dni zaobserwowano 24 zachorowania, podczas gdy w drugiej grupie było ich aż 65. Oprócz tego średnia długość infekcji w pierwszej grupie wyniosła 4,6 dnia, a w grupie kontrolnej dokładnie o dobę dłużej. Ten eksperyment w wyraźny sposób pokazał, że istnieje pozytywny efekt leczniczy i profilaktyczny czosnku i jest statystycznie znaczący.

Jednak pomimo tak wielu wspaniałych efektów czosnek nie jest kamieniem filozoficznym i może okazać się również szkodliwy. Przede wszystkim jak każdy produkt spożywczy może wywoływać alergie i osoby uczulone powinny go unikać w każdej formie. Ponieważ organiczne wiązki siarki w dużych ilościach negatywnie wpływają na ośrodek utrwalania pamięci i uczenia – hipokamp – należy stosować czosnek i jego produkty z umiarem, szczególnie w okresie intensywnej nauki. Poza tym, mniej groźne, ale istotne działanie uboczne wywiera na układ pokarmowy, podrażniając go, co może zmniejszać apetyt. Dotyczy to szczególnie spożywania świeżych ząbków.

W związku z tym, co zostało napisane powyżej, zachęcam wszystkich do sporządzenia następującej mikstury. Składniki: 0,5 litra przegotowanej wody, 12 ząbków czosnku, 3 łyżki stołowe miodu, sok z półtorej cytryny – dużych. Wykonanie: Wodę i utarty czosnek zmieszać razem i wstawić do lodówki na 24 godziny, następnie przecedzić oraz dodać miodu i cytryny. Gotowe!

Wystarczy pić 1 łyżkę deserową lub stołową, najlepiej na wieczór, aby w okresie chorobowym – jesień-wiosna – zmniejszyć swoje szanse na zachorowanie, a zwiększyć na szybki powrót do zdrowia.



Undertale

Indyki wychodzą z podziemia

Jeśli ktoś ma jakiegokolwiek wątpliwości, czy gra niezależna może podbić świat, wystarczy spojrzeć na „Undertale’a”, który w krótkim czasie zbudował wokół siebie solidny fandom. Z impetem stał się symbolem ambitnej gry o archaicznym wyglądzie, gdzie parę zlepionych pikseli może poruszyć bardziej niż niejeden melodramat.

» Alberich

Gry Indie powiększają swoją niszę i znaczenie, stanowiąc naturalną odpowiedź rynku na poczynania tzw. „mainstreamu”. Zamiast na dopieszczanie obrazu i przypalanie kart graficznych, stawiają na unikatowość stylu, ich twórcy szukają nowych rozwiązań, doskonale znajdują się w medium gry komputerowej, dopieszczają formę opowiedzianej historii i używane do niej środki. Nie mamy już do czynienia ze zjawiskiem marginalnym, wręcz przeciwnie, to solidna i coraz szersza alternatywa dla produktów dużych firm.

„Undertale” autorstwa Toby’ego Foxa jest przykładem przemyślanej i wyrazistej gry, którą pragnę Wam z całego serca polecić. Wystarczy spojrzeć na bliskie stu procent oceny i ogromną ilość sprzedanych egzemplarzy, by domyślić się, że mamy do czynienia z czymś wyjątkowym. Nie ukrywam jednak, że sam podchodziłem do „Undertale’a” bardzo sceptycznie, niepewny tego, czy nie okaże się kolejnym domkiem z kart oczekiwania, który nie przetrwa konfrontacji z prawdą. Całe szczęście, moje

obawy były bezzasadne, gra broni się znakomicie.

Pierwsze opisy i pierwsze wrażenia – „Undertale” to gra, w której nasz bohater przechodzi przez podziemną krainę zamieszkaną przez różnorakie potwory. Swoim stylem i funkcjami przypomina klasycznego RPGa, w którym możemy z tymi stworkami walczyć. Jednak tym razem nie musimy nikogo zabijać, mamy możliwość darowania życia każdemu napotkanemu przeciwnikowi. Właśnie na tym opiera się „Undertale”, na wyborze między wyrąbaniem sobie drogi a przejściem jej możliwie najbardziej pokojowo. Według mnie pomysł jak pomysł, ani specjalnie odkrywczy, ani specjalnie dobry, jednak na szczęście jego wcielenie w życie to istny majstersztyk. Zapewniam Was, że ciężko o drugą grę, gdzie tak bardzo możemy pożałować niektórych swoich czynów.

Od strony fabuły mamy do czynienia z istnym majstersztykiem, są tu zarówno mocno zarysowany cel główny, porządne zwroty akcji i zaskoczenia, ogromna dawka dramatyizmu oraz przede wszystkim wciągająca opowieść. Im dalej, tym lepiej, z każdą spotkaną postacią, zwiedzoną lokacją i usłyszaną rozmową coraz bardziej obchodził mnie los tego świata, żywałem się z jego postaciami i jeszcze mocniej pragnąłem mieć wpływ na otoczenie dookoła mnie.

Pomimo całej jakości fabularnej „Undertale’a”, nie jest pod tym względem najlepszą grą, w jaką grałem, dużo lepiej ocenia się go jednak przez

Guzusoru

pryzmat emocji. O tak, emocje służą tej grze jak mało co, bowiem jest ona niespotykanie wyrazista uczuciowo. Są momenty, w których zaszkłą się oczy, w innych można się głośno pośmiać, w jeszcze innych poczuć więź z postaciami lub nawet wstyd za własne postępowanie. Wszystko to pięknie łączy się z pokojowym i empatycznym przekazem gry, który też warto pochwalić.

Bohaterowie też spisują się naprawdę dobrze, choć tutaj z nutą żalu dodam, że oczekiwałem nieco więcej. Teoretycznie nie ma się do czego przyczepić, postacie są unikatowe i ciekawe, dobrze też spełniają swoje role w historii, nieszczęśliwie spodziewałem się jednak, że ich kreacje rzucą mnie na kolana. Nie rzuciły, ale pretensje mogą mieć raczej do siebie, że chciałem za wiele, niż do twórców. No... może też do ludzi, którzy zachwalają tych bohaterów pod niebiosa.

Gdyby ktoś spytał mnie, jaka jest największa, najwspanialsza zaleta „Undertale’a”, bez wahania powiedziałbym o perfekcyjnym wykorzystaniu medium gry komputerowej. Właśnie dogłębne zrozumienie i wykorzystanie wszystkich zalet takiego środka przekazu sprawiło, że „Undertale” spisuje się tak niezmiernie. Jestem pod głębokim wrażeniem, jak Toby Fox mistrzowsko wykorzystał wielość zakończeń, przierzucanie odpowiedzialności i wszystkie te drobiazgi, na które normalnie nie zwracamy uwagi w grach. Właśnie dlatego mamy do czynienia z czymś tak wyrazistym, tak niesamowicie łamiącym czwartą ścianę i tak bardzo pokazującym nam, że nie jesteśmy obserwatorami świata, tylko jego częścią. Nigdy wcześniej nie spotkałem się z czymś takim i jestem pod ogromnym wrażeniem.

Nieco gorzej gra prezentuje się od strony graficznej, już od pierwszego rzutu okiem widać, że

mamy do czynienia z indie’em. Biorąc pod uwagę, jaką drogą poszli twórcy, nie uważam, by boleśnie skromna, pikselowa grafika była złym pomysłem, jednak bezsprzecznie nie jest najlepszą stroną „Undertale’a”. Zdarzają się jednak przyjemne perełki, zwłaszcza blisko zakończeń, które radzę odkryć Wam samodzielnie.

Zdecydowanie lepiej wypada muzyka, skromna, ale klimatyczna, dobrze dopełnia historię. Niestety, wyszła trochę nierówno, w niektórych lokacjach aż chce się jej słuchać, w innych po prostu brzęczy w tle. Wbiła się też w efekt Phoenixa Wrighta – soundtrack znacznie bardziej kojarzy się z emocjami gry niż z faktyczną jakością. Nie ma na co narzekać, muzyka swoją funkcję spełnia, a to wystarcza.

Pozwolę sobie powiedzieć Wam o czymś, co można uznać za wadę – pełnię mocy „Undertale” pokazuje bardzo późno. Sam długo przechodziłem od „ok, ale nic niezwykłego” przez „dobre, naprawdę dobre” aż po „bardzo dobre, ale nie rozumiem, skąd ten kult”, ostatecznie kończąc na pełnym szacunku. Tym samym radzę Wam wytrwać jak najdłużej z „Undertalem”, wielu sceptyków i malkontentów krytykuje grę tak mocno przede wszystkim dlatego, że nie wytrwali do jej końca, a szkoda.

Dawniej, zwłaszcza w latach dziewięćdziesiątych, gry rozwijały się wyjątkowo dynamicznie, praktycznie każdy rok był wyścigiem zbrojeń w grafice, grywalności i zastosowanych rozwiązaniach. Chociaż teraz nie mamy już do czynienia z takim tempem, w końcu bardzo wiele zostało już wymyślone i zastosowane, momentami wciąż przejawia się postęp. Tak samo jak parę lat temu „Minecraft” rozpoczął erę sandboxów, tak teraz „Undertale” może być drogowskazem, jak rozwijać gry jako środek, ich fabułę, klimat i możliwości.



Long ago, two races ruled over Earth:
HUMANS and MONSTERS.

Dlatego właśnie biegnijcie na Steama i kupcie „Undertale’a”, chyba że już to zrobiliście. A po wszystkim poróżglądajcie się w Internecie za śladami fandomowej aktywności, ogromna ilość obrazków, komiksów i filmików czeka na odkrycie. Pamiętajcie tylko, by robić to po zagranju, lepiej nie psuć sobie zabawy niespodziewanym spoilerem. Wiem też, że wiele osób w fandomie MLP zna już „Undertale’a”, to dobrze, czas by poznało go jeszcze więcej osób. Warto.



Child of Light

Chodźcie, dzieci, siądźcie w koło, byście dobrze mnie słyszały. Opowiem wam o świecie Lemurii i o dziewczynce stworzonej do chwały.

» aTOM

Niezależne, produkowane przez garstkę ludzi gry, popularnie zwane „indykami”, przeżywają ostatnimi laty prawdziwy rozkwit. Tytuły takie jak „To The Moon” czy „Undertale” pokazują, że pasja twórców jest nieraz dużo istotniejsza niż kosmiczny budżet i wypasiona grafika. „Child of Light” również jest jedną z takich gier. Gier, w których pierwsze dwadzieścia minut człowiek spędza na ekranie tytułowym, wsłuchując się w motyw przewodni. I wie, że potem będzie jeszcze lepiej.

„Child of Light” jest połączeniem platformówki oraz RPG z turowym (choć nie do końca) systemem walki. Wymaga on nieco przyzwyczajenia, ale początkowe starcia są na tyle łatwe, że doskonale służą jako samouczek. Potem poziom trudności walk nieco rośnie, zaś elementy platformowe schodzą na dalszy plan (co jest nawet fabularnie uzasadnione). Do tego dochodzą całkiem pokaźne drzewka umiejętności oraz system craftingu oparty na kryształach i żywiolach. Czyli wystarczająco, by móc pobawić się w specjalizację i jednocześnie nie pogubić w natłoku możliwości. Acz jak to bywa w większości RPG-ów, wprawny gracz zdoła bez większych

trudności „wymaksować” wszystkie postacie.

Naszą główną bohaterkę, Aurorę, poznajemy w niezbyt przyjemnym momencie, mianowicie... w chwili śmierci. No, może nie do końca śmierci – dziewczę zapadło w dziwnego rodzaju śpiączkę, co w jakiś sposób przeniosło ją do królestwa Lemurii, niegdyś krainy światłości, a obecnie miejsca pogrążonego w mroku przez Królową Nocy (hmm, gdzieś już to widziałem...). Aurora zostaje oczywiście okrzyknięta wybrańcem, Dzieckiem Światła i chcąc nie chcąc, musi teraz pomóc odzyskać skradzione przez Królową słońce, księżyc oraz gwiazdy. A w międzyczasie stara się też znaleźć sposób na powrót do domu. Fabuła, choć brzmi dość banalnie i schematycznie, zawiera kilka niezłych zwrotów akcji. W dodatku jest idealnie poprowadzona, jeśli chodzi o tempo – w momencie, w którym zaczynamy czuć już lekkie znużenie ciągłymi potyczkami i eksploracją, „Child of Light” wywraca wszystko do góry nogami i miazdzy solidną dawką uczuć. Na plus policzyć można też NPC-ów takich jak choćby ogień, mag-beksa czy... mysz w stroju Robin Hooda. Nie da się ukryć, w tej grze dowodzimy naprawdę niezłe pokręconą grupą osobliwości.

No dobra, ale co właściwie wyróżnia ten kawałek komputerowej sztuki (nie waham się użyć tego słowa) wśród pozostałych gier? Ano oczywiście klimat, sprawiający, że grając, czujemy się niczym w baśni. Podkreśla to nie tylko cudowna, ręcnie

rysowana grafika (polecam przyglądać się tłom kolejnych lokacji) czy przepiękna muzyka (chóry w czasie starć z bossami są fenomenalne!), ale nade wszystko narracja, która jest w pełni pisana wierszem. Nawet najkrótsza wymiana zdań między bohaterami to rymowanka, opisy zadań to zgrabne wierszyki, zaś niektóre słowne utarczki ocierają się o majstersztyk. Na wyróżnienie zasługuje tu zwłaszcza postać błazna, której rymowanie... nie do końca wychodzi, przez co inni bohaterowie nieustannie ją poprawiają. Zdarzają się co prawda rymy „częstochowskie” i eksploatowane do granic możliwości (m.in. nagminna kombinacja „daughter – father”), ale nie psują one ogólnego odbioru.

Lecz wszystkie te smaczki wyłapiemy jedynie jeśli znamy angielski w stopniu wyższym niż podstawowy. Gra bowiem nie została przełożona na polski – przynajmniej oficjalnie. Istnieje tłumaczenie fanowskie, jednak nie korzystałem z niego, więc nie mam też pojęcia, jaki poziom prezentuje. Wszelkie komentarze wskazują jednak, że jego twórcy (grupa Spolszczenia4You) podołali zadaniu, zatem chyba mogę je w ciemno polecić.

Gra ma jednak dwie wady – pierwszą jest platforma Uplay, która musi być włączona jednocześnie ze Steamem i dodatkowo domaga się aktywnego połączenia z Internetem. Co prawda chwila grzebania w ustawieniach sprawia, że można grać offline, ale do siana ciężkiego, konieczność

instalacji i włączania kilku programów dla jednej gry jest po prostu irytująca. Drugą, poważniejszą wadą jest niemal kompletny brak dubbingu. Przy całej fantastycznej, wierszowanej narracji, brak głosów bohaterów szczególnie daje się we znaki. Naprawdę ubolewam nad tym, że twórcy nie zdecydowali się nagrać choćby istotniejszych dialogów – tym bardziej że narratorka, czyli jedyna postać, która przemawia do nas w czasie zabawy, spisała się wprost bajecznie.

Bajecznie. To słowo chyba najlepiej podsumowuje „Child of Light”. Klimat, muzyka, grafika, ba!, już sam początek gry (nigdy nie spotkałem się z równie prostym i równie klimatycznym wprowadzeniem) jednoznacznie wskazują, że znaleźliśmy się w interaktywnej opowieści na dobranoc. Kojarzycie pewnie sytuację, w której rodzic opowiada dziecku bajkę do snu, a ono zamiast zasnąć domaga się dalszej części? Dokładnie tak się poczujecie, poznając historię Aurory, Lemurii i zamieszkujących ją istot. Do czego gorąco zachęcam.



Sunrider: Mask of Arcadius

Our hull is beginning to fracture!

Pewnego pięknego dnia, gdy byłem jeszcze (względnie) młody i piękny, pewien znajomy polecił mi grę sci-fi. Miała ona zawierać wszystkie cuda tego świata – wymagająca walkę taktyczną, wielkie mechy, mangowe dziewczynki i klimat wsysający gracza przez monitor. Co więcej, była ona darmowa. To brzmiało wręcz zbyt dobrze, by mogło być prawdziwe. Z podejrzliwością zacząłem szukać haczyków, pułapek i problemów. I wiecie co? Po dwudziestu godzinach grania nie znalazłem żadnego. Może poza jednym – czemu moja obrona przeciwrakietowa przepuszcza te wszystkie przeklęte torpedy!?

» *Ghatorr*

„Sunrider: Mask of Arcadius” to połączenie visual novel z grą taktyczną. Opowiada historię kapitana Kayto Shieldsa, oficera marynarki gwiazdnej niezależnej planety Cera, który na początku opowieści otrzymuje stanowisko przywódcy nowoczesnego okrętu wojennego – tytułowego Sunridera. Niestety, po mniej więcej dziesięciu minutach rozglądania się po pokładzie cały układ planetarny zostaje zaatakowany przez flotę wojenną PACTu (People’s Alliance for Common Treatment), czyli kosmicznego odpowiednika dowolnego totalitarnego państwa na Ziemi (retoryka komunistyczna, metody nazistowskie, kult przywódcy rodem z Korei Północnej, a jeden z ich admirałów ma grację i zdolności taktyczne Hermanna Goeringa). Po krótkiej potyczce, wprowadzającej gracza w tajniki sterowania, Sunrider zostaje zmuszony do pośpiesznego odwrotu na z góry upatrzone pozycje, pozostawiając za sobą

wraki pozostałych okrętów wojennych Cery, ogromną flotę wroga oraz zrujnowaną, rodzimą planetę, która na oczach załogi została przez PACT potraktowana bronią masowej zagłady. W tej sytuacji Kayto Shields nie ma zbyt wiele wyboru – stawia sobie za cel kontynuowanie walki z najeźdźcą oraz wyzwolenie Cery.

Sama rozgrywka to mieszanina interakcji z postaciami (jak w każdej szanującej się visual noveli) z walkami taktycznymi. Jako kapitan Shields musimy przede wszystkim postarać się o skompletowanie załogi oraz ryderów – kosmicznych meków, które Sunrider może transportować w swoich hangarach. Do tego przydatne byłoby znalezienie sojuszników, będących w stanie zaoferować pomoc w wojnie, zapewnienie funduszy na ulepszenia i rozbudowę Sunridera oraz ryderów etc. Czasami też trzeba rozwiązać spory wśród załogi, spędzić z nią dzień na plaży, wziąć udział w bardzo podejrzanych badaniach medycznych – ot, codzienność kapitana okrętu gwiazdowego.

Każda misja w grze oscyluje jednak wokół czegoś kompletnie innego – walki. Starcia rozgrywają się w trybie turowym na arenie złożonej z heksagonów. Wszystkie jednostki na planszy, zarówno nasze, jak i wroga, posiadają określoną ilość energii, którą mogą wydawać na akcje – od ostrzału z dział po np. naprawę, tymczasowe poprawienie celności czy wyłączenie wrogich osłon. Każdy z ataków zadaje uszkodzenia konkretnego typu i jest stosowany do innych celów, a atakowane jednostki posiadają kilka środków ochrony przed uszkodzeniami (uniki, pancerz, osłony, ochrona przeciwrakietowa). Atakowanie okrętów

liniowych działkami szybkostrzelnymi co najwyżej zarysuje im lakier, wrogie rydery z łatwością unikną ostrzału z głównych dział, a wystrzelenie torpedy w cel z dobrą ochroną przeciwrakietową sprawi, że nasz pocisk smętnie się wypali przed trafieniem wroga. Brzmi prosto? Całość się szybko komplikuje poprzez danie graczowi możliwości ulepszania swoich statków, co prowadzi do tworzenia nowych, skomplikowanych taktyk. Do tego każdy nowy ryder daje nam nowe możliwości, od lekkiej i zwinnej jednostki idealnej do zwalczania wrogich mechów oraz robienia za wabik po jednostkę wsparcia, która pozwala na wzmocnienie naszych jednostek. Jakby tego było mało, to szybko dostajemy nasze pierwsze punkty dowodzenia, które w czasie walki możemy wydać na krótkotrwałe poprawienie jakości naszej obrony, strzał z ogromnego działa czy wykonanie przeskoku Sunridera w obrębie mapy. Niestety, by nie było za prosto, to praktycznie nie ma misji, w której wróg nie miałby przewagi liczebnej, i to nawet nie licząc istnienia wrogich lotniskowców, które – jeśli szybko ich nie zniszczymy – będą regularnie wypływać z siebie wraże jednostki. Sprawia to, że walka jest diabelnie trudna, zaskakująco głęboka... i bardzo, ale to bardzo satysfakcjonująca.

Walki taktyczne byłyby jednak na nic, gdyby pomiędzy nimi gracz się nudził. Na szczęście tak nie jest, bowiem Sunrider: Mask of Arcadius dba o nas, stawiając przed nami szeroki przekrój ciekawych postaci, które łatwo się da polubić. Ava, Icari, Asaga... nawet jeśli na początku mogą się wydawać stereotypowe, to prędzej czy później ich wizerunki zaczynają nabierać sensu i rozbudowania. Scenki z ich życia na pokładzie okrętu czyta się z przyjemnością i można naprawdę szybko się do nich przyzwyczaić. Do tego od czasu do czasu zostaje nam zaprezentowany wybór moralny, wpływający na relacje z postaciami, oferowane nam misje oraz zakończenie. Zmiany nie są zbyt wielkie, a ostatnia – przy samym końcu gry – możliwa jest do odwrócenia, jeśli nam się nie podoba, ale i tak stanowi to sympatyczny element gry. Fabuła zawiera kilka ciekawych zwrotów akcji i potrafi wywołać silniejsze emocje.

Podsumowując, „Sunrider: Mask of Arcadius” to solidny kawałek roboty, któremu warto dać szansę – szczególnie za taką cenę (albo raczej za jej brak). Nawet jeśli nie wzbudzi ona w was tak silnych emocjach jak w autorze tego tekstu i jego znajomych, to czas spędzony przy niej nie powinien zostać uznany za stracony.

Dodam jeszcze, że piątego marca 2016 wydana została kolejna część, „Liberation Day”, z tym że jest ona płatna – na razie cena wynosi 23 euro na steamie. Do tego dostępny jest spin-off o tytule „Sunrider Academy”, w którym cała ekipa z podstawowej wersji występuje w roli studentów. Lojalnie przy tym uprzedzam, że jeden z achievementów nazywa się „Hentai siskon”. Kto jest ciekawy, może sprawdzić, o co chodzi...

Porady:

1. Eksperymentowanie z wykorzystywaniem umiejętności daje ciekawe skutki. Dajmy na to, wyłączenie działek przeciwlotniczych u wroga samo w sobie jest fajne, ale sprawia też, że nie może kontratakować – przez co wystawia się na ataki z bliska. Z kolei zdolność pozwalająca na przesuwanie ryderów może być używana zarówno na przeciwnikach, jak i naszych własnych jednostkach, co pozwala, na przykład, na zaoszczędzenie energii snajpera, którą w innej sytuacji musiałby zużyć na ruch.
2. Za statki wylatujące z lotniskowców, baz etc. nie dostaje się pieniędzy – grind jest w związku z tym niemożliwy, a do tego oznacza przedłużanie walki i tracenie przez to cennych punktów dowodzenia.
3. W pierwszej kolejności należy zadbać o to, by Sunrider był w stanie oddać dwie salwy w jednej turze z dział kinetycznych.
4. Przed misjami eskortowymi zalecane jest zażycie środków uspokajających.
5. Istnieje patch, który dodaje kilka całkiem istotnych fabularnie scen i pozwala lepiej poznać postacie. Jest z nim tylko jeden problem – przy tych scenach bohaterowie nie noszą ubrań.



MANAD.PL

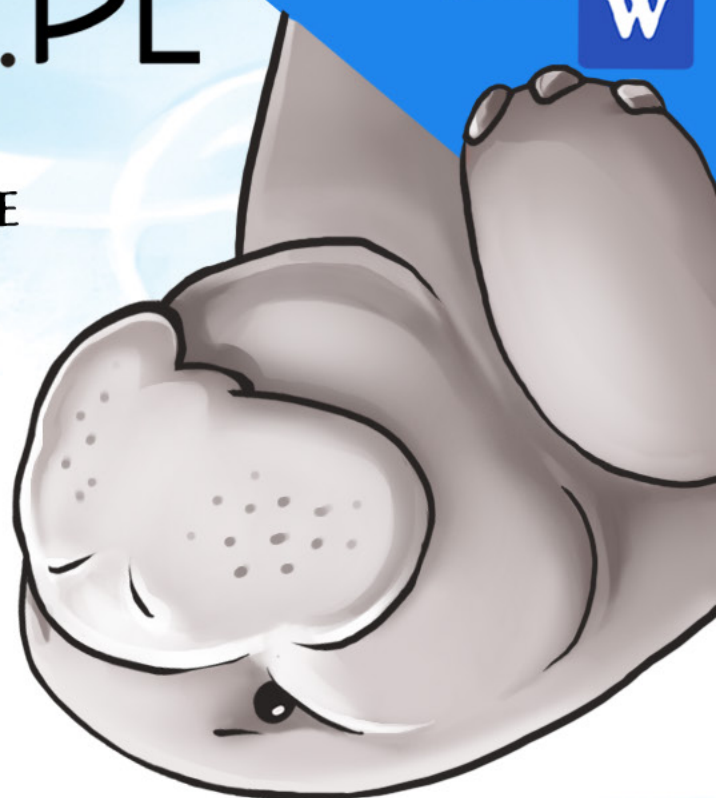


**W NASZYM SKLEPIE ZNAJDZIECIE WIELE
INTERESUJĄCYCH GADŻETÓW!**

**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**

