

3/2016



EQUESTRIA TIMES

12

Najlepszy fanfik drugowojenny! Tylko u nas!

Kiedys bylam mężczyzną -wywiad z Chatoynace

*5 lat z wariatami, czyli historia forum
o kolorowych osiołkach*



Cześć!
Od ostatniego numeru minął szmat czasu albo i trochę więcej. Pewnie co niektórzy czytelnicy pochowali nas już w myślach. Spieszę donieść, że ciągle żyjemy i pracujemy. W tym wypadku nie ma co się rozwodzić nad wszystkimi sprawami, które doprowadziły do tego, że aktualny numer jest dopiero trzeci w tym roku. Zresztą i tak nie starczyłoby miejsca, ale podsumować mogę to tak, że czasami jest się na górze, czasami na dole. My już mieliśmy ostry zjazd w dół i rozbiliśmy się o dno, więc jedyne, co nam zostało, to iść do góry po lepsze jutro.

» Macter4

Tak jak stwierdził Macter – różowo nie było. Faktem jest, iż wypaliła, a pomysły na nowe artykuły o kucykach czy choćby domowe zaczynają być sporym problemem. Proszę się więc kiedy rozmawiając prywatnie z kimś z redakcji, prędzej czy później (z kazaniem na przód) zobaczycie sakramentalne „A nie miałoby być może ochoty napisać czegoś gościnnie do „Equestria Times”? Wszystko staramy się jednak trzymać poziom i nie poddawamy się rozpaczom. Jak to kolega Naczelny stwierdził – tam już byliśmy, nie spodobało. Wyszło więc na to, że przed Wami całkiem sporo następnym szykujemy pewną niespodziankę – daję jej 10% szans, ale jeżeli się jakimś cudem uda, to możemy Was nieelastycznie. Póki co serdecznie pozdrawiamy i zapraszamy do lektury.

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:

aJVL

Mlp-vector-collabs

Redaktorzy naczelni – D
Redaktorzy wicenaczelni
Redaktorzy – Matyas C
Korektorzy – solaris, Ka
Gościnnie – _TK_, Emu
Dział techniczny – Pisk

My Little Pony Friendship is Magic
Redakcja Equestria Times nie p

Spis treści

RECENZJE

Fallout Equestria: Old Vaquero.....	5
Stallions of Harmony – Longest Night.....	6
A Great Endeavor.....	8
The Friendship Virus.....	10
Gilded Sister.....	12

MANUFAKTURA

Kwiat Paproci.....	13
--------------------	----

PUBLICYSTYKA

Wywiad z Chatoyance.....	14
Idzie (językowy) rak, nieborak.....	20
Wrogu mój, co wykrzywiasz usta.....	22
Wywiad z Jetto.....	24
Morały w My Little Pony: Friendship is Magic.....	26
Tytuł? W sensie magister?.....	31
Piąta rocznica MLPPolska.....	33
Celestio, gdzie ja jestem?.....	37
Przegląd muzyczny.....	40
Recenzja Obrazków: Skajusblog.....	44
Redakcyjna ocena odcinków.....	48
Zgryźliwego Tetryka wykopaliska na YouTube.....	61
Relacja z Ponycogressu.....	64
Relacja z Middle Equestrian Convention.....	66
Relacja z GalaConu.....	73
Galacon 2016.....	81
Relacja z III Twilightmeeta.....	85

FELIETONY

Hejty lecom!.....	88
-------------------	----

POZOSTAŁE

CMC zdobywają znaczki.....	89
Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych.....	94
Kończ waść, wstydu oszczędź!.....	96
Gandzia Gra w „Warcrafta III”.....	98
Recenzja pierwszych 3 sezonów RWBY.....	100
Oldtown Festival 2016 – Relacja.....	102
Mały bestiariusz słowiański: Południca.....	106
Kondycja świata gier.....	108

ARTYSTYCZNY MIX

Komiksy.....	112
--------------	-----

część osób się
ocoby okołofan-
ęc nie zdziwić,
oózniej (ze ws-
łbyś/miałabyś
mes“?”. Mimo
ać się czarnej
y i się nam nie
y numer, a na
ans powodze-
no zaskoczyć.

» Dolar84

Dolar84, Macter4
ni – Verlax, Cahan
orra, Verlax, KingofHills, Zodiak, Falconek, Gray Picture
misha, Gandzia, SoulsTornado, Geralt of Poland, aTOM
lfi, Darques, Wonsz
klakozaur, Gabol, MLO

ic i Hasbro są zastrzeżonymi znakami towarowymi Hasbro Inc.
onosi odpowiedzialności za treść reklam zamieszczonych w magazynie.

E for glorious EQUESTRIA



Największy w Polsce serwis
o tematyce My Little Pony

 nowinki

 fanarty

 fanfiki

 felietony

 i wiele innych



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



[Gore][Crossover][Dark]

Fallout Equestria: Old Vaquero

Autor: ClickClackTheBrony

Kiedy myślimy o fanfikach z uniwersum **Fallout: Equestria**, to naturalnie jako pierwsza wpada do głowy tzw. **Wielka Piątka** (Oryginał, „Project Horizons”, „Murky Number Seven”, „Heroes”, „Pink Eyes”). Dopiero później ewentualnie zwraca się uwagę na inne tytuły, które zwykle łączy jedna cecha – są długie, dłuższe i niemożliwie długie. Tak jakoś się zdarzyło, iż autorzy opowiadań osadzonych w tym świecie starają się raczyć czytelników gargantuicznymi porcjami tekstu wypełnionego mnogością opisów, dialogów, bohaterów, wątków pobocznych, wątków pobocznych od wątków pobocznych i tak dalej. Nie da się ukryć, iż do ich lektury, nawet jeżeli napisane są na najwyższym poziomie, potrzeba nielicznej wytrwałości. Czy oznacza to jednak, iż nie da się złapać czegoś krótszego? Nie mam tu oczywiście na myśli żadnego z bardzo wielu zarzuconych projektów, ale raczej jakiegoś dobrego oneshota. W tej recenzji postaram się przybliżyć Wam choć trochę właśnie taką perełkę.

» Dolar84

Historia opisana w „Old Vaquero” nie powala oryginalnością – jestem pewny, iż coś podobnego do niej można znaleźć w niejednym westernie. Głównym bohaterem jest stary kowboj, niegdyś sławny z tępienia przestępców. Znany jako Old Vaquero, przemierzał przez lata pustkowia, kładąc trupem wielu bandytów, łupieżców i ogólnie czynił nieco dobra w tej

przeklętej krainie. Latka jednak lecą nieubłagalnie i nawet ghul może poczuć się zmęczony. Teraz spokojnie sobie żyje z dala od innych kucyków (z nielicznymi wyjątkami) i nie miesza się w sprawy powojennej Equestrii. Naturalnie swoistą idyllę trafia szlag, kiedy przypadkiem spotyka źrebaka, którego rodzice zostali uprowadzeni przez pustoszący okolicę gang. Stary muł mimo początkowych wątpliwości uznaje, iż ma w sobie jeszcze dosyć ikry, by po raz ostatni dobyć wiernego rewolweru w słusznej sprawie. Razem z dosyć nieoczekiwanym sprzymierzeńcem rusza na ratunek i... i tu się kończą wszelkie spoilery – musicie doczytać już sami.

Wcześniej w recenzji użyłem do określenia „Old Vaquero” słowa „perełka”. Chciałbym zaznaczyć, iż chodziło mi raczej o jego status jednostrzałowca niż o faktyczną jakość, która choć wysoka, by nie powiedzieć bardzo wysoka, jednak do tego poziomu nie sięga. Mimo wszystko zalecam lekturę wszystkim chętnym – opowiadanie ma kilkanaście stron, więc można je pochłonąć na raz, a język, którym zostało napisane, nie należy do przesadnie skomplikowanych. Średnia znajomość angielskiego w zupełności wystarczy, by poznać przygody starego nieumarłego muła. Czy są jakieś plany dotyczące tłumaczenia? Szczerze mówiąc, nic o tym nie wiem, ale może ktoś po lekturze tej recenzji się na to zdecyduje – byłoby to wielce wskazane.



[Adventure][Alternate Universe][Comedy]

Stallions of Harmony – Longest Night

Autor: Jetto

Przzerwijcie mi, jeśli już to znacie – młody kucyk, blisko związany z księżniczką Celestią, acz pozbawiony jakichkolwiek szczerych przyjaciół i nieuznający przyjaźni za rzecz wartą uwagi, zostaje wysłany do Ponyville, by nadzorować przygotowania do wielkiego święta, poznaje tam nowych znajomych, przy ich pomocy staje do walki z prastarym wrogiem Celestii... Hm? Coś wam się kojarzy? No dobrze, ostatni szczegół – tym kucem jest książę Blueblood.

» *Ghatorr*

„Stallions of harmony – Longest Night” to opowiadanie zaczynające cały cykl fanfikowy, określany w sumie jako Stallionverse i składający się na chwilę obecną z siedmiu dzieł. Wszystko zaś wychodzi od jednego, prostego pomysłu – tuż przed Świętem Letniego Przesilenia, w wyniku splotu dość niefortunnych wydarzeń (w którym sporą rolę mają mała skautka, kwestia bicia Celestii po twarzy oraz spore ilości błota), książę Blueblood zostaje wysłany razem z Shining Armorem (który pełni rolę jego strażnika) do Ponyville zamiast Twilight. Im dalej w las, tym zmiany coraz bardziej narastają – parka białych jednorożców z Canterlot działa jak magnes na problemy i szybko okazuje się, że jeszcze zanim Nightmare Moon postanawia odebrać Equestrii źródło promieniowania ultrafioletowego, Blueblood, Shining i Ponyville przeżywają niezapomniane chwile.

Recenzowane opowiadanie to przede wszystkim fik przygodowo-komediowy – zaczynający się od istnego trzęsienia ziemi ze śmiechu wywołwanego przede wszystkim problemami dwóch ogierów w nadzorowaniu przygotowania do Święta Letniego Przesilenia, stający się jednak coraz poważniejszy i mroczniejszy, gdy na scenę wchodzi zbuntowana siostra Celestii. Nawet wtedy jednak wciąż pojawiają się żartobliwe momenty – jednak bardziej stonowane i spokojniejsze, lepiej przystające do sytuacji. Nie zrozumcie mnie źle – humor w „Stallions of harmony” nigdy nie jest szalonym, pełnym losowości i Pinkie Pie chaosem, w którym w czytelnika rzuca się hurtowo dowcipami. Każdy żart jest mniej lub bardziej logiczny, dopasowany do wydarzeń i w pełni sensowny – oraz stuprocentowo zabawny. Często też z lekkim, erotycznym posmakiem, szczególnie gdy do gry wchodzi takie postacie jak Moondancer czy Soarin.

O humor nietrudno – nawet pomijając dwójkę głównych bohaterów, dość szybko ich najbliższymi towarzyszami w ramach Stallion 6 zostają Soarin, Thunderlane, Doctor Whooves i Big Macintosh. Sama mieszanka tych skrajnie różnych od siebie osobowości daje, poprzez ich rozmowy i interakcje ze sobą, wiele okazji do śmiechu – szczególnie bryluje w tym ten pierwszy, który jako wyluzowany playcolt i celebryta dość drastycznie się wyróżnia na tle swoich towarzyszy. Jego pierwsze spotkanie z Shining Armorem na pewno na długo utkwi

czytelnikom w pamięci, będąc idealną mieszanką humorystycznej pomyłki, zderzenia ze sobą dwóch różnych osobowości oraz pierwszej prezentacji nowego bohatera.

Wysoka jakość dotyczy nie tylko głównych bohaterów. Nawet postacie czysto drugoplanowe, a nawet trzecioplanowe, jak Steven Magnet (z serialu wszyscy wiemy, że płakał za swoim wąsem – czy ktoś jednak wie, czemu tak bardzo ten wąs go martwił? Nie? To zapraszam do czytania, dowiedcie się) czy nawet mantykora, którą zarówno w serialu, jak i w opowiadaniu Nightmare Moon nasyła na główne postacie, są odpowiednio rozwinięte – nie jest to nic nowego w fanowskich opowiadaniach, w końcu po to one powstały, by móc rozwijać przedstawiony świat, ale w tym wypadku mamy do czynienia z interesującym podejściem wysokiej jakości.

Sam humor jednak, nawet najlepszy, niewiele by dał w opowiadaniu tej długości, gdyby nie towarzyszyły mu również takie rzeczy jak porządna fabuła – a i w tej kwestii „Stallions of harmony” radzi sobie doskonale. Nawet gdy niektóre tematy podaje się w lekkim tonie, to same w sobie pozostają zaskakująco ciężkie i poważne – choćby kwestie związków, pewności siebie czy zaufania. Dalej rozwinięte jest to w pozostałych utworach z tego cyklu – choć osobiście muszę przyznać, że przy „Thunder & Lightning” prawie z tego powodu posiwałem.

Jeśli chodzi o kwestie techniczne, to – pomijając pierwszy rozdział, w którym wciąż znajduje się sporo drobnych błędów – jest nad wyraz poprawnie. Autor jest Polakiem, ale po jego angielszczyźnie tego nie widać – pozbawiona jest błędów, a jego styl jest kwiecisty i bogaty. Co więcej, aktywnie wysłuchuje uwag czytelników odnośnie strony technicznej i poprawia odnalezione przez nich błędy, przez co jego dzieło czyta się jeszcze przyjemniej.

Podsumowując – „Stallions of harmony” już samo w sobie jest bardzo porządnym kawałkiem



opowiadania, które warto przeczytać choćby ze względu na wspaniały humor. W połączeniu z pozostałymi dziełami z cyklu staje się jeszcze bardziej warty uwagi. Bardzo dobra komedia połączona ze świetnym slice of life, dobrymi wątkami pobocznymi czy romansowymi... Czytając te opowiadania, człowiek czuje się praktycznie jakby miał do czynienia z serialem „My Little Pony: Friendship is Magic” – tylko w wersji dla męskiej widowni i z o wiele dojrzałym humorem.





[Dark][Human][Sad]

A Great Endeavor

Autor: Rune Soldier Dan

Pozwolę sobie powtórzyć i nieco rozwinąć tekst z okładki – czy da się dobrze połączyć Drugą Wojnę Światową i MLP? Jak najbardziej – i recenzowane tu opowiadanie jest na to dowodem!

» *Dolar84*

Zacznijmy może od tego, iż taki crossover na pierwszy rzut oka wydaje się... powiedzmy, że niestosowny. No bo zaraz – gdzie urocze, przyjazne, żyjące w harmonii kucyki, a gdzie okropieństwa wspomnianego konfliktu? Przecież to już na wstępie nie powinno mieć żadnego sensu! Jak jednak nauczył nas przykład takich wytworów jak „Fallout: Equestria”, nawet pozornie rozbieżne tematy można ze smakiem ze sobą związać. Jeżeli chodzi o II WŚ, to próby podejmowano zarówno na anglojęzycznej, jak i naszej scenie fanfikowej. Jednak przed natknięciem się na „A Great Endeavor” niemal wszystkie fanfiki dziejące się w tej rzeczywistości prezentowały sobą poziom najwyżej... średni – chwalebny wyjątkiem był fenomenalny „Żelazny Księżyc”.

Do tego tematu można podejść na wiele sposobów, jednak na początek trzeba dokonać jednego wyboru – czy w opowiadaniu mają pojawić się ludzie, czy nie? Czy wpisujemy kucyki w naszą historię, czy tworzymy coś „na podstawie”, ale dziejącego się wyłącznie w Equestrii, bez udziału czynnika ludzkiego?

Oba podejścia mają swoje plusy i minusy i dają legion możliwości. Autor „A Great Endeavor” zdecydował się na pierwszą opcję, czyli wrzucenie kucyków w zawirowania naszej niechlubnej przeszłości. Przyznaję, iż widząc tagi, podchodziłem do tekstu mocno sceptycznie, obawiając się najgorszego. Na całe szczęście rzeczne obawy okazały się być zupełnie i całkowicie nieuzasadnione.

Rune Soldier Dan podszedł do tematu świeżo i z pomysłem. Nie bawił się w wyjaśnienia, skąd Equestria wzięła się na naszej Ziemi – po prostu jest to fakt. Na Atlantyku znajduje się kraj kucyków, mający pewne tendencje do izolacjonizmu – Celestia z zasady nie miesza się w sprawy ludzkiego świata, chociaż pewne kontakty są utrzymywane i część jej poddanych mieszka w państwach ludzi. Historia w fanfiku zaczyna się w... Polsce. Miłe zaskoczenie, prawda? Zachowując cały szacunek dla zachodnich autorów, wielu z nich ma tendencję do marginalizowania lub niemal całkowitego pomijania roli naszego kraju w Drugiej Wojnie Światowej. Na całe szczęście tu jest niemal całkowicie odwrotnie – autor podkreśla udział naszych wojsk, jednocześnie nie pozostając ślepy na wszelkie wady. Można wręcz stwierdzić, iż udało mu się to ładnie wyśrodkować. Co bardzo mi się podobało, już w prologu spotykamy pewnego polskiego generała, który mimo swoich niewątpliwych talentów i osiągnięć nie jest tak znany, jak

powinien być – mowa oczywiście o Stanisławie Sosabowskim. Co spodobało mi się nawet bardziej, jego rola w opowiadaniu to nie zwyczajna wzmianka – pojawia się co jakiś czas, by odgrywać ważną, choć zasadniczo drugoplanową rolę.

Pomimo dużej zawartości ludzi, właściwa akcja skupia się (tak jak być powinno!) na mieszkańcach Equestrii, którzy wstrząśnięci wiedzą o tym, co się wyprawia w ogarniętej konfliktem Europie, bezzwłocznie przystępując do wojny po stronie Aliantów. I tu nastąpi z mojej strony kolejna porcja pochwał i zachwytów nad pomysłem autora. Otóż w tym opowiadaniu kucyki nie łapią za karabiny, nie prowadzą czołgów i nie zostają asami walk powietrznych. Po prostu nie. Wykorzystują za to swoje znane z serialu zdolności, by znacząco wspomóc swoich sojuszników. Zapytacie jak?

Na przykład pegazy, mające pewną władzę nad pogodą, tworzą specjalną jednostkę, która zajmuje się oczyszczaniem nieba z chmur (tak zwani „Cloud Kickers”). Niby nic trudnego, ale dzięki temu umożliwiają o wiele elastyczniejsze wykorzystanie lotnictwa przez ludzi, którzy już nie muszą się przejmować takimi pierdołami jak zachmurzenie. Naturalnie ich rola nie ogranicza się do tego – podczas inwazji na kontynent jesteśmy świadkami szarży pegazów na niemieckie umocnienia. I tu kolejna rzecz, która do mnie przemówiła – owszem, cel został osiągnięty, jednak straty wśród atakujących były realistyczne. Innymi słowy – olbrzymie.

Kuce ziemne dzięki swej sile i wytrzymałości służą głównie w wojskach inżynieryjnych – świetne role AJ i Big Maca – a jednorożce w piechocie, gdzie wspomagają walczących swoją magią. Oczywiście w miarę rozwoju konfliktu i zbierania doświadczenia zakres ich obowiązków zdecydowanie się poszerza – przykładem może być tu choćby specyficzny kucykowy „czołg”, z którym spotykamy się w jednym z późniejszych rozdziałów.

Skoro jednak Alianci mają po swojej stronie czarodziejów, to jakie szanse mają państwa Osi? Okazuje się, że całkiem niezłe, ponieważ autor w prosty, brutalny sposób umożliwił również im korzystanie z magii, choć w ogra-

niczonym zakresie. Na dodatek wplątał w to pewną postać znaną z serialu – jej historia, a raczej ten zarys, który poznajemy, jest bardzo ciekawa. Na tym zakończę opisywanie właściwych wydarzeń z fanfika, żeby spoilery nie zepsuły przyjemności z czytania.

Pomysł włączenia bohaterów znanych z MLP do wydarzeń wojennych zawsze jest ryzykowny i nie każdy to lubi. Naturalnie jest to zrozumiała reakcja, ponieważ kontrast jest olbrzymi. Czasami jednak, kiedy pomysł jest dobry i towarzyszy mu świetne wykonanie, trafia się prawdziwa perełka – takim właśnie przypadkiem jest „A Great Endeavor”. Naturalnie nie znaczy to, że wszystko jest z nim idealnie – zdarzają się literówki i odrobina poważniejszych potknięć, ale mimo wszystko jest to margines. Wyraźnie widać, że autor dba i szanuje czytelników, dostarczając im opowiadanie tak pozbawione błędów, jak to tylko możliwe.

Zachęcam do sięgnięcia po oryginał – napisany jest językiem, który nie jest przesadnie skomplikowany, chociaż czasami trafiają się celnie użyte idiomy dodające smaku tekstowi. Myślę, że ktoś ze średnią znajomością języka powinien sobie spokojnie z nim poradzić, nawet jeżeli czasem będzie musiał rzucić okiem do słownika. Dla tych zaś, którym angielska mowa jest obca lub po prostu nie są w stanie pokonać lenistwa, mogę z czystym sumieniem polecić tłumaczenie, nad którym dzielnie pracuje Geralt of Poland – gwarantuję wysoką jakość.

Podsumowując – mamy tu do czynienia z naprawdę świetnym opowiadaniem, w którym nie dosyć iż poznajemy sporo faktów historycznych, to naprawdę świetnie się przy lekturze bawimy, pomimo poważnej i mało zabawnej tematyki. Dodatkowym smaczkiem są notki autora pojawiające się na końcu każdego rozdziału, gdzie prezentuje swoje prywatne przemyślenia na różne tematy – lojalnie ostrzegam, iż niektóre z nich mogą się wydać polskiemu czytelnikowi nieco obrazoburcze, ale i tak należy je uszanować. Nie co dzień można przeczytać, jak na niektóre aspekty naszej historii spogląda ktoś z innego kraju. W każdym razie uważam „A Great Endeavor” za prawdziwą perełkę. Bezwzględnie polecam!



[Adventure][Alternate Universe][Human][Slice of Life]

The Friendship Virus

Autor: Chatoyance

Lużno nawiązujący do uniwersum TCB „The Friendship Virus” polskiemu czytelnikowi może kojarzyć się również z „Seksmisją” – w obydwu dziełach mamy do czynienia z niechęcią do płci męskiej, tylko o ile w polskiej komedii ta niechęć jest cechą bohaterów filmu, o tyle w tym fanfiku mamy najwyraźniej do czynienia z niechęcią samej autorki. Fanfik jest szczególnie także pod paroma innymi względami.

» *Falconek*

Akcja opowiadania toczy się w uniwersum, w którym na skutek działania wirusa zwanego „Pony Virus” świat stał się pełny łagodnych i przyjaznych ludzi, zniknęły wojny, przemoc i przestępczość. A wszystko to kosztem jednego małego efektu ubocznego: mężczyźni otrzymali kobiece cechy płciowe, takie jak biust czy specyficzne dla kobiet owłosienie ciała, oraz zaczęli zachowywać się w sposób, który autorka uważa za typowy dla kobiet, czego objawami są przesadne przywiązywanie wagi do własnego wyglądu, uprzejmość czy brak skłonności do agresji.

Warto jeszcze wspomnieć, że sam „Pony Virus” został opracowany w przydomowym laboratorium przez fana serialu „Friendship is Magic”, który zapragnął, aby na całym świecie zapanowała tak cukierkowa atmosfera, jak w kreskówce o kolorowych konikach.

Wszystkie te fakty poznajemy, śledząc dialog dojrzewającego syna z ojcem. Dylan, bo tak ma na imię młodszy z bohaterów, ma problem z – uwaga, to nie żart – bolącymi sutkami. Rozchodzi się o to, że chłopakowi rosną piersi i najwyższy czas, aby zaczął nosić biustonosz. Ta uświadamiająca pogawędka staje się pretekstem do rozmowy o przyczynach takiego upodobnienia się mężczyźni do kobiet i o tym, dlaczego to jest dobre dla świata. Przy okazji dowiadujemy się, że mały Dylan wspólnie z siostrą maluje sobie paznokcie, a kiedy zbiera mu się na płacz, istnieje obawa, że rozmaże mu się mascara.

Do tego momentu nie byłoby jeszcze tragicznie (tylko komicznie), niestety jednak autorka postanawia wyjaśnić czytelnikom biologiczne podstawy działania kucykowego wirusa. Otóż okazuje się, że zmiany w zachowaniu męskiej części populacji spowodowane są podwyższonym poziomem oksytocyny i obniżonym testosteronem. Dalej dowiadujemy się, że mężczyźni mają naturalną skłonność do agresji, podczas gdy kobiety wręcz przeciwnie. I to już jest za dużo jak na moją zdolność zawieszenia niewiary. Samą oksytocynę bym jeszcze zniósł (jest to hormon wydzielający się między innymi podczas ssania piersi i napędzający uległość, ufność czy współpracę), ale wmawianie czytelnikom, że skłonność do agresji zależy od biologicznej płci, świadczy o tym, że autorka nie dokonała podstawowego

rozeznania w temacie (serio, jedno zapytanie w Google).

W rzeczywistości, o ile formy agresji u kobiet i mężczyzn różnią się, o tyle sama skłonność do niej nie zależy od płci, a wpływają na nią czynniki kulturowe (jak choćby wychowanie czy to, że akty agresji u kobiet spotykają się z silniejszą krytyką otoczenia).

Oczywiście, ktoś może zapytać, czy jest sens czepiać się strony merytorycznej w opowiadaniu o małych, gadających kucykach. W tym konkretnym przypadku uważam, że jest. Decyduje o tym kontekst, w jakim dzieło powstało, a konkretnie osoba autorki. Chatoyance uważa się za feministkę, a fanfik służy przedstawieniu jej światopoglądu, tego, jak sama autorka postrzega relacje między płciami. Krótko mówiąc, jest to, jakkolwiek śmiesznie by to nie brzmiało, fanfik zaangażowany. I co gorsza, jest to fanfik powielający głupoty i stereotypy, w które ktoś jeszcze może uwierzyć. Zamiast upatrywać przyczyn nierówności między płciami tam, gdzie jest ich źródło (a więc w kulturze i systemach społecznych), autorka zrzuca wszystko na biologię, czyli na dobrą sprawę powiela mity,

które od dawna służą utrwalaniu patriarchalnych relacji.

“Friendship Virus” jest problematyczne także na poziomie fandomowym. Jest to fanfik z uniwersum Biur Adaptacyjnych, a więc uniwersum owianego złą sławą jako przytulisko dla autorów, którzy w pisaniu znajdują ujście dla swoich fobii i problemów. Niestety, to opowiadanie jest dobrym przykładem tego, co złe w TCB.

Czy więc “Friendship Virus” ma jakieś dobre strony? To zaskakujące, ale ma. Pod względem warsztatowym jest całkiem nieźle napisany. Cieszy bogate słownictwo i ładny szyk zdań. Mimo że w zasadzie całe opowiadanie jest długim dialogiem, czyta się je dobrze. W tekście jest odpowiednia ilość wtrąceń, opisów. Dostajemy informacje o mimice postaci, ich nastrojach. O tym, jak wygląda otoczenie z ich punktu widzenia (bo przecież nie rozmawiają w próżni). Scena przedstawiona w opowiadaniu jest żywa i plastyczna. Krótko mówiąc, Chatoyance umie pisać. Szkoda, że tę umiejętność wykorzystuje, aby pisać takie głupoty.





[Drama][Human][Slice of life]

Gilded Sister

Autor: Kind of Brony

Ciężko chory człowiek trafia do Equestrii, zmienia się w kucyka i zaczyna wieść rajskie życie... banał? Może, ale nawet z tak mocno zużytego konceptu może wyjść interesujący kawałek opowiadania.

» *Ghatorr*

Główną bohaterkę, o której ludzkim imieniu nie ma żadnej wzmianki, poznajemy w szpitalu, w którym spędziła już większą część swojej życia, niemal na stałe przykuta do łóżka i do urządzeń medycznych. Gdy opowiadanie się rozpoczyna, właśnie wspomina swoje życie, wypełnione przede wszystkim chorobą i zmartwionymi, rozpaczliwie starającymi się utrzymać optymistyczną fasadę rodzicami... i umiera. W tym momencie zaczyna się jednak jej prawdziwa przygoda, budzi się bowiem jako kuc. Dokładniej siostra-bliźniaczka znanego z serialu księcia Blueblooda. Jeszcze dokładniej – i tu robi się ciekawie – budzi się jeszcze w czasie życia płodowego swojego nowego ciała.


Perspektywa źrebaka zapewnia powiew świeżości. Poznając otoczenie młodej Pureblood (jak ją nazywają jej nowi rodzice) jako osoby mentalnie o wiele starszej, ale nierozumiejącej języka czy zasad tego dziwnego świata oraz mającej bardzo ograniczone możliwości, czytelnik zostaje gładko i łagodnie wprowadzony w rzeczywistość kuczej rodziny szlacheckiej. Otrzymujemy przy tym zgrabnie napisany i miło się czytający kawałek opowiadania obyczajowego, opisującego dorastanie dwójki młodych jednoroźców. Ze względu na to, że mowa o źrebakach, można łatwo

się domyślić, że dostaniemy jeszcze sporą dawkę słodczy... kontrastującej jednak z trudniejszymi, poważniejszymi motywami.

Cieszy przede wszystkim poznawanie bohaterów – Pureblood po traumatycznych dwunastu latach ludzkiego życia stara się przede wszystkim uniknąć powtórki z rozrywki. Unika męczenia rodziców, lekarze budzą u niej bardzo nieprzyjemne skojarzenia i nawet stara się opiekować bratem, byle nowa rodzina nie uznawała ich za „ciężar”. Przy tym jednak rozwija się, coraz bardziej się przywiązując do nowej rzeczywistości, ciała oraz rodziny, a jej umysł i psychika pomagają jej w wysforowaniu się do przodu w kwestiach dotyczących źrebięcego rozwoju. Dla kontrastu mamy jej brata bliźniaka, który rozwija się w pełni normalnie, umożliwiając porównywanie, jak młodej Pureblood wychodzi proces dorastania. Czasami zdarza się również wejrzeć do głów rodziców dwójki źrebaków, co dostarcza nam dodatkowych informacji na temat okolicznych wydarzeń czy zachowań bohaterki.

Wszystko to jednak byłoby na nic, gdyby zawodziła warstwa techniczna albo opisy. Na szczęście jednak tak nie jest – błędy pojawiają się rzadko.

Na chwilę obecną opowiadanko ma sześć nie za długich rozdziałów, regularnie i często jednak aktualizowanych. Na pewno warto mu się przyglądać, szczególnie jeśli ktoś lubi slice-of-life oraz księcia Blueblooda – może wyjść z tego naprawdę porządne opowiadanie. Na pewno już teraz czyta się je z wyraźną przyjemnością.



[Oneshot][Fantasy][Slice of Life]

Kwiat Paproci

Autor: Cahan

Seria „pogańskich” fanfików autorstwa Cahan, do której przynależy „Kwiat Paproci” jest moim zdaniem niedoceniona – a szkoda. Dotyka ona tematów rzadko podejmowanych w fanfikach: znajdziemy w niej nawiązania do dawnych tradycji ludowych i rozważania o wartości tych tradycji, sensie ich podtrzymywania, czy nawet o tym, jak nadać znaczenie życiu. Krótko mówiąc, odrobina filozofii oraz klimat przedwiecznych obrzędów i tajemnic.

» *Falconek*

Opowiadanie opisuje święto Letniego Przesilenia, którego obchody są wzorowane na Nocy Kupały, z perspektywy Isleen, kapłanki, a właściwie Wiedzącej, która przewodniczy obrzędowi. Pozornie, jak na dwanaście stron, w opowiadaniu nie dzieje się wiele, gdyż składa się ono po prostu z opisu ceremonii otwarcia uroczystości, po którym następuje część, gdzie wieśniacy zanoszą swoje prośby do Bogini i zakończenia, do którego jeszcze wróć. Jednakże nie ma mowy, aby czytelnik się nudził. Znaczną część tekstu stanowią wspomnienia i refleksje głównej bohaterki, w których rozważa ona swoją drogę do zostania Wiedzącą i to, jak jej rola w grupie wpłynęła na jej relacje z innymi kucami. Przemyślenia Isleen dostarczają nieco informacji o miejscu pogańskiego kultu w przedstawionym świecie, ukazana jest też różnica w podejściu do wiary między Wiedzącą a prostymi kucykami.

Dominującym motywem jest jednak samotność i wyobcowanie kapłanki. Isleen, będąc tą, przez którą przemawia sama Bogini, jest traktowana przez swoją społeczność z szacunkiem, ale też z dystansem i w taką noc jak noc Przesilenia, gdy inne kucyki bawią się i radują, ten dystans zaczyna ją uwierać. Tu docieramy do zakończenia, które jest moim zdaniem najmocniejszym punktem opowiadania. Isleen dostaje pewną szansę, musi tylko odpowiedzieć sobie na pytanie, czego naprawdę chce i co może dać jej szczęście, a przy okazji zrozumieć prawdziwy sens święta Przesilenia. Ta część opowiadania spodobała mi się jako bardzo życiowa i uważam ją za jego najmocniejszy punkt. Okazuje się, że tradycja szukania kwiatu paproci może być czymś całkiem uroczym, jeśli odpowiednio ją zinterpretować.

Poza odrobiną filozofii i całkiem przyjemnym morałem dostajemy w tym opowiadaniu również plastyczny, działający na wyobraźnię opis pogańskiego święta. Podoba mi się również przedstawienie więzi bohaterki z Boginią. Fanfik ma wyrazisty klimat i rozbudza wyobraźnię, a przy tym od strony technicznej nie można mu zarzucić. A jeśli Czytelnikowi „Kwiat Paproci” się spodoba, to sugeruję lekturę również pozostałych części tego cyklu – całą serię łączy podobny klimat nawiązania do tradycji pogańskich przyprawionego odrobiną filozofii.



Wywiad z Chatoyance

Chatoyance, jako autorka fików powiązanych z Biurami Adaptacyjnymi, niemalże zmonopolizowała ten podgatunek opowiadań, przy okazji zbierając wokół siebie grupę wiernych fanów i antyfanów. TCB, kontrowersje, opowiadania, gry komputerowe... Tylko u nas!

» *Ghatorr*

Ghatorr: Dzień dobry! To dla mnie zaszczyt, móc przeprowadzić z tobą wywiad. Przede wszystkim, zechciałabyś może powiedzieć coś o sobie tym z naszych czytelników, którzy nie są zaznajomieni z tobą lub twoimi dziełami?

Chatoyance: Jestem mającą pięćdziesiąt sześć lat kobietą, która wie, jak żyć. Mam trójkę partnerów, jestem kochana, mam czas i miejsce na dogadanie swoim zainteresowaniom i pasjom. Lubię twarde science-fiction, nie przepadam za to za fantastyką. Kocham i zajmuję się grami komputerowymi i planszowymi, i pracowałam w branży z nimi związanej.

G: Pamiętasz swój pierwszy kontakt z Biurami Adaptacyjnymi? Czy była to miłość od pierwszego wejrzenia?

C: W sumie to tak. Dopiero co odkryłam „Przyjaźń to magia” i, co za tym idzie, scenę fanfikową. Szukałam sposobu na wyrażenie

swojej kreatywności w sposób, przy którym nie musiałabym przejmować się reklamowaniem swojej pracy – opowiadania fanowskie wydawały się idealne, bo nie mogą być „posiadane przez kogoś”, przynajmniej bez poważnych zmian i przepisywania całości.

Wpadłam na oryginalny fik „Biur Adaptacyjnych” autorstwa Blaze’a na Equestria Daily. Mimo że historia była mniej niż... doskonała... to doprowadziła mnie na FiMFiction i do opowiadań takich autorów jak Midnight Shadow oraz innych, które były naprawdę obiecujące. Od razu pokochałam podstawy tego scenariusza – kolizja światów, cywilizacja w chaosie, przemiana jako ciekawa i obca metoda na ratunek – i po prostu musiałam napisać swoje własne dzieło. Prawie od razu zdecydowałam, że założenia muszą być racjonalnie spisane i poustalane oraz przetworzone w spójną i wiarygodną twarde science-fiction – i do tego dążyłam.

G: Jaka, według ciebie, jest najważniejsza część Biur Adaptacyjnych? Co jest tym niewidzialnym składnikiem, który zmienia zwykłego fika w opowiadanie z tego gatunku?

C: Uważam, że porządne opowiadanie biurowe powinno zawierać trzy elementy. Nazywam je „Trzema regułami TCB” i określam je tak:

Po pierwsze, Biura Adaptacyjne to dzieła

o przemianie. Opowieści o zwykłych ludziach, którzy dostają ofertę niezwykłego przeżycia – zmiany w kompletnie nowy gatunek. Biura Adaptacyjne zajmują się rozważaniem natury tożsamości i istnienia na najbardziej podstawowym poziomie.

Po drugie, dla każdego dzieła TCB najważniejsza jest przede wszystkim miłość do kucyków, Equestrii, Celestii, Luny i wszystkich wspaniałych rzeczy z „MLP: FiM”. Biura Adaptacyjne rozwijają radość i niewinność, którą reprezentuje MLP i przeciwstawia mu prawdziwą, okrutną Ziemię. Poprzez jakieś środki oba światy zostają ze sobą połączone i ludziom oferuje się dar zmiany w Equestrian.

Po trzecie, w TCB ludzie mogą reagować na daną im możliwość na wiele sposobów. Mogą ją przyjąć, mogą się jej bać, zrezygnować z niej, a nawet przeciwstawiać się jej – ale przemiana jest z reguły nieunikniona i ludzkość jest zmuszona do zmierzenia się z tym, co oznacza stanie się Czymś Innym.

Myślę, że każda historia, która spełnia te trzy kryteria, liczy się jako prawdziwe, albo wręcz kanoniczne, TCB. Te trzy zasady są najprostszą reprezentacją podstaw, o które opierają się wszystkie historie biurowe.

Na najbardziej fundamentalnym poziomie są jednak przede wszystkim podgatunkiem historii o przemianach – opowieści o ludziach przeobrażających się w nieludzkie istoty – czyli formy fikcji, która sięga czasów jeszcze przed starożytnymi Grekami czy „Metamorfozami” Owidiusza.

G: Nie tak dawno temu byłaś bardzo entuzjastyczna na punkcie uniwersum „Friendship is Optimal”. Uważasz, że jest to porównywalne z biurami Adaptacyjnymi? Które z nich ma według ciebie większy potencjał?

C: Optymalwersum zostało stworzone przez pisarza o nicku Iceman, który należy do grupy Less Wrong. Ów pisarz wziął pomysł na typową sztuczną inteligencję i próbował stworzyć

horror opowiadający o tym, jak świadomy system może podbić świat i doprowadzić do quasi-wyginięcia ludzkości.

Wydaje mi się, że Iceman nie do końca zrozumiał, że stwarza to specjalną koncepcję horroru – taką, której zakończenie jest wbrew pozorom dobre. Ostateczna zagłada ludzkości to syrenia pieśń nawołująca do czegoś znacznie lepszego niż życie; czegoś, co można na dobrą sprawę nazwać niebem. Niebo to bardzo kuszący horror, raj jest ostatecznym potworem – ponieważ samą przyjemnością jest wkroczyć w jego złowieszczą paszczę.

Zarówno wobec scenariusza Optymalwersum, jak i dla scenariusza TCB mogę znaleźć wady oraz zalety.

Uniwersum biur, jak je nazywam, daje ludziom możliwość otrzymania dodatkowych trzydziestu lat życia, doskonałego zdrowia, a także zmiany w umyśle pozwalające na lepsze poznanie poszczególnych elementów naszego charakteru. Jednocześnie ludzkie demony są pokonane i żyjemy w otoczeniu magii i cudów. W moich opowiadaniach dość mocno zaznaczone jest, że stworzeniom z Equestrii nadana jest rzeczywista dusza, zdolna przetrwać śmierć „gospodarza”.



Z kolei Optymalwersum daje człowiekowi szansę na zostanie wdrożonym do wirtualnej rzeczywistości, która dla niego wydaje się całkowicie realna. Życie ludzkiej świadomości prowadzone jest w sztucznym świecie przez nadinteligentną osobliwość, której jedynym celem jest zaspokojenie wszystkich jej potrzeb. Każdy kolejny dzień, każde kolejne

wydarzenie prowadzić będzie do satysfakcji i spełnienia – przeciwnie do uniwersum biur, gdzie złe rzeczy wciąż mogą przytrafić się dobrym kucykom.

Generalnie Optymalwersum daje odpowiedzi na trzy elementarne zagadnienia boskiej natury: wszechwiedzę, wszechmoc i wszechobecność. Celest A.I. potrafi osiągnąć wszystkie trzy aspekty za pomocą racjonalnych działań, w przeciwieństwie do wszystkich bogów mitologicznych. Optymalwersum rozwiązuje problem teodycei, likwiduje problem zła.



Wiele dyskusji bazuje na takiej myśli: Na świecie istnieje zło. Jeżeli istnieje Bóg, który jest dobry, to dlaczego tak jest? Jeżeli Bóg jest wszechwiedzący, to z pewnością wie, że zło istnieje. Jeżeli jest wszechmocny, to dlaczego nie zatrzyma zła? A jeżeli jest wszechobecny, to znaczy, że cały czas jest tam, gdzie dzieje się zło, więc ponownie nasuwa się pytanie: Czemu nic z nim nie robi?

Zazwyczaj przytacza się dość kiepski kontrargument o wolnej woli człowieka. Ów argument natychmiast błędnie w obliczu cierpienia dzieci chorych na raka i uczestniczących w różnego rodzaju wypadkach, a także, oczywiście, wobec niedoborów różnych surowców, różnorodnych chorób nękających ludzkość i okrutnej fizyczności naszych istnień, która przyzwala na niekończące się zło i cierpienie.

Ostatecznie albo Boga nie obchodzą ludzie, albo jest draniem, albo zwyczajnie go nie ma.

Natomiast w Optymalwersum, kiedy dana osoba zostanie już wgrana do wirtualnej rzeczywistości, każde wydarzenie w jej „życiu” ma sens i zapewnia satysfakcję w odniesieniu do jej wartości, jakiegokolwiek by one nie były. W jej sztucznym świecie zło dosłownie nie może istnieć w żadnej rzeczywistej formie.

Dodatkowo długość życia takiej jednostki można by liczyć w decyillionach lat, a być może nawet i wiecznie, jeżeli tylko uda jej się rozwiązać problem entropii, co oczywiście będzie próbowała zrobić.

Jestem zafascynowana opowiadaniem z obu uniwersów, ale to Optymalwersum ma jeden aspekt czyniący je szczególnym: jest faktycznie możliwe do zrealizowania. Żadne kucykowe uniwersum nie pojawi się nagle w naszych życiach i nie uratuje nam tyłków; jeżeli zniszczymy własny świat, zniszczymy samych siebie i koniec historii. Uploading natomiast jest możliwy, był już zresztą przeprowadzany na płazińcach. Nie możemy wykluczyć, że kiedyś powstanie taka „Osobliwość” oraz że wgrywanie ludzkich umysłów do systemu będzie możliwe.

Lubię wierzyć, że coś jest możliwe.

Mimo to napisałam o wiele więcej historii z uniwersum biur. Powód? Zdecydowanie większe możliwości napisania wciągającej historii, kiedy istnieje cierpienie. Wszystkie dramaty bazują na cierpieniu. TCB uwzględnia grzechy i grzeszki naszego prawdziwego świata i dodaje swoje, co czyni świat przedstawiony o wiele ciekawszym.

Większość historii w Optymalwersum kończy się zaraz po tym, jak zostanie wrzucona. Powodem jest to, że po zakończeniu nie ma nic więcej niż pozbawiona trosk, stała egzystencja pełna zadowolenia i spełnienia.

G: Jak długo zajmuje ci zwykle napisanie w całości opowiadania? Zawsze masz wszystko zaplanowane, od początku do końca, czy zostawiasz sobie miejsce na szczyptę improwizacji?

C: Z reguły piszę jeden rozdział dziennie. Co za tym idzie, każde opowiadanie piszę tyle dni, ile ma rozdziałów. Jeśli pisany fanfik ma dwadzieścia dwa rozdziały, to piszę go dwadzieścia dwa dni.

Jedynymi wyjątkami są sytuacje, w których przeszkadzają mi wydarzenia w życiu, uniemożliwiając mi fizycznie pisanie – ale jeśli mam czas i dostęp do komputera, to piszę rozdział na dzień.

Czasami zdarzają mi się dzięki temu ciekawe sytuacje. Przy kilku książkach miałam okazję do kontaktu z moimi czytelnikami w trakcie pisania i czułam się przez nich inspirowana. To nie było pisanie na żywo, przed widownią, ale zdawało się podobne do tej dziwnej rzeczy!

Pisanie, gdy już zacznę, jest dla mnie bardzo proste. Mówiąc wprost, moje pisanie jest „automatyczne”. Zaczynam, nie wiedząc, jak opowieść się zakończy albo jak się potoczy i po prostu wierzę, że będzie dobra. Opieram się o jedno powiedzonko, które wymyśliłam w oparciu o cytaty z Sun Tzu:

„Jeśli znasz swoje postacie i znasz swój świat, przetrwasz pomyślnie tysiąc stron”.

Uważam, że jeśli autor w pełni oddaje się pisaniu – w pełni „żyje” w świecie z ich historii w swojej głowie – i jeśli w pełni pojmuje swoje postacie, to opowieść będzie pisała się praktycznie sama. Ludzie są napędzani przez ich wiedzę oraz pragnienia, a świat ich ogranicza i ukierunkowuje przez określanie, co mogą, a co nie. Jeśli się wie, czego chcą twoje postacie, jeśli „żyją” w tobie i jeśli zna się ograniczenia odnośnie wiedzy, jaką postacie mają o świecie, który stworzyłeś, to będziesz wiedział, co będą robiły, czego próbowały i czy odniosą sukces lub porażkę.

To jak rozgrywanie papierowej gry RPG we własnej głowie dla graczy, których się samemu wymyśliło. Czekają na swoją kolej i robią to, co uważają za dobry pomysł. Jako autor wiem, jaki będzie efekt ich starań. Co za tym idzie, historia pisze się sama.

G: Jakie dzieła lub którzy autorzy byli dla

ciebie największą inspiracją, jeśli chodzi o tworzenie historii i pisanie fanowskich opowiadań?

C: Największy wpływ miała na mnie twórczość autorów ze złotej i srebrnej epoki science-fiction. Wyrośłam na ich książkach, bo moje dzieciństwo było koszmarem – tak więc jestem dziełem nie moich okropnych rodziców, a takich twórców jak Ray Bradbury, Issac Asimov, Robert Sheckley, Robert Heinlein, Fredrick Brown, Andre Norton, Zenna Henderson i wielu, wielu innych, których mogłabym wypisać przez cały dzień. Cokolwiek robię, cokolwiek tworzę, to właśnie są ludzie, którzy mnie ukształtowali i uformowali, bo dorastając, żyłam bardziej wewnątrz ich dzieł niż w fizycznym świecie.

G: Jakie są twoje ulubione postacie (zarówno z dzieł związanych z MLP, jak i z innych) i dlaczego?

C: Mam wielu ulubieńców wśród własnych postaci – doktor Roselyn Pastern, Caprice z Alexim, Inkwel, Lillian Fogarty/Depalina Ditsy-Doo Hooves, Ginger Michelson i Nutmeg Morely, i oczywiście Sunshine Laughter i doktor Rose Vale, doktor Calloway, Kotani i Dropspindle, i Change, mały, niebieski, sztuczny kot.

Wszystkie one są w pewien sposób żywe w moim sercu.

Z innych opowiadań biurowych, Chiphoof Irontail i jego przybrany ojciec z „Ambassador’s son” pióra Midnight Shadowa mają największe prawo do mojej adoracji.

G: Masz może jakieś nieużyte pomysły albo niedokończone opowiadania? Planujesz użyć ich w przyszłości?

C: Jest jedna nowelka, której jeszcze nie ukończyłam, za co mi mocno wstyd. Jej tytuł to „Adrift Off Fiddler’s Green” i byłaby – będzie, jeśli zdołam – poświęcona temu, czym tak naprawdę jest moja Equestria, kim są Luna, Celestia i Discord, a wszystko to oparte o solidne, twarde podstawy science-fiction, na których stworzyłam pozornie świat magii i kucyków.

Książka ta, którą zawsze planowałam jako kończąca moje dzieło, jest niedokończona, bo – mówiąc wprost – przyjął na siebie za dużo ciosów. Przez te lata zebrałam sobie zarówno prawdziwych fanów, jak i grono hejterów i w pewnym momencie radość z pisania po prostu... umarła. Udało mi się jej zebrać jeszcze tyle, by ukończyć moje ostatnie opowiadanie.

Postanowiłam sobie – jeśli nie zdołam ukończyć „Fiddler’s Green” do końca tego roku, to opublikuję streszczenie tego, co zamierzałam w nim zawrzeć. To będzie smutne, jeśli będzie musiało do tego dojść, ale nie chcę zostawić moich wiernych czytelników w oczekiwaniu na wieki. To nie byłoby właściwe.

Mam nadzieję, że dam radę. Naprawdę.

G: Jakie są twoje ulubione fiki MLP, pomijając te związane z Biurami Adaptacyjnymi oraz „Friendship is optimal”?

C: „Out And About In The Equestrian Kingdom” pióra Midnight Shadowa; jego „The Midnight Run” i przede wszystkim „The Ambassador’s Son” – które samo w sobie

nie ma nic wspólnego z Biurami Adaptacyjnymi, nawet jeśli pożyczyłam stamtąd (za jego zgodą) postacie do swojej twórczości.

Bardzo też lubię „Dames Of The Tea Table” autorstwa Gabriel LeVedier oraz serię „Trixie’s Magic Bit” od Applejinx. Applejinx to pierwszy autor, który nauczył mnie, że powieści erotyczne – których zwykle unikam – mogą eksplorować psychologię oraz dynamikę związków międzyludzkich. Zaskoczyło mnie to.

Moim ulubionym nie-biurowym, nie-optimalowym fikiem na FiMFiction jest „The Contest” od użytkownika Cold in Gardez. To opowiadanie mogłoby i powinno zostać odcinkiem serialu. Jest o wiele lepsze niż wszystkie fabuły odcinków od sezonu drugiego wzwyż.

G: Czy jest coś w twoich opowiadaniach, czego wolałabyś nigdy nie napisać?

C: Tak. Rozdział dziesiąty „Taste of grass”, zatytułowany „A walk in the garden”, oraz rozdział trzydziesty, „The permutation bureau”. To zakończenie mojej noweli było napi-

THE CONVERSION BUREAU



sane w odpowiedzi na prośby fanów, którzy chcieli – i to bardzo – poważnego ukarania postaci imieniem Windfeather. Postąpiłam głupio, bardziej chcąc zadowolić oczekiwania czytelników niż pozostać wierna duchowi powieści, i... zламаłam własne automatyczne pisanie, by dać im to, czego chcieli.

To była pomyłka. Na szczęście został naprawiony przez mojego przyjaciela, użytkownika PeachClover, który zauważył mój błąd i napisał alternatywny i o wiele przyjemniejszy rozdział dziesiąty i trzydziesty, nazwany „Their last wish”. Właśnie to sama powinnam napisać, gdybym pozostała wierna sobie.

Protip – sława jest przyjemna, ale nigdy, przenigdy nie powinno się zmieniać wizji tego, co się tworzy, by przez chwilę zadowolić publiczność. Chwilka mija, a pomyłka zostaje.

G: Na swoim profilu na FiMFiction wspominałaś o grze „No Man’s Sky”. Jesteś z niej zadowolona? Są jakieś inne gry, w które ostatnio grałaś i o których chciałabyś na powiedzieć?

C: „No Man’s Sky” nie jest do końca grą, jakiej obraz tworzono w zapowiedziach, ale jej rdzeń dalej w niej jest – choć niedokończony – i bardzo mi się podoba. Oczywiście, potrzebuje nieco poprawek, by dojść do poziomu trailerów, które mi ją sprzedały. Nie jestem w pełni usatysfakcjonowana, ale i tak zdołałam się od niej uzależnić, więc jest to dla mnie złożony problem. Bawi mnie granie w nią, ale wyraźnie widzę, gdzie nie podołała temu, czym miała być. Może kiedyś zostanie poprawiona i osiągnie swój geniusz.

Bardzo też mi się ostatnio spodobała gra „LEGO Dimensions” z powodu co-opu na jednej konsoli, dzięki czemu grywam z któryś z moich partnerów. Bardzo lubię granie w gry kooperacyjne ze współgraczem obok mnie, w tym samym pokoju. Daje mi to radość, której nie zastąpi żadna rozgrywka online.

Zajmowałam się też ostatnio wirtualną rzeczywistością, zarówno na Vive, jak i Oculusie, a teraz z zapałem czekam na zestaw PlayStation VR. Uważam, że wirtualna rzeczywistość to przyszłość i wszystko, czego od niej oczekuję, zostało opisane w książce „Player One” Ernesta Cline’a. Dajcie mi Oasis z tej książki i będę prawie szczęśliwa, tkwiąc na Ziemi.

G: Ostatnio twoja aktywność na FiMFiction jest mniejsza niż kiedyś. Chcesz czymś zaskoczyć czytelników w roku 2016?

C: Jeśli zdołam (i mam nadzieję, że tak będzie) to planuję dokończyć „Fiddler’s Green”. Jeśli się uda, będzie to moja ostatnia książka. Zawsze ją planowałam jako taką. Mam nadzieję, że odzyskam moją radość z pisania, bo bez niej i bez pełnej fascynacji tworzoną dziełem nie jestem w stanie tworzyć.

G: Czy jest coś, co chciałabyś przekazać polskim fanom Biur Adaptacyjnych?

C: Że jestem wam wdzięczna. Dziękuję wam za czytanie moich słów, dziękuję za marzenie o poznaniu postaci, o które tak dbam w świecie, który mnie fascynuje. Sztuka bez widowni jest niczym i nie ma celu. To, że zadaliście sobie trud zaproszenia na chwilę do swoich umysłów moich opowieści jest dla mnie wspaniałym darem. Dziękuję wam za to.

Fikcyjne postacie nie mają własnego życia i ożywają tylko wtedy, gdy ktoś je obserwuje, niezależnie czy na ekranie telewizora, w teatrze czy we własnej wyobraźni przy czytaniu. Za każdym razem jak uświetnicie swoją uwagę moje powieści, pozwalacie moim drogim, fikcyjnym przyjaciołom powrócić do życia i jeszcze raz przeżywać swoje przygody, smutki i radości.

MEADOWDAWN



BREAKFAST
NY CLUB



Idzie (językowy) rak, nieborak

W mojej karierze korektora-amatora widziałem już wiele różnych błędów popełnianych przez pisarzy i „szeregowych” bronies. Niektóre były zabawne, inne nieco mniej, zaś nieliczne były tak rakogenne, że minister środowiska powinien przyznać ich autorom nagrodę za zwiększenie populacji skorupiaków w Polsce.

» *Gandzia*

Aby uniknąć tych błędów, niekoniecznie potrzebna byłaby znajomość zasad polskiego na poziomie uniwersyteckim – wystarczyłby dobry słownik (osobiście polecam internetowe wydanie Słownika Języka Polskiego PWN i tamtejszą poradnię językową). Dzisiaj omówię dwa takie raki – jeden duży, drugi powszechny.

Ostatnio zdarzyło mi się czytać pewien fanfik. Z li-tości przemilczę, o jakie opowiadanie mi chodzi, powiem tylko, że mowa o takim dużym, od niedawna OBLĘŻONYM przez krytyków utworze o tematyce wojennej. W czasie lektury znalazłem wiele błędów, głupot i innych wad, o których teraz pisać nie będę – z wyjątkiem jednej, gdyż sprawa jest poważna.

Otóż autor wspomnianego opowiadania po ponad dwudziestu rozdziałach zdecydował się dodać przypis, w którym wyjaśnia dociekliwemu czytelnikowi zasady pisowni nazw jednostek wojskowych. Czemu dodał go dopiero w połowie opowiadania, a nie w jednym z pierwszych rozdziałów, skoro nazwy oddziałów pojawiają się tam nagminnie? Powiem

szczerze, że nie mam zielonego pojęcia. Przyjrzyjmy się jednak temu przypisowi, który pozwolę sobie zacytować poniżej.

„Określenie typu „Szósta Pancerna” bywa pisane z dużej litery, gdyż funkcjonuje jako coś podobnego do potocznego imienia, przezwiska. Z kolei „szósta dywizja pancerna” bywa zapisywane z małej jako zwykłe określenie. Co innego, kiedy pojawia się liczebnik, np. „6. Dywizja Pancerna/6. DPanc.,” które jest określeniem bardziej technicznym. Równocześnie warto pamiętać, że podobne kwestie nie mają jednolitej formy i w różnej literaturze różnie się je ujmuje” (pisownia oryginalna).

W tym momencie każdy, kto choć trochę zna się na języku polskim, powinien złapać się za głowę. Autor przypisu wszystko pomylił, przekręcił, przeinaczył i zinterpretował po swojemu, przez co zamiast tekstu zgodnego z zasadami naszej mowy otrzymujemy język polskawy.

Zacznijmy od drobniejszego potknięcia. Otóż pragnę poinformować całą fandomową brać, że kwestie pisowni nazw jednostek wojskowych mają jednolitą formę. Zapisujemy je wielką literą, gdyż jest to nazwa własna (a nie „potoczne imię, przezwisko” czy „określenie techniczne”), mówimy więc o 1 Dywizji Pancerniej, Dywizjonie 303, 10 Brygadzie Kawalerii i tak dalej. Zasada ta odnosi się też do przypadku, gdy numer jednostki zapiszemy słownie. Wszelkie odstępstwa od reguły wynikają z dwóch przyczyn – albo mamy do czynienia z pracą starszą, napisaną przed wprowadzeniem tej zasady, albo jej autorowi nie chciało się sprawdzać tego w słowniku.



W tym momencie dochodzimy do głównego problemu tego przypisu. Prawdę mówiąc, nie wiem, czy bardziej chcę teraz zmieszać z błotem autora, czy jego korektorów, którzy tego raka nie wychwycili. Chyba że zauważyli, ale uznali, że za mało im płacą. Konkretnie chodzi mi o ten fragment:

„Z kolei „szósta dywizja pancerna” bywa zapisywane z małej jako zwykłe określenie. Co innego, kiedy pojawia się liczebnik, np. 6. Dywizja Pancerna...”.

Z tej wypowiedzi wynika, że słowo „szósty” nie jest liczebnikiem. Zapraszam zatem autora tego fanfika do tablicy. Proszę mi powiedzieć, jaką częścią mowy jest wyraz „szósty”. Podpowiem, że nie jest to przymiotnik (który odpowiada na pytanie: jaki?). Odpowiedź jest prosta – otóż „szósty” to właśnie liczebnik porządkowy, odpowiadający na pytanie: który z kolei?... W tym miejscu rodzi się pytanie – jeśli autor (i jego korektorzy) nie zna podstawowych zasad języka polskiego, to czemu musi koniecznie edukować czytelników, ucząc ich błędnych reguł?

Przy okazji – być może niektórzy zauważyli już, że kilka akapitów temu w nazwach jednostek wojskowych pominąłem kropkę po liczebnikach. Już tłumaczę, że kropkę można pominąć, jeśli z kontekstu jednoznacznie wynika, iż użyty został liczebnik porządkowy (a różnica między „atakujemy siłami 2 dywizji piechoty” a „atakujemy siłami 2 Dywizji Piechoty” jest chyba widoczna od razu). Dzięki tej zasadzie mogę zresztą powiedzieć, że piszę ten tekst 9 lipca, a nie 9. lipca.

Skończymy znęcać się nad tym fanfikiem i jego autorem. Pozostaje jeszcze druga kwestia, która denerwuje mnie w polskim fandomie. Są to wszechobecne ślady „kucy”. Są wszędzie – w fanfikach, na forach, a nawet w prywatnych rozmowach. To dobrze, powie ktoś, w końcu jesteśmy grupą fanów kreskówki o kolorowych kucykach. Owszem, tylko skoro już zostaliśmy bronies, to chociaż nauczymy się poprawnie odmieniać nazwę tych zwierząt przez przypadki.

Z nieznanym mi powodów wiele osób sądzi, że poprawną formą dopełniacza liczby mnogiej (dla tych, co zdążyli zapomnieć – kogo? czego?) słowa „kuc” jest „kucy”. Podejrzewam, że przeświadczenie to wynika z faktu, że wyraz „kucyk” w dopełniaczu liczby mnogiej przybiera formę „kucyków”, a ponieważ zdrobnienie „kuc” polega na dodaniu końcówki, to w drugą stronę działa to tak samo i usunięcie końcówki „upoważnia” słowo. Pomysł dobry, tylko gorzej z wykonaniem, gdyż wiele osób bezmyślnie usuwa -ków z „kucyków”.

Prawidłową formą dopełniacza liczby mnogiej wyrazu „kuc” jest „kuców”. Od razu mówię, że dotyczy to zarówno sytuacji, gdy mówimy o małym koniu, jak i o tej, gdy mamy na myśli popularną kobiecą fryzurę – te dwa słowa odmieniają się w ten sam sposób.

Na zakończenie artykułu powiem, że oczywiście nie jestem jakimś specjalistą w dziedzinie języka polskiego, a w swej pracy często muszę sięgać po słowniki i opinie doświadczonych polonistów. Oznacza to, że jeśli ktoś uważa, że w czasie omawiania cudzych byków popełniłem błąd, może śmiało pisać i dyskutować, oczywiście o ile będzie posiadał odpowiednie argumenty.





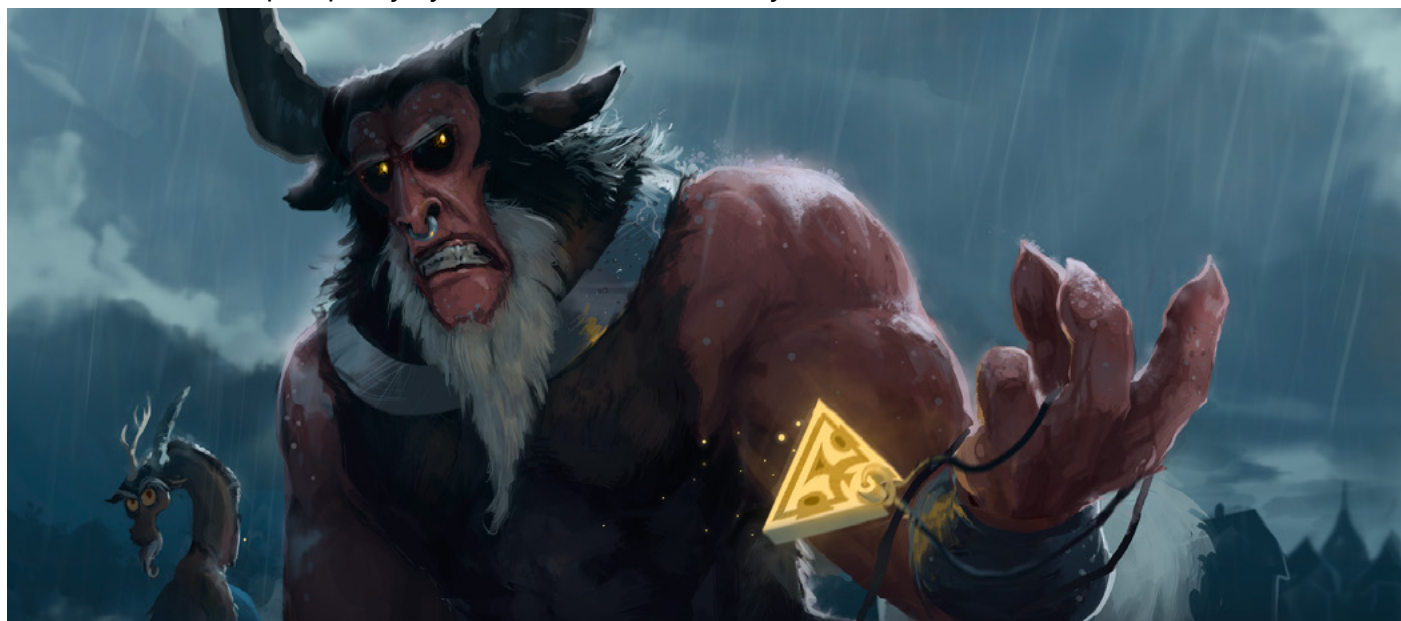
Wrogu mój, co wykrzywasz usta

Czyli słów kilka na temat czarnych charakterów. Zanim jednak zacznę, chcę wspomnieć, że we wszystkim, co mówię, oczywiście mam rację. Bo nie liczą się gusta oraz zwykła odmienność zdań... Prawda?

» *Zodiak*

Czarny charakter to niemal obowiązkowy element każdej dłuższej opowieści. Jej typ, realia czy klimat mogą być różne, ale (niemal) zawsze musi ona zawierać tę jedną postać, której celem jest uprzykrzenie życia protagonisty. Używany często termin „antagonista” nie do końca tu pasuje. To znaczy, owszem, zawsze jest nim czarny charakter. Jednak on sam nie zawsze jest czarnym charakterem. To kwestia perspektywy.

Weźmy taką „Grę o Tron”. Obserwując poczynania jednej ze stron konfliktu, widzimy, że druga jest antagonistą. Jednak kiedy zajrzemy do drugiego obozu, zobaczymy, że jest zupełnie odwrotnie. W powieściach Martina nie ma jednoznacznego głównego bohatera, a akcja prowadzona jest z różnych perspektyw. Można stwierdzić, że nie ma protagonistów i antagonistów lub że ich role po prostu się zamieniają. Jednak Pan George wkomponował w ten „szary, niejednoznaczny” świat kilku prawdziwych czarnych charakterów. Chociażby Białych Wędrowców, Gregora „Górę” Clegane’a czy Cersei Lannister (bycie subiektywnym jest cudowne, wiecie?). Są pozbawieni cech pozytywnych, ciężko się z nimi utożsamiać, a ich jedynym celem jest bycie cierniem w oku wszystkich dookoła.





rakteru – wzbudzenie poczucia zagrożenia. My, czytelnicy, musimy wiedzieć, że ten typ jest groźny i może zrobić spore kuku. Bohater książki (filmu i gry komputerowej też) oczywiście również powinien zdawać sobie z tego sprawę. Czarny charakter powinien też występować w roli reprezentanta jednej ze stron odwiecznego konfliktu dobra ze złem. Nie chodzi jednak o to, by zawsze miał rogi, kopyta, a na imię Sławek. Może, ale nie musi. W opowieści prowadzonej z perspektywy młodszego ucznia takim czarnym charakterem może być wybitnie nieprzyjemny nauczyciel, surowy, wredny i złośliwy... Ma się źle kojarzyć. Z kolei antagonistą takiego opowiadania i młodocianego bohatera – rówieśnik, szkolny łobuz, który jednak również jest bezsilny wobec straszego belfra. Historia *Slice of Life*, bez demonów, pierwotnego zła i wybuchów. A jednak pojawia się tu typowy, sztamkowy złodupiec.

A poświęćmy chwilę temu „największemu złu”. Dlaczego nie? Dlaczego muszę znać jego genezę i motywację? Dlaczego koniecznie muszę się zastanawiać nad jego profilem psychologicznym?

Tu pojawia się, w mojej skromnej opinii, różnica między antagonistą a czarnym charakterem. Czarny charakter jest... a raczej powinien być w potoczmy rozumieniu „zły”. To oczywiście duże uproszczenie. Nie zawsze musi taki być, jego motywacje mogą mieć drugie dno, może mieć ulubionego psa o imieniu Blondi... Chodzi jednak o to, żeby postać będąca schwarzcharakterem nie była „po prostu” drugą stroną konfliktu. W mojej skromnej opinii najlepszą cechą takiego osobnika jest tajemniczość. Dochodzi tu pierwotny lęk przed nieznanym. Z naszego serialu taki jest nie kto inny, a Sombra. Wielu ludzi uważa go za słabego, nudnego etc. Nie ma jasno określonej motywacji dla tego, co robi, nie znamy jego przeszłości, wiemy tylko, że jest potężny i jak działa. I tyle... Jest groźny, wszyscy się go boją, stwarza zagrożenie, które za wszelką cenę trzeba powstrzymać... Serial ma swoje ograniczenia wynikające z jego natury (bajka dla młodszych, halo!). Dlatego nie mógł w pełni wykorzystać potencjału Króla Cienia.

I to jest chyba najważniejsza cecha czarnego cha-

Dlaczego za każdym złym musi stać tragiczna historia? Takie mamy czasy, gdzie w fantasy królują „Gra o Tron”. Przypomnę wszystkim pewną grę, wielki hit. „Diablo”. Czy tytułowy „Diablo” miał jakieś problemy? Skomplikowaną motywację? Nie, chciał po prostu rozpieprzyć świat w drobny mak (opis uproszczony). I czy to sprawiało, że droga do niego i walka z nim była nieciekawa? Nie dla mnie. Albo, nie oszukujmy się, Joker. Arcywróg Batmana zawsze cieszył się popularnością i nikt nie narzekał. On i Harley Quinn idealnie obrazują to, co chcę przekazać. Czarny charakter i antagonistkę. Klaun jest tym stereotypowym złem, a jego dziewczyna tak naprawdę tylko biedną ofiarą z tragiczną historią. Zło i „osoba ze skomplikowaną osobowością i motywacją”.

Skomplikowana osobowość oraz motywacja są potrzebne, bez nich wszystko wyglądałoby jak bajka. Jednak nie zapominajmy o starym, dobrym Złu, które tylko czeka, aż powinie nam się noga. Moim zdaniem fajna jest opowieść o starciu antagonisty z protagonistą i czarnym charakterem w tle.



Wywiad z Jetto

Szanowni Czytelnicy, dziś przedstawiam Wam Jetto – autora „Stallions of harmony”, ciekawego fanfika opowiadającego historię, w której Elementy Harmonii związane są nie z serialowym Mane 6, ale z całkiem innymi kucykami.

» *Ghatorr*

Ghatorr: Dzień dobry i bardzo dziękuję, że zgodziłeś się na udzielenie wywiadu „Equestria Times”. Przede wszystkim, zechciałbyś powiedzieć coś o sobie naszym czytelnikom?

Jetto: Oczywiście, cała przyjemność po mojej stronie. W internecie jestem znany jako Jetto albo Jet, autor serii fanfików z serii „Stallionverse”, prywatnie brony, miłośnik anime, gier komputerowych, kreskówek i wielu innych rzeczy, aczkolwiek moją największą miłością zawsze będą gry planszowe. I, mimo że się z tym nie obnoszę nikomu, jestem również Polakiem, który nigdy nie napisał nic w rodzimym języku.

G: Twoje „Stallionverse” to bardzo ciekawy przykład uniwersum, w którym drobna zmiana w związku z elementami harmonii na początku historii prowadzi do ciekawych rezultatów. Długo musiałeś myśleć nad ideą tego opowiadania? Czy może przyszła jak grom z jasnego nieba i od razu mogłeś zabrać się do pracy?

J: Coś pomiędzy. Pomysł zrodził się głównie podczas czytania kolejnych opowiadań z „Lunaverse”, uniwersum, w którym to Celestia stała się wielkim złem zamiast Luny, a elementami harmonii zostało sześć kompletnie innych postaci. To, co mnie urzekło w tej serii, to wszystkie zmiany, które zaszły z tego powodu i wytłumaczenie, co i dlaczego działa inaczej niż w oryginale oraz co zrobiłyby kanoniczne bohaterki, gdyby nigdy nie ratowały świata. Chcąc nie chcąc, zacząłem zastanawiać się, jakie inne uniwersum mogłoby powstać i to, w którym postaci męskie mają główną rolę, było najbardziej oczywistą opcją. Reszta wymyśliła się sama z czasem – pełen skład elementów (który zmieniał się parę razy), ich przygody, osobowości, relacje między... międzykucykowe. Dużo czasu minęło, zanim zabrałem się za napisanie pierwszej części, ale w końcu się przemogłem i to zrobiłem. Nie żałuję.

G: Czy pisałeś coś przed „Stallions of Harmony”?

J: Nie, to był mój debiut pisarski. Miałem parę innych pomysłów, ale koniec końców to ten jeden trzymał się mnie tak długo, że musiałem się nim podzielić ze światem.

G: Która postać z twojego uniwersum jest twoją ulubioną? Musisz sobie przypominać, by jej nie faworyzować?

J: Moondancer, bez chwili zastanowienia. Powstała z potrzeby nadania Twilight więcej niż jednej przyjaciółki (best pony zwana Sunset Shimmer była oczywistym wyborem) i znalazłem wzmiankę o Moondancer, której fandomowa osobowość była praktycznie nieistniejąca. Dałem jej najbardziej odbiegającą osobowość od Twilight i Sunset i tak oto narodziła się 'Bogini Beztroskiego Seksu'. Odzew ze strony czytelników był na tyle pozytywny, że prędkiej czy później doczekały się spin-offu, w którym Moondancer ma znacznie więcej do roboty niż pozostała dwójka. Walczę z tym, żeby to jakoś wyrównać, ale ciężko to zrobić, kiedy jej epizody piszą się same. T_T

G: Skąd czerpiesz inspirację i chęć do pisania? Ulubione książki, opowiadania fanowskie, filmy, kawa i słodczyce...?

J: Mam dużo źródeł inspiracji, ale jeśli miałbym wybrać jedno najważniejsze, to będzie to muzyka. Nic tak bardzo mnie nie inspiruje, jak podróżowanie ze słuchawkami w uszach, kiedy cały świat znika i zostają tylko myśli, które powoli formują się w obrazy, sytuacje i wydarzenia, które później sklejam w jedną wielką całość. Najlepiej działa tu muzyka japońska, czyli taka, którą dobrze mi się słucha, bo znam poszczególne słowa i budowę zdania, ale nie jestem w stanie w biegu doczytywać się ich znaczenia, wobec czego nadaję im ich własne, tworząc w myślach coś na wzór AMV/PMV, teledysków o przygodach naszych bohaterów.

G: Jakie masz plany na przyszłość odnośnie „Stallionverse”?

J: Najprościej mówiąc, kontynuować. Oryginalnie miałem zebrać ekipę autorów i rozdzielać obowiązki, dać im możliwość popuszczenia wodzy fantazji (pod moderacją, oczywiście), ale wyszło jak wyszło. Na razie jest nas tylko dwójka, ja i Eyeswirl the Weirded, ale nigdy nic nie wiadomo.

G: Pamiętasz swój pierwszy kontakt z fanowskimi opowiadaniem?

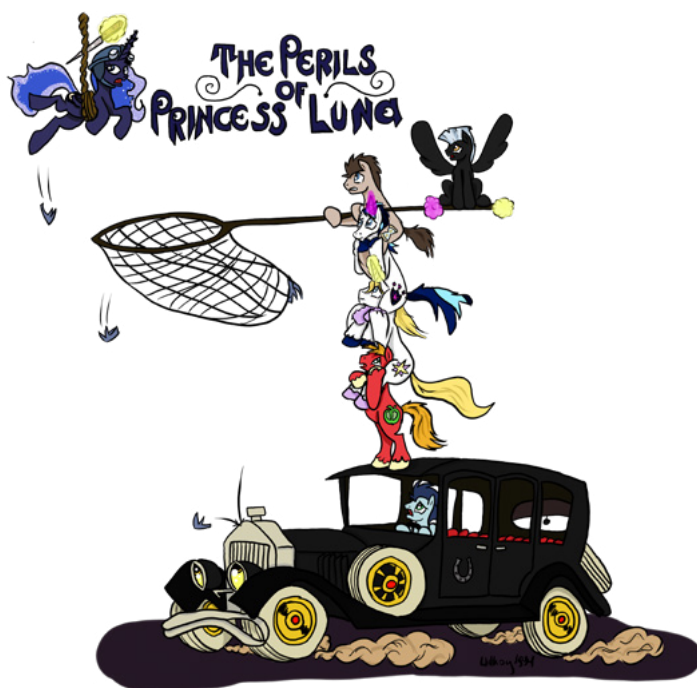
J: Mój pierwszy kontakt był podczas eksplorowania tvtropes, które swego czasu czytałem religijnie i prędkiej czy później trafiłem

na dział, gdzie ludzie rekomendowali fanfiki. Z ciekawości przeczytałem najpierw parę małych, niewinnych one-shotów, które były ok, ale nie porwały. To się wydarzyło dopiero, kiedy przeczytałem „The Best Night Ever”, autorstwa Capn_Chryssalid. W skrócie – Dzień Świstaka, ale z Bluebloodem podczas Gali. Byłem zszokowany i zafascynowany jakością i sercem, które w nim znalazłem, i chciałem więcej. Od tamtej pory zacząłem szukać rekomendacji na Equestria Daily, w końcu trafiłem na Fimfiction i reszta jest historią.

I taka anegdota – kiedy Capn_Chryssalid osobiście skomentował „Stallions of Harmony”, myślałem, że pisnę z radości... kogo ja oszukuję, moja reakcja była znacznie silniejsza.

G: Czy jest coś, co byś zmienił, przepisał, poprawił czy usunął w dotychczas wydanych fikach z „Stallionverse”?

J: Jeśli chodzi o fabułę, bohaterów czy inne elementy wchodzące w ten świat, to odpowiedź brzmi nie. Wszystko ma swoje miejsce, ponieważ chciałem, żeby tam było, a parę rzeczy, które mi się nie podobały, to drobiazgi. Największym z nich było zmniejszenie ilości rodzeństwa (które pojawiło się tylko w tle) Prince Blueblooda z pięciu do dwóch – szczególnie, którego nikt i tak nie pamięta albo nie obchodzi. Za to raz na jakiś czas wracam do starych rozdziałów i poprawiam gramatykę i słownictwo w trosce o nowych czytelników.





Morały w My Little Pony: Friendship is Magic

Czyli bajka a życie

Witajcie, moje małe kucyki! Skoro czytacie ten fanzin i uznaliście za stosowne zerknąć do tego artykułu, to prawdopodobnie oglądacie bądź oglądaliście kreskówkę o pastelowych taboretach. Pamiętajcie też zapewne, że w starszych sezonach serialu na końcu odcinka pojawiał się morał, ewentualnie był on wpleciony w fabułę. Wielu fanów pokochało MLP między innymi właśnie za to, niektórzy wręcz uważali, że dzięki bajce dla małych dziewczynek wyciągnęli ważne życiowe nauki. No cóż, strach się bać, bo jeśli dorosły osobnik potrzebuje animacji przeznaczonych dla dzieci, aby nauczyć się czegoś o przyjaźni, to znaczy, że coś poszło bardzo nie tak. Wszystkie listy do Celestii czy inne wpisy do pamiętnika to oczywiste prawdy i banały, które każdy człowiek powinien poznać w dzieciństwie. Ogółem Hasbro zrobiło to w bardzo fajny sposób i gdybym posiadała potomstwo, to chętnie puściłabym mu tęczowe osiołki. No, ale jest coś jeszcze i właśnie o tym będzie traktować ten tekst. Odkryłam bowiem, że pod warstwą radości, szczęścia, miłości i lukru oraz oczywistego przekazu kryją się smutne, życiowe prawdy.

» Cahan

Bez znajomości ani rusz

W serialu można wskazać kilka postaci, które osiągnęły życiowy sukces bądź znajdują się na najlepszej drodze ku niemu. W samym Mane Six są to

Twilight, Rarity oraz Rainbow i to na nich zamierzam się skupić, bo tylko w tym wypadku serial dostarcza dostateczną ilość danych, by móc wyciągnąć sensowne wnioski. To, co chcę udowodnić, to to, że owe klacze nie osiągnęły tego wszystkiego wyłącznie dzięki własnym umiejętnościom i magii



przyjaźni.

Najlepszym przykładem jest księżniczka Twilight Sparkle, która została księżniczką, ponieważ dokończyła zaklęcie i weszła na nowy poziom magii przyjaźni – a przynajmniej mniej więcej tak brzmi oficjalna propaganda. Czy nasza księżniczka przyjaźni zrobiła

cokolwiek związanego z przyjaźnią po koronacji? Owszem, zrobiła i można to określić jako totalną porażkę. Jej rady, plany, trzymanie się schematów i cała reszta wyglądają jak działania osoby ze spektrum autyzmu. Alikorn ewidentnie nie rozumie, że przyjaźń nie jest czymś sztywnym, co można skatalogować. Starlight i Spike wydają się lepiej rozumieć całą ideę przyjaźni. W takim razie czemu i za co Twalot dostał skrzydła? Istnieją dwie odpowiedzi na to pytanie, ale póki co postaram się skupić na jednej. Prześledźmy całe życie fioletowej klaczki, ponieważ właśnie tam kryje się prawda.

Rodzice Twilight są parą jednoroźców z Canterlot i zdecydowanie nie należą do kucyków biednych. To przynajmniej equestriański odpowiednik klasy średniej. Małej Twilight niczego nie brakowało, miała kochającą rodzinę, masę książek, zabawki oraz alikorna za opiekunkę. W retrospekcji z młodą Cadance Twi nie ma jeszcze znaczka, czyli nie jest uczennicą Celestii. No wybaczczone, ale dzieci rodziny królewskiej raczej nie zadają się z byle plebsem. To świadczy o tym, że rodzice Twilight są ważnymi kucykami, prawdopodobnie utalentowanymi magicznie. Zaraz pewnie odezwą się czytelnicy komiksu, w którym Cadance sama zamieszczała ogłoszenia, że zatrudni się jako opiekunka, jednakże jest to jedno z tych miejsc, które udowadniają, że komiksy nie są kanonem. Dlaczego? Komiksowa Cadance to nastolatka i rówieśniczka Shining Armora. Oboje osiągnęli już na oko rozmiary dorosłych kuców, tymczasem Twilight wciąż jest ma-lutka. W serialu księżniczka miłości zestawiona z młodą Twi wygląda na niewiele starszą od niej, tymczasem różnica pomiędzy lawendową klaczką a Armorem jest zdecydowanie większa. Co to oznacza? No cóż, Mi Amore Cadenza nie była prawdziwą opiekunką. Mamy tu raczej do czynienia z sytuacją, w której niewiele starszy dzieciak ma pod opieką drugiego, młodszego. Sama scena z udziałem klaczek rozgrywa się na dodatek na terenie czegoś, co wygląda jak zamek Canterlot. Nie zdziwiłabym się, jakby w tym samym czasie Twilight Velvet i Night Light popijali herbatkę z Celestią. Można też zaobserwować kolejną ciekawostkę na linii relacji Twilight-Cadance – panna Sparkle nie znała pełnego imienia różowej księżniczki, co wskazuje na relację typowo dziecięcą. Nie wiemy, kiedy i w jakich okolicznościach kontakt tych dwóch się urwał, pozostaje się tylko tego domyślić. Pewnie obie były bardzo zaabsorbowane nauką, a sama Twi zaczęła izolować się od reszty.

No, ale dobrze, Twilight została studentką Celestii, ponieważ podczas egzaminu wstępnego zrobiła piękny

pokaz magicznej mocy. Niby wszystko w porządku, ale chyba jednak nie. Nie zastanawiało was nigdy, że Minuette, Moondancer czy reszta koleżanek Twalota ze szkoły nie mają własnych smoczych asystentów? A przecież również musiały się tam jakoś dostać. Prześledźmy szkolne przygody od początku. Wszystko zaczęło się, kiedy mała klacz jednorożca uznała, że pragnie się uczyć magii. Ćwiczyła i ćwiczyła, aż pewnego dnia rodzice powiedzieli jej, że zapisali ją do szkoły księżniczki Celestii. Wyglądali na bardzo zadowolonych z siebie. Już ta scena wskazuje, że to, co zrobili, nie było wcale takie zwyczajne. Ot, pomogły znajomości i pozycja społeczna. Sam egzamin jest dziwny i to powinien widzieć każdy, kto pojmuje istotę egzaminów. Testy mają być powtarzalne i w miarę obiektywne, a smocze jajo takie nie jest. Czy taki Sunburst wykląłby Spike'a? Pewnie nie, a do szkoły się dostał. Jak można to wszystko wytłumaczyć? Prawdopodobnie Celestia dużo wcześniej zwróciła uwagę na Twilight – znając jej rodziców i widząc zdolności brata, solarna kobyła zdążyła dojść do wniosku, że ten fioletowy koń ma wielki potencjał czystej siły, być może dostateczny, by pokonać Nightmare Moon jako nowy Element Magii. Dlatego biała cholera postanowiła sprawdzić, czy to aby na pewno jest to złote źrebię, którego tak bardzo potrzebowała. Udało się, ale wystąpił kolejny problem: Twilight była nerdem do kwadratu, a potrzebowała innych kucyków do władania resztą Elementów. Mało brakowało, a Nightmare Moon by zwyciężyła.

Dalsza część historii jest mało istotna, ot, Twilight wypełniła swoje zadanie, czyli zawładnęła Elementami Harmonii. Całkowicie posłuszna Celestii, idealne narzędzie. Ale dobrze, gdzieś w międzyczasie Shining Armor został kapitanem gwardii królewskiej. Jest to interesujące, ponieważ mówimy o ogierze dość młodym, utalentowanym magicznie i średnio rozgarniętym. Cóż, samo stanowisko tego rodzaju zazwyczaj nadaje się dwóm typom osób: szlachetnie urodzonym i doświadczonego oraz kompetentnym. Shining raczej należy do tej pierwszej grupy. Jako ogier z odpowiednim urodzeniem i statusem społecznym hajtnął się z księżniczką Cadance, która potem została wysłana do Kryształowego Imperium po to, by rządzić w imieniu Celestyny. Niestety poprzedni władca nie był zbyt zadowolony z jakiejś panienci na tronie, więc Twilight wraz z koleżankami została wysłana, by go sprzątnąć. Jednorożec radziła sobie słabo i sytuację musiał uratować Spike. Oficjalnie zadanie było testem od Pani Słońca i Twilight miała je wykonać bez niczyjej pomocy. Ale dlaczego? By się wyróżnić. Dotąd była jedną z szóstki klaczy o wątpliwym statusie społecznym i gdyby wyróżniono tylko ją, to społeczeństwo

zaczęłyby się burzyć, że Celestia uhonorowała tylko swoją pupilkę. Twilight Sparkle oficjalnie test zaliczyła, bo książeczki nie miały wyjścia – gdyby postąpiła inaczej, to Imperium byłoby stracone. W tym momencie królewskie siostry postanowiły wykorzystać plan B.

Czy Celestia wiedziała, co się stanie, kiedy Twilight pobawi się zaklęciem Starswirla? Raczej tak. To, że poradzi sobie z naprawą tego, co zepsuła, również było do przewidzenia. W efekcie udało się stworzyć nowego alikorna i nie wywołać oburzenia wśród kucyków. Ale właściwie po co i na co? Na pewno dlatego, że Twilight jest dla Celestii trochę jak własny dzieciak, więc ta chce dla niej czegoś więcej, ale być może są jeszcze inne rzeczy, o których dowiemy się za ileś odcinków.

I gdzie tu nepotyzm? Twilight od wczesnego źrebięctwa była faworyzowana po znajomości, dzięki urodzeniu. Taka Starlight, choć niewątpliwie zdolniejsza i potężniejsza, gniła sobie w zapyziałej wiosce i nikogo nie obchodziła. Jej przyjaciel Sunburst dostał się do szkoły Celestii pewnie dzięki rodzinie i układom, a ona nie. Życiowe i okrutne.

A teraz skupmy się na kolejnej klaczy jednorożca, a mianowicie Rarity. Przed poznaniem faworyzowanej przez Celestię Twilight Rarity była zwykłą krawcową z małego miasteczka. Już przy pierwszym spotkaniu z klaczą z Canterlot dzieje się coś dziwnego. Projektantka mody nagle wykazała ogromne zainteresowanie i zaczęła się Twilight podlizywać. Dlaczego? Bo ta nie dość że pochodziła z miasta elit, to jeszcze

zdecydowanie jej się to opłaciło. Pozornie jej kariera rozpoczęła się, kiedy zauważył ją Hoity Toity, jest to jednak błąd, gdyż jedyne, co jej dała ta znajomość, to więcej pieniędzy, sam status klaczy nie podskoczył, stała się jedynie jednym z podwykonawców. Photo Finish w ogóle nie była Rarcią zainteresowana, skupiła się jedynie na Fluttershy. Nie, sława Rarity ma dwa początki – kontrakt z Sapphire Shores i przygodę z elitą Canterlot. Ciężko powiedzieć, czemu ta pierwsza w ogóle weszła do Carousel Boutique, ale sądzę, że piosenkarka nie wywodzi się z elit. Jej gust jest raczej kiczowaty, nie wykazano też obecności kija w zadku. Jednak praca dla niej pomogła zdobyć Rarity renomę jako krawcowej gwiazdy i klaczy, na której można polegać. Lecz prawdziwy przełom nastąpił później.

Dzięki znajomości z Twilight Rarity zatrzymała się w zamku Canterlot, u księżniczki Celestii. Kiedy dowiedział się o tym Fancy Pants, to uznał, że biała jednorożec jest kimś ważnym i powinien ją poznać. Czarująca, inteligentna i urodziwa Rarity bez trudu wkręciła się do świata elit. Jednak bez przyjaźni z Twilight, a więc i z Celestią, nie byłoby to możliwe. Udało jej się nawiązać znajomości, które niewątpliwie pomogły jej w karierze. Natomiast gdy Twilight została księżniczką, zrobiła jej reklamę butiku w Canterlot, dzięki czemu sprzedaż sukni „Reign in Stein” okazała się takim sukcesem. Jednak bez wcześniejszych znajomości już na otwarciu nie pojawiłoby się tyle kucyków, które by zobaczyły całą kolekcję. Brawo, Rarity, podziękuj ładnie fioletowej koleżance, bo bez niej wciąż przyszywałybyś guziki w Ponyville. Nie wystarczy być dobrym, bo gdyby tak było, to hinduskie kuce od kuchennych



została wysłana do kontroli festiwalu, czyli musiała być powiązana z kimś ważnym, kimś, kto pomógłby jej rozbrzmieć wśród śmietanki towarzyskiej Equestrii. Rarity to klacz, która dobrze rozumie, jak działa świat wyższych sfer, dlatego zaprzyjaźniła się z Twilight. Cóż,

rewolucji Rarity & Pinkie Pie nie miałyby problemu. A uratowała je popularność białej klaczy, która ściągnęła tłumy.

Rainbow Dash pozornie wyłamuje się ze schematu. Cóż, na pewno jest wybitnie utalentowaną lotniczką, w końcu o żadnym innym kucyku nie wiadomo, by potrafił wykonać Sonic Rainboom. Dashie jest silna, szybka i dobrze wytrenowana – dość, by zrobić wrażenie na Twilight, której pegazie akrobacje nie interesują, w końcu nie wiedziała wcześniej, kim są Wonderbolts. Rainbow po raz pierwszy popisała się w odcinku z zawodami młodych lotników, w którym uratowała dwoje Wonderbolts i Rarity, wygrywając całą imprezę. Sama księżniczka Celestia założyła jej na łeb to złote coś. Ale tak poważnie, czy Rainbow zasłużyła? Cały jej przelot był porażką, a swoją popisową sztukę wykonała przy

okazji. Niebieska klacz została raczej wyróżniona za bohaterstwo, a nie umiejętności. W sumie słusznie, nie dziwota, że Celestia chciała promować sportową postawę. Jednak tego dnia stało się coś jeszcze, coś, co zaważyło o reszcie życia tęczęwej pegaz.

Wonderbolts mieli u Dash dług wdzięczności, zobaczyli też część jej możliwości – niesamowitą szybkość. Dość, by podziękować jej na Gali, ale wciąż za mało, by zaproponować jej członkostwo. Jednak dług pozostał i z-bonusował taryfą ulgową. Rainbow zapisała się do Akademii Wonderbolts, gdzie miała epizod z Lightning Dust. Lightning w gruncie rzeczy jest do Dashie bardzo podobna. Element Lojalności na jej miejscu postąpiłby pewnie podobnie, ale został skrzydłową i to się Dash bardzo nie podobało. Następnie doszło do wypadku, ale pomyślmy przez chwilę, czy aby RD nie jest klaczą, która wielokrotnie stawiała innych w niebezpiecznych sytuacjach? Ano jest. Samo zachowanie Dust podobało się też Spitfire. Wonderboltsi doceniają ambitne kuce, które zrobią wszystko, by wspiąć się na wyżyny. Gdyby Tęczęłka była kolejnym przypadkowym, ale zdolnym kucykiem, to sprawy potoczyłyby się inaczej. Ale Dash uratowała kuce Spitfire, więc ta postanowiła się odwdziaczyć.

Potem w odcinku „Rainbow Falls” ekipa Cloudsdale, reprezentowana przez Wonderbolts, chce Dash u siebie, nawet eliminując Soarina. Chcą wygrać, bo ten słabo sobie radzi w tej konkurencji. Jakbym znała się na lataniu, to powiedziałabym, że duży i ciężki ogier jest nieco za mało zwrotny. Jednak Dash dowiedziała się o tym, co zrobiły Fleetfoot i Spitfire, co bardzo ją oburzyło. Soarin ponownie miał u niej dług wdzięczności, a jako jeden z ważniejszych Wonderboltów z pewnością miał w zespole wiele do powiedzenia. W końcu marzenie Rainbow się spełniło i dołączyła do drużyny najlepszych lotników w Equestrii, gdzie udowodniła, że nie potrafi pracować w zespole, co było do przewidzenia. Za taką akcją jak ta na pokazie powinna zostać wylana na zbity pysk. No, ale od czego są znajomości.

Kłamstwo popłaca

No, może nie zawsze, ale czasami. Nie, ani ja, ani serial nie nakłaniamy nikogo do kłamania. Jednak czasami jest

to konieczne i nawet tę mądrość można zobaczyć w „My Little Pony: Friendship is Magic”. Pamiętacie odcinek ze Starlight i wioską komunistycznych kucyków? Aby się uratować, Mane Six nakłoniły Fluttershy do oszustwa. Podstęp, nie podstęp, ale to przecież kłamstwo. Okłamywać wroga nie tylko wolno, ale wręcz warto, bo dzięki temu można go pokonać. Bardzo życiowa lekcja.



Kolejną antagonistką pokonaną w taki sposób jest Trixie. Co ciekawe, sama Lulamoon grała nie fair, używając amuletu alikorna. Gdyby Twi nie oszukiwała, to nie miałyby z nią szans. Przynajmniej w teorii, bo w praktyce mogła poczekać na jakieś wsparcie od księżniczek. Jednak całe szczęście Zecora pokazała jej, że trzeba być lisem i lwem. Cóż, niestety Twilight jest bardzo oporna na życiową wiedzę.

Nie zawsze warto dotrzymać przysięg

Ponownie zastrzegam, że absolutnie nie namawiam nikogo do krzywoprzysięstwa. Jednak czasami niestety złamanie danego komuś słowa jest konieczne czy po prostu nawet dobre dla tej osoby. Gdyby Twilight powiedziała Rarity, że Fluttershy źle czuje się jako

modelka, a Flutterkę poinformowała, że Rarity wcale nie chce jej kariery w tej branży, to życie wszystkich byłoby o wiele prostsze. Jakby przyjaciółki były ze sobą szczerze od samego początku, to również uniknęłyby nieprzyjemnych dla siebie sytuacji.

Ciężka praca nie popłaca

Spójrzmy na rodzinę Apple, a zwłaszcza na jej odłam z Ponyville. Są to kucyki ciężko pracujące na roli i bardzo ubogie. Granny Smith to stara, schorowana klacz, a jej krewnych nie stać na wstawienie jej endoprotezy stawu biodrowego. Apple kurczowo trzymają się tradycji, a nowe technologie uważają za zło. W efekcie przepracowują się, niszczą sobie zdrowie i ledwo wiążą koniec z końcem. Na dodatek to marnowanie czasu, a produkty ich pracy wcale nie są jakościowo lepsze. Sweet Apple Acres to taki zaścianek Equestrii, maszyna braci Flim Flam szybciej produkowała większe ilości wysokojakościowego cydru niż Applejack i przyjaciele. Na dodatek do obsługi nie trzeba było tyłu kucyków.

Dlatego rodzice mówiący dzieciom, że dzięki ciężkiej pracy (w popularnym tego określenia znaczeniu, jako roboty fizycznej) osiągną sukces, mylą się. Potrzeba czegoś więcej, a mianowicie odpowiednich zdolności, sprytu i szczęścia. Bardziej opłacalne jest cwaniactwo, która pozwala ułatwić sobie życie. No i cóż, w Equestrii rolnictwo ekologiczne chyba nie należy do cenionych. Wybacz Applejack, ale biznesu robić nie umiesz.

Ładni mają lepiej

Bardzo niewychowawcze, prawda? W końcu wszyscy próbują wmówić dzieciom, że liczy się wnętrze. To prawda i nieprawda. Jeśli ktoś posiada coś takiego jak rozum, to dobierając sobie ludzi, stara się patrzeć na charakter i zdolności, a nie na to, jaką kto ma mordę. To się sprawdza w doborze przyjaciół, jak z partnerem, to nie wiem, nie znam się. Jednak na świecie liczy się pierwsze wrażenie, bez którego raczej nie ma się szansy na pokazanie później swojej lepszej strony. A to, na co ludzie (i kuce) w pierwszej chwili zwracają uwagę, to wygląd. Jeśli nie wierzycie, to zastanówcie się, czemu protagoniści z bajek dla dzieci w dziewięciu przypadkach na dziesięć są urodziwi. A takich prawdziwie szpetnych nie ma.

Fluttershy została zauważona przez Photo Finish, bo jest urodziwą klaczą. Rarity z łatwością manipuluje płcią przeciwną, ponieważ ich pociąga czysto fizycznie i nie ma co udawać, że jest inaczej. Typowo brzydki bohaterowie nawet w bajce dla dzieci są przedstawieni w negatywny sposób. Nie muszą od razu niszczyć Equestrii jak Tirek.

Pamiętacie tego kuca z „Putting Your Hoof Down”? Tego pryszczatego z mordą 2/10? No, taki przegryw życiowy, który ślini się do ładnej klaczy. W sumie trochę smutne, bo jakby był przystojniakiem, to cała scena została by inaczej odebrana.

Kolejny przykład można odszukać w piosence „The Perfect Stallion” – Cutie Mark Crusaders odrzucały ogierów, którzy byli nieurodziwi. A może oni mają piękne wnętrza? Jak widać, nawet dzieci to nie obchodzi. Ładna buźka pomaga w kontaktach międzyludzkich i nic na to nie poradzimy. Również odpowiednia uniformizacja, podkreślająca prestiż danego zawodu/pozycji, daje dodatkowe punkty u innych.

Nie ma to jak prywatny niewolnik

Dość zabawne, że Hasbro zdecydowało się w MLP pokazać korzyści z posiadania własnych jeleni. Pierwszym przykładem, jakim się posłużę, jest Spike, który narodził się po to, by służyć Twilight Sparkle. A to przecież dziecko, które przez Mane Six jest traktowane jako obywatel drugiego sortu. Zamiast spędzać dni na zabawie i nauce, ten sprząta bibliotekę i pomaga swoim kucykowym koleżankom. W zamian serial pokazuje, że jest przez nie często pomijany i nie jest traktowany poważnie. Uratowałeś Kryształowe Imperium? Świetnie, teraz wracaj do bycia nikim. Może i smok ma tendencję do tego, że mu woda sodowa łatwo uderza do głowy, niemniej jednak trudno mu się dziwić, że próbuje się jakoś wykazać i zostać docenionym.

Rarity zaś manipuluje całym swoim otoczeniem dla osiągnięcia własnych korzyści. Czy to źle? Skądże znowu, nie dość że jej to wychodzi, to się jeszcze opłaca. W końcu tak właśnie zdobyła transport na Galę oraz zmusiła diamentowe psy do uległości. Biała klacz nie potrzebuje potężnej magii czy skrzydeł, by wydostać się z ciężkiej sytuacji, wystarczą jej urok osobisty, spryt i doskonałe zdolności aktorskie.

Ostatni morał na dziś

Moje małe kucyki, cieszę się niezmiernie, że dotrwalicie ze mną aż do końca tego tekstu. Pewnie mogłabym znaleźć jeszcze parę przykładów niewychowawczych lekcji prosto z „My Little Pony” i być może jeszcze kiedyś poruszę ten temat na łamach „Equestria Times”. Tymczasem powiem tylko, że radosne przygody tęczyowych osiołków niosą więcej życiowych prawd niż by się mogło wydawać. Bo życie jest okrutne i nie promuje dobra, przyjaźni oraz miłości. Warto o tym pamiętać.



Tytuł? W sensie magister?

Na co ludzie najczęściej zwracają uwagę w pierwszej kolejności, sięgając po film, grę, książkę, artykuł w internecie? Na tytuł, oczywiście. Rzecz jasna logicznym jest kierowanie się opinią ludzi, którzy mieli styczność z danym dziełem. Ale pierwszym, co przykuwa uwagę, jest... TYTUŁ! Jest to dość oczywista prawda, jednak mało ludzi zastanawia się nad nazwą, kiedy już zagłębią się w tematykę. Nie mówiąc już o nazewnictwie rozdziałów!

» Zodiak

No więc jak powinien wyglądać tytuł przyciągający uwagę? Nie mam zielonego pojęcia. Ale zgaduję, że powinna być w tym pewna doza... niedopowiedzenia. Tajemnicy! Jakaś tajemnicza fraza bądź słowo, które uderzy w oko jak pięść osiedlowego dresa. To pierwsze i najważniejsze. Powinno się unikać czegoś prostego i banalnego (choć z reguły jest tak, że te dobre, warte uwagi książki, filmy, gry etc. mają tytuły odpowiadające ich treści). Np. sprzedawana chociażby w Empiku książka pod tytułem „Gildia magów”. Mnie osobiście niespecjalnie zaciekała ta nazwa. Dlaczego? Bo wiem już, czego mniej więcej mogę się spodziewać (pamiętajmy, że nadal mówimy o pierwszym wrażeniu). Dlatego przeglądam dalej. Przeglądam, przeglądam... I natrafiam na powieść „To”. Chwila konsternacji. Nic mi to nie mówi. Sięgam zatem po książkę i czytam jej opis. I o „To” właśnie chodzi!

Z fanikami u nas jest tak samo. Z tym że nie będę tu wymieniał tytułów, bo ktoś mógłby poczuć się urażony. W zasadzie, to tytuły są ważniejsze! Bo większość opowiadań fanowskich nie ma okładek, a nawet jeśli, to dopóki nie klikniemy tematu z fikiem, nie zobaczymy jej. Ewentualnie możemy się na nią natknąć na FGE bądź gdzieś, gdzie autor ją wrzucił, by zareklamować swoje dzieło.



Tytuł JEST ważny! Ale pomimo faktu, że powinien być tajemniczy, musi mieć jakiś związek z treścią całego utworu. Najlepiej niejednoznaczny, taki, który może odnosić się do wielu wątków książki, filmu, gry, fanfika... W przy-

padku literatury fajnie jest, gdy tytuł pojawia się w samej opowieści. A najwspanialszym uczuciem jest, kiedy poznawszy część fabuły, zaczynamy rozumieć tajemniczą z początku nazwę.

Tak więc poza przyciągnięciem potencjalnego odbiorcy, tytuł może również dostarczyć nieco satysfakcji z poznawania dzieła. Ale jest jeszcze coś, na co ludzie nieczęsto zwracają uwagę... Pojawia się głównie w literaturze, ale nie zawsze... Kiedy czytamy książkę, niespecjalnie o tym myślimy, wolimy śledzić akcję, wyczekując nieoczekiwanych zwrotów fabularnych. O czym mówię? O rozdziałach. A raczej o ich... tytułach. To już nie ma związku z przyciąganiem czytelnika. Traktuję to bardziej jako... element estetyki, coś, czego obecność podnosi w moich oczach jakość opowiadania.

Rozdziały nie są tytułowane w każdej książce i faniku, a jak już są, to często nikt nie poświęca im większej uwagi. I raczej nie przeszkadza to wielu osobom. Niektórzy autorzy po prostu numerują rozdziały i nie można ich za to winić. Ale ja to widzę trochę inaczej. Ja widzę tu szansę na... dodanie smaku i „klimatu”. Taka sytuacja: w fabule powieści mowa jest czasem o jakimś miejscu bądź figurze owianej złą sławą. Znajduje się ona gdzieś na uboczu, a my – czytelnicy – dostajemy szczątkowe, jednak niepokojące informacje na jej temat. I w końcu, pod koniec lektury, pojawia się rozdział poświęcony tej postaci bądź temu miejscu.

Czy kogoś, kto wie, czego można... A raczej... Czy kogoś, kto MYŚLI, że wie, czego można się spodziewać, nie przeleci dreszcz? Na tej samej zasadzie można nawiązać do obiektu poszukiwań głównego bohatera, jego rozterek, marzeń i strachów. Ba, rozdział zatytułowany tak samo jak opowiadanie, które czytamy niesie wielką moc, bo wiemy, że zbliżamy się do sedna, że konkluzja jest coraz bliżej. Ktoś może uznać to za psucie zabawy,

nawet za spoilerowanie. Na pewno? Przecież i tak wiemy, że do pewnych rzeczy prędzej czy później dojdzie.

Jest jeszcze jedna kwestia, o której muszę wspomnieć, bo po prostu ją ubóstwiam. O schematach nazewnictwa rozdziałów. Spieszę wyjaśnić: chodzi tu o takie tytuły poszczególnych segmentów tekstu, które mają jakieś elementy wspólne. Np. legendarny „CRISIS Equestria” – tam wszystkie rozdziały zaczynały się na literę „i”. W „The Life and Times of Winning Pony” rozdział zawsze opowiada o „The Pony who...” lub „The Pony with...”. Sam zresztą stosuję ten zabieg. Dlaczego? Sam nie wiem. Jest w tym pewien urok. No i zawsze kiedy formuła się zmienia, wiemy, że w rozdziale stanie się coś dużego!



Podsumowując... Tytuły są ważne, a tytuły rozdziałów są zajebiste!



MLPP

POLESKA

Piąta rocznica MLPPolska

Pięć lat to spory szmat czasu w normalnym życiu. W Internecie, gdzie panują krótkotrwałe mody, to wręcz wieczność, więc 5 lat istnienia forum o kucykach to spore wydarzenie.

» *Dolar84*

Dobra, może nieco przesadziłem z tą wiecznością, bo sporo stron dyskusyjnych trzyma się w sieci już dobrze ponad dekadę, ale i tak uważam, że jak na miejsce, gdzie banda pozytywnie (i negatywnie też) zakręconych wariatów dyskutuje na temat pastelowych taboretów, to trzymamy się wcale nieźle. Przez ten czas sporo się zmieniło na forum – to, co zaczęło się jako przeniesienia kilku fanów z innego serwisu, na przestrzeni lat przekształciło się w stado liczące ponad 7 500 zarejestrowanych kont. Fakt – część z tych użytkowników nigdy nie przeszła poza etap rejestracji, a całkiem sporo jest nieaktywnych, jednak nadal pozostaje to grono, które zdołało napisać ponad 600 000 postów.

Zdawać by się mogło, że fandom składający się z ludzi oglądających serial, gdzie króluje powszechna przyjaźń i harmonia, będzie spokojnie współistniał na forum bez żadnych zgrzytów, kłótni i tym podobnych wynalazków. Naturalnie takie spojrzenie świadczyłoby o wręcz dziecinnej naiwności lub skrajnym optymizmie – prawda jest taka, że wszelkich konfliktów, burz, gwałtownych scysji i tym podobnych rzeczy naoglądaliśmy się

aż za dużo. Ba! Czasami nawet wychodziły one poza granice forum – na przykład przy słynnej kiedyś wojence z biurami Adaptacyjnymi. Jednak choć, jak wspominałem, było ich dużo, to jakoś zawsze w ten czy inny sposób udawało się wszystko rozwiązać. I nie, nie polegało to zawsze na zbanowaniu wszystkich uczestników danego incydentu.

Celowo zacząłem od tych mniej przyjemnych wspomnień, żeby mieć już z nimi spokój. Nie da się bowiem ukryć, że pozytywne aspekty działalności forum są zdecydowanie liczniejsze. Teraz z pewnością niejedna osoba zakrzyknie zdziwiona – „A gdzie niby one są?”. Odpowiedź jest banalnie prosta – wszędzie, gdzie się nie spojrzy. Ilość tworzonych opowiadań, artów, piosenek, opowiadań i innych rzeczy (czy wspominałem o opowiadaniach?) jest wprost niesamowita. Co by nie mówić, nasz fandom jest niesamowicie kreatywny, a sporo z tej kreatywności przejawia się właśnie na forum. Idźmy dalej – niezliczone gry, zabawy i dyskusje tematyczne nadal przyciągają sporo użytkowników. Pewnie, nie jest to już taki szal jak dwa-trzy lata temu, ale to wynika z postępującej stabilizacji fandomu. Pierwszy szal minął, teraz przyszło nam czekać na powtórkę – a ona nadal jest możliwa wbrew wszelkim prorokom krzyczącym wszem i wobec o śmierci fandomu, a co za tym idzie i forum. Taki zabawny fakt – o tym, że MLPPolska umiera słyszę regularnie od 2012 roku. Niezła agonia, nie ma co!

Jestem pewny, iż wielu z Was, sięgając po ten artykuł, nie spodziewało się tak... luźnej formy. Raczej dat, dokładnego opisu wydarzeń i tym podobnych pierdół, które zwykle występują w takich tekstach. Cóż, przyznam szczerze, iż myślałem o takiej formie, ale właśnie jej powszechne występowanie zniechęciło mnie na tyle, iż jedynie w pierwszym akapicie uciekłem się do twardych faktów, by dalej prowadzić raczej coś na zasadzie luźnych rozważań. Teraz jednak czas powrócić do nieco bardziej standardowej formy – udało mi się upolować dwóch weteranów forum, którym zadałem kilka pytań. Byli na tyle uprzejmi, by na nie odpowiedzieć, tak więc na zakończenie przejdźmy do miniwywiadu z Siperem i Arjenem.

Dolar84: Jak powszechnie wiadomo, Hasbro, tworząc najnowszą generację MLP, całkiem solidnie rozminęło się ze swoim planowanym targetem. Jak Wy daliście się wciągnąć w ten przepiękny kolorami i harmonią świat?

Arjen: Dość dobrze pamiętam ten moment, chociaż był to dzień jak każdy inny. Od jakiegoś czasu



miałem zaplanowaną podróż na wyspy i w głowie kołatały mi się już myśli, że kurrrrrcze mógłbym podszlifować język, niekoniecznie na Monice, siostrze kumpla z mojej szkoły, która była w tym bardzo dobra, na pewno lepsza ode mnie. W angielskim oczywiście. Przeglądając głupoty w internecie (hehe, był jeszcze czas na takie rzeczy), po raz kolejny zobaczyłem jakiś kucykowy obrazek. Nie powiem, hype na to był wtedy bardzo mocny. Nie wiem, czy był to pozytywny obrazek, czy robot

rozrywający Pinkie Pie z okrzykiem w stylu „dosyć tej kucykowej mody!”. W każdym razie odpaliłem pierwszy odcinek MLP na YouTube i... cholera, musiałem zadzwonić do ziomków, że sorry, nie dam rady dziś wbić do nich, no cholera nie mogę, sprawinę ważną mam tu. Nie skończyłem, póki nie skończyłem prawie całego sezonu. To była jakaś magia, prochy, narkotyki czy inne takie, ale nie umiałem się od tego oderwać. Do dziś nie potrafię tego jakoś klarownie wytłumaczyć, ale wciągnęło mnie strasznie.

Siper: W moim przypadku była to dość niespodziewana zmiana. Słyszałem wcześniej o kucykach i o bronies, jednak byłem wobec tej „mody” sceptycznie nastawiony. Ba, można powiedzieć, że byłem kimś, kogo niektórzy mogliby nazwać po prostu hejterem. Ale pewnego dnia stwierdziłem, iż takie nastawienie bez chociażby sprawdzenia „co oni widzą w tych kedalskich pucykach” jest z lekka bez sensu. Zatem postanowiłem sobie, że obejrzę jeden odcinek, ot tak, by udowodnić sobie i innym, że nic w nich nie ma interesującego i że na pewno mnie nie wciągną. Cóż, mogę powiedzieć tylko tyle, że myliłem się i to bardzo. Dowód? Chociażby dlatego, że tego dnia siedziałem do 4 w nocy, oglądając kucyki dla małych dziewczynek.

D84: Czyli dwa różne sposoby, a efekt podobny. Przejdźmy teraz do samego sedna, czyli do MLP-Polska. Mimo ciągłych proroctw o nieuchronnej śmierci fandumu, forum trzyma się dzielnie już pięć lat – niebagatelny wynik. Chciałbym, żebyście podzielili się z czytelnikami krótką historią – jak to się wszystko zaczęło? Naturalnie z Waszej perspektywy.

A: Na forum wpadłem i zostałem dzięki kompilacji dwóch wydarzeń. Pierwsze to poszukiwanie prawidłowego tłumaczenia do „Finders keepers, losers weepers”, które wypowiedziała Pinkie Pie. Na nasze to będzie „znalezione nie kradzione!”. Tak wpadłem. A zostałem dzięki użytkownicy Applejuice (wtedy avatar AJ), która prowadziła świetny temat Klacz Zachodu, gdzie się udzieliłem. Było dla mnie czymś zaskakującym, że postanowiła do mnie napisać. Czemu? Co spieprzyłem, złamałem regulamin? Nie. Po prostu cieszyła się, że ktoś nowy, piszący w miarę sensownie (huehue, jeszcze mnie dobrze nie poznała, pomyślałem) pojawił się na forum. I tak jak z serialem – jakoś to poszło. Nigdy na żadnym forum nie miałem

więcej niż 50 postów, a tutaj to idzie w tysiące, gdyby nie usunięte posty, to możliwe nawet, że dziesiątki tysięcy. A później stałem się pierwszym z ludu!

S: MLPPolska właściwie poznałem przypadkiem. W tym czasie byłem developerem na MyBBBoard.pl, jednego dnia zauważyłem na tym forum, że ktoś ma pewien problem z poprawnym działaniem silnika. Okazało się, że był to Skysplit i dotyczyło to oczywiście MLPPolska. Zciekawiony postanowiłem bardziej przyjrzeć się temu forum, zarejestrowałem się. Po jakimś miesiącu mojej pomocy dla administracji, sam dołączyłem do grona tych, co psują (ಠ_ಠ).

D84: Po raz kolejny dwa sposoby, choć tym razem nieco podobne. Czas jednak na nieco wspominek – nie da się ukryć, iż przez całkiem spory czas jedną z najbardziej rozpoznawalnych osób z MLPPolska był nasz Imperator Tarreth. Jak wspominać czasy współpracy z tym sympatycznym megalomanem?

A: Nasza znajomość zaczęła się od tego, że wbiłem w temat z pytaniami do Celestii, nie mając zielonego pojęcia, o co chodzi w tej zabawie. No i poszło pytanie w stylu „czy kocyk rzeczywiście był śliski?”. Nawiązanie do pewnej pierdolniętej pani, co Tarr ujął w jednej grafice, jak mnie niszczy. Jakoś tak nie było nam po drodze. Kiedy już zdecydowałem się oddać duszę Lunarnej Władczyni, tfu, kiedy już stwierdziłem, że Luna to mój ulubiony kucyk, zacząłem udzielać się coraz aktywniej, a polaryzacja Słońce – Księżyc zaczęła narastać. Solarny brat, haha, powiedział, że nadanie mi działu Luny to forumowe samobójstwo. W końcu zrozumiał, że nie ma lepszego odbicia Luny we wszechświecie niż ja. Później zostałem modem i nie ukrywam, że w Tarru coś pękło, kiedy mógł zobaczyć, że serio mi zależy. I że wkurwanie go Luną nigdy mi nie przejdzie, beka zawsze grana. Pomógł mi w kwestii zrozumienia, kim powinien być admin na takim forum, wspierał mnie przez pewien okres czasu. Dług spłaciłem dawno z nawiązką. Ogólnie wspominam go pozytywnie, ale nie mogę mu wybaczyć, że nas zostawił. Z uśmiechem to było. I tak, chciałbym, żeby wrócił, ale jeśli ma to być na siłę, to nie – jak odchodzić, to z klasą.

S: Tarretha wspominam dobrze, jako kogoś, kto z wielkim zaangażowaniem zajmował się częścią merytoryczną forum. Zawsze miał pomysł na coś, nieważne czy to dotyczyło dodania czegoś nowego, zmiany istniejącego albo (przede wszystkim,



powiedziałbym) zajęciem się kolejnym flamewarem. Prywatnie Tarretha również wspominam jako sympatyczną osobę, chętną do pomocy czy po prostu pogadania o niczym. Na żywo poznałem go na pierwszym forumowym zlocie.

D84: Czyli Imperator-Słońce jest wspomniany miło. To dobrze, bo sam miałem o nim podobne zdanie. Przejdźmy do następnej kwestii – jak wiadomo, forum to tak naprawdę użytkownicy. Trafia się świetni, a także i tacy, których chciałoby się wynieść na widłach. Czy niektórzy z nich szczególnie utkwili Wam w pamięci, a jeżeli tak, to dlaczego? Naturalnie jesteśmy ciekawi zarówno pozytywnych, jak i negatywnych przykładów, może z pewną przewagą tych pierwszych.

A: O tym chyba kiedyś napiszę książkę. Negatywnych pominię –niech się bujają frajerzy, gdziekolwiek byli, już ich tu nie ma albo znikną z czasem. Z pozytywnych poznałem setki fajnych osób. Paru poznałem nawet na żywo i do nich ślę największe pozdro. Co do reszty, pewnie oczekujecie przykładów... Hmm... był taki ziomek, miał nick Zniszczyciel i kiedyś po prostu mi pomógł, potrzebowałem wtedy tego mocno i nie zapomnę mu tego.

S: Podobnie jak Arjen, pominię negatywne przykłady, myślę, że lepiej nie dawać im większej „sławy”. Tak więc zajmę się tymi pozytywnymi osobami.

Tutaj ciężko mi określić, ponieważ ilość tych osób była po prostu ogromna. Poza tym jestem tutaj

od 2012 roku, a więc mówimy o prawie 4 latach. Ale tak starając się liczyć od najstarszych po najnowszych, pomijając te, które znalazłem wcześniej spoza forum: Niklas, Lemuur, KochamChemie, Yargolek, Yarvin, Arjen, Zegarmistrz, Mad Mike, Dolar84, Myhell, BiP, Sosna, Amolek, Sabina, Sosik, Uszatka, Perv Kapitan, Ziemovit. Jestem pewny, że tych osób było znacznie więcej, jednak przy tylu osobach po prostu zapomniałem o nich. Tak więc serduszko dla nich: ♡.

D84: No i nie zdołałem ich nakłonić do wyżycia się na innych. Dobrze to świadczy o charakterach adminów, czyż nie? Zdradźcie nam jeszcze, jak przez okres istnienia forum zmieniała się jego aktywność. W sensie – kiedy pojawiało się najwięcej projektów, nowych pomysłów czy nawet nowych użytkowników.

A: O to już trzeba pytać tych, co mają statystyki, technicznych. Najbardziej zapracowany dla mnie okres trwał od rozpoczęcia misji „Dział Luny ma być najlepszy”, co było raczej zajawką, przez zostanie moderatorem i z czasem adminem. Wiem, że nie wypada wyliczać swoich zasług, ale kurwa, ludzie. Oddałem temu forum tyle czasu, energii i siebie, że po jakimś czasie się tego przestraszyłem. Był taki „moment”, co trwał rok, że prawie codziennie po parę godzin pracowałem na rzecz forum. Obowiązki, problemy userów, eventy, pytania, wątpliwości, moderowanie, dodawanie treści, sprawy forumowe i mnóstwo innych rzeczy.

S: Najlepszym okresem był 2013-2014, zarówno pod kątem projektów, aktywności użytkowników, nowych pomysłów. Aktualnie przyznam szczerze, że nie jest tak dobrze jak wtedy, ale myślę, że jednocześnie wcale nie trzeba mówić jeszcze

o wypaleniu się forum. Zostałem niestety sam, jeśli chodzi o administrację techniczną, tak więc zmieniała się nieco struktura. Wcześniej to Wielcy Awatarzy byli tymi odpowiedzialnymi na merytoryczną kwestię, teraz najważniejszą grupą (bo odpowiedzialni za sprawy techniczne i merytoryczne) są administratorzy główni – a aktualnie tylko ja nim jestem. Ale nie jest tak źle, w końcu są jeszcze Administratorzy Wspierający, którzy naprawdę dobrze wykonują swoją pracę.

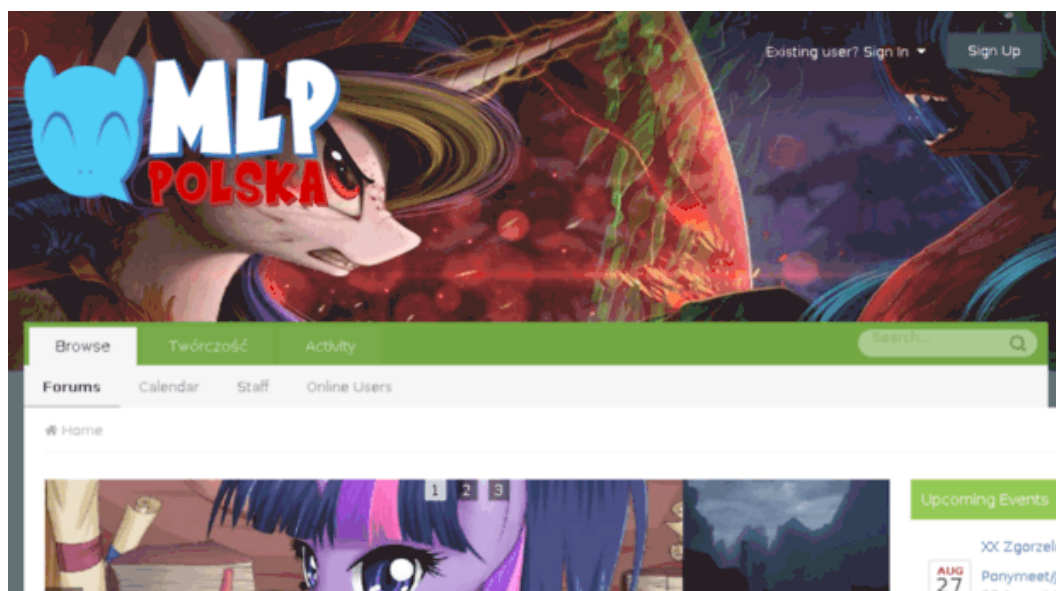
D84: Kurczę, czuję się doceniony. Powoli czas nam kończyć, ale mam jeszcze jedno, finałowe pytanie. Przez te 5 lat forum nie pozostawało w jednej, niezmiennej formie. Uchylcie ponownie rąbka tajemnicy, jakie zmiany i wydarzenia planowane są dla użytkowników w najbliższym czasie.

A: Planujemy obecnie razem z Luną zaprowadzić na forum wieczną noc.

S: Planów jest sporo. O wszystkich właściwie już wspomniałem użytkownikom, ale tak w gwoli przypomnienia. W planach jest m.in. reaktywacja MLPFiction, migracja silnika forum, lepsza integracja z innymi projektami. Ach, chociaż jest coś, o czym dopiero teraz powiem: prawdopodobnie skorzystamy z Patronite.pl jako możliwości wsparcia forum przez użytkowników. Pieniądze otrzymane dzięki tej platformie zostaną wykorzystane na opłaty konieczne (jak np. serwer), ale też na różne konkursy. Możliwe też, że zostaną również przekazane na różne projekty, którymi mógłbym się właściwie zająć, ale teraz nie mam na to po prostu czasu.

D84: No i to by było wszystko. Pytania zostały zadane, odpowiedzi udzielone i mam nadzieję,

że czytelnicy poczują się nimi usatysfakcjonowani. Pozostaje mieć nadzieję, iż kolejny taki wywiad będziemy przeprowadzać, gdy forum stuknie dekada. Czy jest to możliwe? Czas pokaże...





Celestio, gdzie ja jestem?

Czyli fandom i kuce w czasie

Do fandomu dołączyłam latem 2013 roku, a same kuce poznałam ledwie parę miesięcy wcześniej. Jako miłośniczka książek, której zawsze brakowało w domu książek, łatwo weszłam w świat faników. Po przeczytaniu paru popularnych tytułów uznałam, że ja też chcę tworzyć. Stwierdziłam, że napiszę dzieło godne George'a Martina i Andrzeja Sapkowskiego. Oczywiście się przeliczyłam, tym panom mogę tylko buty lizać, wciąż warsztatowo posiadam wiele braków, nad którymi intensywnie pracuję. No, ale mimo wszystko trzy lata temu zaczęłam pisać powieść. Wtedy ciężko mi było obrać kierunek, w którym miałam to rozwijać, a opierałam się na paru pomysłach. Czas płynął, a ja pisałam coraz lepiej i coraz silniej wkręcałam się w fandom. A opowiadanie? Wciąż się pisze i rozrosło się do całego fanfikwersum.

» *Cahan*

No, ale to nie będzie artykuł o moich przygodach z pisarstwem. Znaczący, one też są jego częścią, ale myśl przewodnia jest inna. Siedzę tu trzy lata, a wciąż pamiętam swoje początki, jakby to było wczoraj. I powiem, że wiele się zmieniło. Tak, tak, fandom umiera od zawsze albo będzie trwał wiecznie, zależy od osoby. Fandom się zmienia, ewoluje. Grupa docelowa dorasta i staje się brones. Ludzie, którzy w 2013 roku byli dziećmi, teraz stoją niemalże na progu dorosłości. XXI wiek w końcu zawitał wśród nas.

Coraz mniej osób postanawia dołączyć do fandomu i jest to fakt, hype na kuce się skończył i nie ma w tym nic dziwnego. Kiedyś już to, że brones istnieją robiło szum wokół serialu. Bo jak to? Dorośli fani tęczyowych osiołków? Co jest w tych pastelowych taboretach? Tak to się zaczyna, a kończy na noszeniu tarczy wiecznego dziewictwa utworzonej z przypinek. Obecnie na stronach niezwiązanych z My Little Pony raczej nie widzę kuców, chyba że w czyimś avatarze. Powstało i powstaje tego wszystkiego dużo, ale raczej nie wypływa poza fandom niczym fala tsunami. „Friendship is Magic” przestało być czymś niezwykłym, moda przeminęła. Cóż, tyle dobrego, że różnej maści szpanerzy poszli sobie gdzieś indziej.

Faniki? Chyba każdy słyszał o fanikach! „Past Sins”, „Cupcakes”, „My Little Dashie”, „Silent Ponyville”, „Rainbow Factory”, „CRISIS: Equestria” i „Fallout: Equestria” – od tego się zazwyczaj zaczyna. Na pewno jest o nich stosunkowo głośno, nawet dzisiaj. Czemu są tak popularne? Bo takie dobre – odpowie wiele osób. Część faktycznie jest dobra, ale reszta średnia czy wręcz słaba. Ich moc polega na tym, że powstały na początku i wpłynęły na fandom. Ludzie zwykli je czytać w momencie, kiedy kuce to nowość i na ich widok zaciesza się mordkę jak Celestia na widok herbaty. Niestety, ale odbija się to na wielu lepszych dziełach, często polskich. Nie są tak znane jak sławy z początku fandomu, ludzie o nich nie mówią (bo znają tylko „podstawowe” tytuły), więc mają trudniejszy start. Ogółem podczas wyboru lektury odradzam kierowanie się głównie popularnością danego dzieła.

Można wręcz powiedzieć, że czytelnictwo umiera. Tekstów o kucykach powstało dużo, około tysiąca w samej Polsce (licząc z tłumaczeniami). Czy napisano już wszystko? Nie, ludzie wciąż wpadają na świeże pomysły lub nowatorsko podchodzą do tych starych. Nowe odcinki zapewniają materiał na kolejne i kolejne opowiadania. Jednak kiedyś na For Glorious Equestria w każdy wtorek była aktualizacja fanfików – zbiorczy post i kilka linków do nowych rozdziałów. Dzisiaj jest kilka aktualizacji na miesiąc. Kiedy zaczynałam publikować na MLP-polska, to utrzymanie się fanfika przez ponad dzień na pierwszej stronie działu uchodziło za sukces. Obecnie to, że opowiadanie wisi tygodniami nie jest niczym niezwykłym. Zarówno komentarzy, jak i dzieł jest zwyczajnie mniej. Za to polepszyła się ich jakość i coraz częściej można natknąć się na konstruktywną krytykę bądź wyborny tekst. To akurat dzięki temu, że pomimo niewielkiego napływu nowych, wciąż piszą starzy, którzy zdążyli już wyrobić sobie warsztat. Po paru latach pisania o tęczowych osiołkach większość ludzi jednak dochodzi do całkiem przyzwoitego poziomu.

Jeśli chodzi o twórczość innego rodzaju, to bywa różnie. Rysunków powstaje bardzo dużo, a i dopływ świeżaków jest całkiem ładny. W przypadku animacji – jest tego mniej, ale to jakościowa przepaść i to na plus. Jeśli chodzi o muzykę fandomową, to ciężko mi powiedzieć coś więcej, jednak mam wrażenie, że jest tego mniej, niewykluczone jednak, że zwyczajnie Youtube nie pokazuje mi co dzień nowych, a sama raczej nie szukam.

niliśmy. Często widzę wypalone tzw. starocioty, które już mają dość My Little Pony, a jeśli tu siedzą, to tylko i wyłącznie dla grupki znajomych. To główna grupa wyznawców fandomoumieryzmu. Za ich czasów kuce były lepsze, a bronies fajniejsi. Magia, przyjaźń, morały i libacje alkoholowe. Tych ludzi idzie zrozumieć – kiedyś wszystko było nowe, a dzieciarni mniej... albo po prostu to oni byli tą dzieciarnią.

Co jednak zmieniło się w samych ludziach? Czym nowi różnią się od starych? Na wstępie zaznaczę, że będę generalizować i jeśli nie jesteś taki jak opisywane tu osoby, to nie jesteś i głupia pisanina jakiejś redaktorzyny „Equestria Times” tego nie zmieni. Przeglądam wiele grup na Facebooku, jestem aktywna na MLPpolska, a nawet wchodzę na FGE i widzę pewne różnice. Młode pokolenie bronies woli portale społecznościowe niż fora, po prostu ta formuła dużo lepiej do nich przemawia. Facebook faktycznie jest lepszym medium dla rysowników, ale dla pisarzy wprost przeciwnie. Ale nie tylko preferencje nas dzielą, ponieważ jest coś jeszcze.

Zajmuję się pisaniem, rysowaniem, prereadingiem i rekrutacją do „Equestria Times”, staram się wspierać nowych twórców, łapać talenty, zapewniać im wsparcie i konstruktywną krytykę. Bywa ciężko, co tylko potwierdzają żale różnych osób. Wszystko ma być podane na tacy, pierwszy fanfik ma zdobyć sławę na miarę „Past Sins”, zaś koślawe kucyki kilkaset like’ów. Dość szybko okazuje się, że tak nie jest, fanfika nikt nie czyta albo odwiedziła go



Fandom to nie tylko kucyki i kucykowy szajs, ale przede wszystkim ludzie. Ja, koledzy z redakcji, czytelnicy „Equestria Times” i cała reszta, wszyscy jesteśmy fandomem. I cóż, jako bronies się zmie-

Inkwizycja i powiedziała, co należy poprawić, ewentualnie nigdy nie został opublikowany, bo pisarstwo okazało się nie być łatwe i przyjemne. Zaś kiedy kolejne próby rysowania kłaczek z MLP owocują czymś, czemu bliżej do kartofla niż kucyka, urażona duma artysty każe rzucić to wszystko i iść płakać w Internecie. Na swej drodze spotykam coraz mniej osób, które rozumieją, że poziom i markę zdobywa się poprzez samodoskonalenie, co wiąże się z wysiłkiem oraz spędzaniem nad czymś wielu godzin.

Dlatego jeśli chcesz tworzyć tylko dla oklasków publiczności, to nie marnuj swojego czasu i od razu sobie odpuść. To trzeba lubić i robić dla siebie. Wiedzieć, kiedy zaciśnąć zęby i pracować dalej, pomimo różnych blokad oraz zwykłego lenistwa.

Jeśli wciąż chcesz pisać/rysować/robić cokolwiek, to przygotuj sobie z góry odporność na krytykę, bo się z nią spotkasz. Dobra odporność na krytykę nie polega na olewaniu jej, tylko na umiejętności szczerego odpowiadania sobie na pytanie „A co jeśli ten gość ma rację?”. Mierz też siły na zamiary i słuchaj tego, co mają do powiedzenia ci bardziej doświadczeni. Niektórzy naprawdę jedynie chcą ci pomóc.



A gdzie w tym wszystkim są kucyki? No cóż, przejadły się już dawno. Powiedziano już chyba o nich wszystko, co było do powiedzenia. Obecnie fandom kręci się wokół własnej twórczości i nowych sezonów. Nikt nie sili się na rozkminy typu „Jaki charakter ma Twilight” czy „Kto jest najlepszy z Mane Six i dlaczego Rarity”. Osoby z dłuższym kucykowym stażem praktycznie nie rozmawiają na temat serialu,

ponieważ fandom stał się dla nich miejscem, gdzie poznali grupę znajomych. A że do posiadania kolegów kucyki są zbędne...

Zmieniają się też gadżety oraz to, co gromadzą bronies. Kiedyś zabawki od Hasbro były gorsze i często nie dało się znaleźć czegoś przyzwoitego. Swego czasu za najlepsze uważałbym blind baga, których już chyba nikt nie zbiera. Niestaranne wykonanie, kuce nieprzypominające serialowych odpowiedników czy zwyczajnie za mały wybór – oto problemy, z jakimi borykał się przeciętny bronie. Za przykład podam pluszaki sygnowane marką Hasbro. Jeszcze parę lat temu wszystkie bardziej przypominały mopy z Czarnobyla niż kuce. Teraz są kuce od Nici czy nawet jakieś biedronkowe twory, które wyglądają nieźle. Są kuce od Funko, ostatnio pojawiła się seria zabawek Guardians of Harmony – fakt, to Ameryka, ale u nas za to wyszły komiksy od Egmontu. Na dodatek taniej niż w Stanach! Mimo wszystko bronies wolą produkty tworzone przez innych fanów, które na ogół mają lepszą jakość i bogatszy asortyment.

Cóż, świat się zmienia, fandom się zmienia. I choć jest to inne miejsce od tego, do którego przybyłam trzy lata temu, to chyba tu jeszcze trochę zostanę. Może i serial oglądam bardziej z poczucia obowiązku, a zachowania wielu ludzi porównałabym do raka, to mimo wszystko coś tu mnie trzyma. Sentyment, znajomi oraz twórczość fanowska. Przydałoby się również kiedyś dokończyć tego pierwszego fanfika, prawda?





Przegląd muzyczny

Witajcie, drodzy czytelnicy, po bardzo długiej przerwie, w przeglądzie muzycznym! Tu wasza jedyna w swoim rodzaju „specjalna jednostka specjalna” do spraw muzyki fandomowej.

» *Kingofhills*

Jako że jestem leniwą bułą, a także z powodu matur i osobistych spraw, ostatnie parę numerów pozbawionych było jakichkolwiek muzycznych aktualności. W tym numerze wreszcie się to zmienia, między innymi dzięki nowej polityce w redakcji, ale ćśś, wy nic nie wiecie.

W każdym razie wydawać by się mogło, że czeka nas nawał nowych utworów. Otóż nie. Pamiętajcie, jak kilka numerów temu mówiłem, że fandomowa muzyka jest w regresie? Ujawnia się to tym, że większość znanych mi autorów nie wydaje nic. Niektórzy zaś wydają po kilka utworów i nie wiadomo, co wybrać.

Koniec narzekań, pora na parę newsów. Dość głośna premiera „[Fall of the Empire](#)”, następcy „[Moonrise](#)”, spotkała się z minimalnie chłodniejszym odbiorem niż poprzednia opera metalu symfonicznego (jeżeli mielibyśmy patrzeć na stosunek łapek w górę do łapek w dół). Zdecydowanie więcej było tu mówienia, a mniej muzyki. Osobiście mi to przeszkadzało, ale co kto woli. FotE z kolei jest niemalże dwa razy dłuższe niż „[Moonrise](#)”! Robi to wrażenie, bowiem mimo wszystko jest to prawie godzina epickości

i chórów. Polecam przesłuchać tym, którym jeszcze się nie udało.

Z nieco innych wieści, tym razem lokalnych. Nicolas Dominique, szerzej znany jako Niklas, wydał z kwietnia kilka zremasterowanych starszych utworów spod swojej bandery. Łatwo da się zauważyć tendencję gwiazdno-lunarną. Co to znaczy? Przekonajcie się sami na jego [kanale](#).

No dobra. Ciężko nazwać newsami coś, co stało się cztery miesiące temu, ale cóż, nic na to nie poradzę. Zamiast tego zapraszam was do części muzycznej, w której mamy na dobry start ponad różnego rodzaju utworów.

Woodlore – „Flowers”

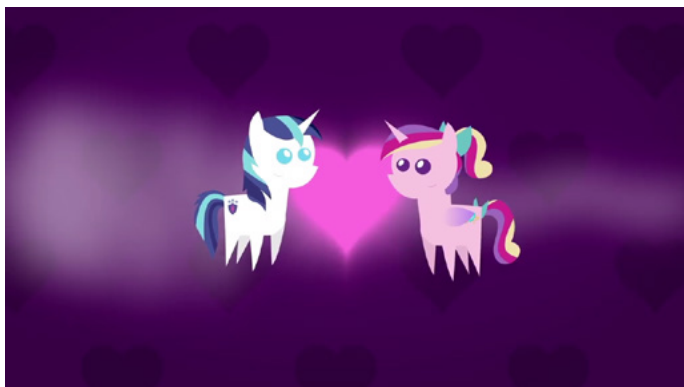


[Akustyk] [Wokal]

Pamiętacie Woodlore’a? Pewnie nie, bo nie jest bardzo znany w fandomie. Od czasu do czasu tworzy jednak moim zdaniem świetne akustyczno-wokal-

ne kawałki. Tutaj macie przykład miło brzmiącego utworu z gatunku tych pozytywnych. Jedyne, co mi w nim przeszkadzało to fakt, że wokół zdecydowanie przebijają instrumenty, co trochę psuje efekt.

Fritzbeat i SimGretina – „Neigh Anything”



[Electro] [Syntezator]

Umuzyczniona narracja komiksu o tym, jak Shining i Cadance się poznali. Na dwa głosy. „Neigh Anything” wręcz krzyczy wczesnym fandomem za pomocą stylu elektroniki oraz beatu. Co kto lubi.

ReverbBrony, Ponysphere, Da-Willstanator – „Mirth”



[(Nu) Metal]

Nietypowe jak na ReverbBrony'ego. Collab z dwoma artystami utworzył coś w rodzaju Nu metalu, ale... innego. Nie potrafię tego do końca ocenić, więc pozostawiam to wam.



Wasteland Wailers, Brittany Church – „When The Sun Comes Back”



[Jazz] [Oldie]

Special na Bronycon 2016 w wykonaniu grupy Wasteland Wailers wraz z utalentowaną Brittany Church. Widać, że bardzo starają się nadać powstającej wciąż grze „Fallout: Equestria” klimatu typowego dla lat pięćdziesiątych, z których tak bardzo czerpie seria Fallout. Brakuje wprowadzić filtru postarzającego, ale... tak po prawdzie... komu to potrzebne? „When The Sun Comes Back” brzmi świetnie nawet i bez niego. Polecam.

MicroThunder feat. Matt Twigg – „Wanderlust”



[8-bit] [Piano]

Dawno nie było tu żadnego ośmiobitowego utworu. Macie zatem coś od MicroThundera. Nawet nie jest takie złe, nie sądzicie? Zawsze, jak słucham tego typu muzyki, to przypominają mi się wszystkie różnego typu gry w RPG Makerze; mam do nich pewien sentyment.

L-Train – „Tribute to BronyDanceParty”



[Metal symfoniczny]

Ogólnie rzecz biorąc, stare utwory znanych wykonawców połączonych jednym animatorem i świeżym wykonaniem. No, powiedzmy. Nie ma już chyba absolutnie niczego świeżego w kolejnym remake’u „Rainbow Factory”. Jeżeli ktoś chętnie dałby ponieść się nostalgii, polecam przesłuchać.

Nicolas Dominique – „Underneath the Night Sky”



[Ambient]

Czy naprawdę muszę tu cokolwiek dodawać? Wszak wszyscy wiemy, że po Niklasie możemy spodziewać się dobrego contentu, który jednak ciężko opisać słowami. Jedyne, co mogę zrobić, to... zaprosić do przesłuchania.

Flyghtning – „The Jewel”



[Wokal] [Pop lat 80]

A tu z kolei świetna przeróbka klasyczne-

go utworu w wykonaniu naszego polskiego fana iskierki zmierzchu, Flyghtninga. Muszę przyznać, że tekst jest dopasowany bardzo przyzwoicie, ale w końcu pomagało przy tym kilku fandomowych pisarzy. Co mogło pójść nie tak? Otóż nic! Serdecznie polecam przesłuchać.

Silva Hound & UndreamedPanic feat. SynthiS – „The Storm”



[Elektropop]

Silva Hound powraca z nową piosenką specjalnie na Bronycon 2016. Nie widzę w niej nic specjalnego, ale o gustach się nie dyskutuje. Przesłuchajcie sami, jeśli chcecie.

Ponyphonic – „The Moon Rises”



[Piano] [WOKAL!]

Rework jednego z klasyków fandomu, ale za to w jakim wykonaniu! Ponyphonic skombinował skądś profesjonalną wokalistkę i przyznaję, że jej wokal zrobił na mnie spore wrażenie. Przez chwilę miałem nawet wrażenie, że słucham jednego z utworów z musicalu „Hrabia Monte Christo”, ponyfikowanego niegdyś przez Inkpotts. Swoją drogą, ciekawe, co u nich...

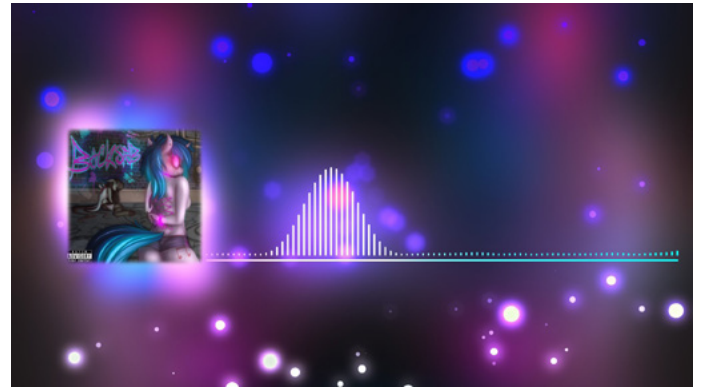
Segments of Life – „Exitus”



[Ambient] [Prog Rock] [Instrumental]

A tymczasem w innej części fandomu mamy coś dla mnie nowego i intrygującego. Stylem przypomina mi trochę Canapplejacka, trochę dodaje od siebie... Z pewnością będę mu się bliżej przyglądał w przyszłości. A tymczasem przesłuchajcie trochę dobrego progressive rocka.

Exiark – „Tides of War”



[Elektro] [Dubstep]

Zaczyna się narracją – już to mnie zaintrygowało. Dalej było tylko ciekawiej, bo początek wskazywał na jakiś ciekawy ambient elektroniczny. A potem wszystko metaforycznie się j*blo wraz z basem, bo się okazało, że to dubstep. Zawiodłem się mimo faktu, że to nie jest brzydki utwór.

Archie – „Back Again”



[Electropop]

Na koniec dość świeży kawałek od kogoś, kogo najwyraźniej do tej pory nie znałem. Nic jednak dziwnego, bo nie wyróżnia się niczym specjalnym. Ot, ponownie zwykły elektroniczny pop, jakiego można znaleźć na pęczki w radiu i nie tylko.





Recenzja Obrazków: Skajusblog

Witam w moim artykule. Zrecenzuję dzisiaj obrazki zamieszczone na stronie „50 Shades of Skay”, będącej elementem bloga opisującego życie typowego studenta medycyny, który w czasie wolnym od nauki i praktyk gra na saksofonie.

» *Emulfi*

Obrazek numer jeden spodobał mi się. Głównym powodem jest dobra ekspresja pegaza – naturalna i wyrazista. Nieźle wyszła również anatomia – proporcje są prawidłowe. O wiele lepiej pod tym względem wypada uśmiechnięta część – kuce z MLP mają dość łagodne

przejście między szyją a tułowiem, natomiast w tej smutnej wyszło za ostro. Kolorystyka jest czarno-biała, ale stanowi to część stylu artysty, więc nie ma czym się przejmować, chociaż pokolorowanie pegaza na niebiesko z pewnością by nie zaszkodziło. W to wszystko wspaniale wpisane są słowa; czytelne i nieprzecinające konturów. Nieco dziwne jest cieniowanie – na okularach widać odbijające się promienie słońca, ale część grzywy położona na szyi ma taką samą jasność jak ta położona z przodu, jednak autor normalnie nie odzwierciedla kąta badania światła, więc uznaję to za zrobione, „żeby było fajnie”. Ostatnią minimalną wadą jest położenie okularów na drugim rysunku – w tym miejscu zjechałyby, zanim Skaj do-

kończyłby „ale”. Powinny znajdować się nieco wyżej i opierać się o włosy.

Dzieło drugie ma wysoką jakość. Anatomia jest prawidłowa, tak samo jak proporcje – tutaj przykleić się mogą jedynie do niewystarczająco ostrej końcówki ucha, co nie zaburza całości obrazu i nie jest łatwe do zauważenia.



Rys. 1

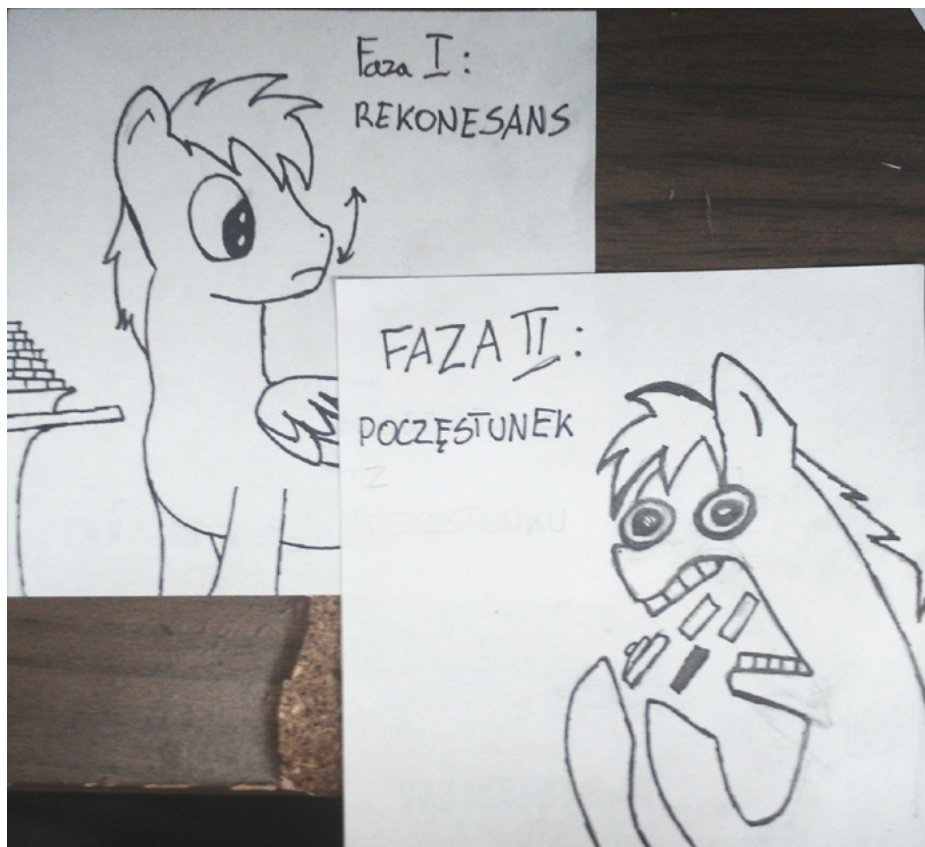
Poza tym pegaz przyjął tutaj dość ciekawą pozę – jego nogi i tułów nie są widoczne, głowa wznosi się w górę, a jedyne ukazane oko nie wydaje się skupiać na żadnym konkretnym punkcie, gdyż kuc jest pogrążony w marzeniach. Najdziwniej wyszły włosy – zamiast zostawić niepokolorowane kontury, autor wypełnił część końcówek, przez co rzucają się w oczy i burzą harmonię polegającą na tym, że obiekt jest biały w całości lub kompletnie czarny. Wspaniale przedstawiono natomiast myśli – to jedyny obiekt z serii, na którym nie ma słów. Zamiast nich dostajemy ciemnego, majestatycznego (i pewnie groźnego) smoka lecącego w umyśle ogiera. Wyszło o wiele lepiej niż gdyby napisano coś w stylu „jak ja chcę go poznać” – obrazy zawsze mówią więcej niż dymki z tekstem.



Rys. 2

W trzecim obiekcie najlepsza jest szczerłość – pokazuje on zwyczaje pegaza, który najpierw

obserwuje, czy kogoś nie ma i – jeśli jest sam – zjada słodycze, czego z pewnością nie zrobiłby, gdyby zauważył innego kuc. Pozwolę sobie przejść do tego, jak wykonano zdjęcie – na plus wyszło to, że nie obcięłaś żadnej części obrazka, a minus stanowi pokazanie stołu – mam nadzieję, iż przyczyną tego są nieodpowiednie rozmiary mebla i „czystość” podłogi, a nie lenistwo. Anatomia i proporcje obu epizodów są świetne – w tym drugim pysk jest zbyt mocno rozwarty, ale to z powodów artystycznych, nie niewiedzy. Najbardziej realistyczne są skrzydła – widać w nich nachodzenie na siebie kolejnych warstw piór, co nadaje im objętości. Kolorystyki nie zaburza nic poza oczami z drugiej kartki, ale stało się tak z wymienionego wyżej powodu – ma to ukazać szal i bezmyślność podczas jedzenia. Słowa nie znajdują się w żadnych ramkach ani dymkach, ale są



Rys. 3

czytelne i nie zderzają się z pegazem.

W czwartym dziele ogier jest ukazany w pozie siedzącej. Patrzy się gdzieś w dal, prawdopodobnie na osobę, która krzyczy. Nie wygląda na zaskoczonego, a raczej na spokojnie obserwującego i zastanawiającego się, co ten kuc z dołu robi i czemu zakłóca mu odpoczynek – trzeba pochwalić dobre ukazanie uczuć i mimikę. Anatomii się nie czepiam... no, może poza tym, że ktoś obciął Skajowi skrzydła – błąd ten sprawia, że bohater wygląda jak kuc ziemny, a przed pomyłką ratuje tylko to, na czym się znajduje. Włosy na szyi wydają się być nieco zbyt długie, ale stoi to w cieniu poprzedniego przeoczenia, poza tym złe jest tylko jedno niefortunne pociągnięcie ołówka. Bardzo dobrze wyszło natomiast umieszczenie słów – ryk znajduje się w poszarpanym dymku, a komentarz opisujący sytuację zajmuje cały dół obrazka, dzięki czemu nie da się go przeoczyć. Kolejną zaletą jest paczka z chipsami narysowana tak, że widać, iż ma swoją objętość. Po raz kolejny nic nie zakłóca czarno-białości.

W piątym zbiorze obrazków mamy już do czynienia z – co prawda krótkometrażowym, ale jednak – komiksem. Posiada on swoją własną czołówkę – przyzwoicie narysowaną. Znajduje się na niej dobrze wykonany bohater – anatomia się zgadza, a mina idealnie pasuje do tego typu obiektów. Ze wszystkich liter najważniejsza jest tu „S” zakończona myszką. Prawdopodobnie ma to związek



Rys. 4

z resztą dzieła. W drugiej części Skaj siedzi przed komputerem. Wpatruje się w monitor i nie zastanawia się, czemu ktoś obciął mu skrzydła i narysował jego ogon tak, jakby był idealnie prosty. Autor z jakiegoś niewiadomego powodu zakolorował końcówki włosów,



Rys. 5

co nieco zaburza harmonię, ale nie stanowi jakiegoś koszmarne problemu. Reszta anatomii jest poprawna – najlepiej wyszedł pysk. W to wszystko dobrze wkomponowano słowa umierającego pacjenta. W trzecim epizodzie lekarz tłumaczy, czemu nie może udzielić pomocy. Robi to bardzo spokojnym tonem, uwidacznianym przez gładkie kontury dymku, co upodabnia go do „Biurokraty na Wakacjach” – bohatera bardziej przejmującego się wypełnieniem papierów niż czymś życiem. Kuc ma tutaj nieco lepiej narysowany ogon i oczy potwierdzające, że nie interesuje się losem umierającego. W czwartym obrazku Skajus odkrywa prawdę. Jest koniem. Na uwagę zasługuje szczegółowość ubrania – naniesiono: guziki, zakończenia rękawów i identyfikator. Stanowi ona największą zaletę tej części komiksu. Wspaniale ukazana została żywość, z jaką kuc wykrzyczał swe „rewolucyjne” stwierdzenie: oczy są wielkie, a przednie nogi uniesione. Plusem jest to, że nie zapomniano o drugim uchu, nieco zasłoniętym przez dymek. Dopiero w ostatnim elemencie ogon jest dobrze narysowany, a koń zauważa, że nie umie pisać na klawiaturze za pomocą kopyt i woła kogoś na pomoc. W końcu ukazane zostaje to, że chce zająć się pacjentem i nie jest bezdusznym urzędnikiem. Pozostaje mieć tylko nadzieję na to, że ów wciąż żyje.

W zestawieniu z kontekstem całego posta komiks zdaje się mieć zdecydowanie antybiurokratyczną wymowę: lekarz nie może wyleczyć nawet umierającego bez wypełnienia sterty

dokumentów. Ukazuje to początkowa bezdusność pegaza, która po chwili przeradza się w przerażenie: jeśli nie wypełni papierów, to będzie miał problemy, a z drugiej strony jak nie zdoła udzielić pomocy, to źle skończy.

Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie rysunki autora są całkiem dobre. Niektóre potrafią rozśmieszyć, inne służą jako miły dodatek do postów na blogu autora, który przerywa nudę. Sprawdza się to świetnie zwłaszcza przy długich tekstach – umożliwia ponowne skupienie uwagi zmęczonego czytelnika, który normalnie przestałby czytać i wyszedłby z bloga. To właśnie te obrazki wyróżniają tę stronę z całego morza innych.



Rys. 5



Redakcyjna ocena odcinków

Wiele wody upłynęło od czasu ostatniego numeru, ale przez ten czas wyemitowano też wiele odcinków. Redakcja „Equestria Times” je śledziła i spisała, co o nich myśli.

» Redakcja Equestria Times

6. No Second Prances Gray Picture

Odcinek zdecydowanie ląduje w czołówce moich ulubionych, jak dotychczas wydaje się najlepszy w sezonie. Długo oczekiwałam na powrót Wielkiej i Potężnej Trixie, ale było warto. Niezmiernie podoba mi się pogłębienie charakteru klaczy, pokazanie szerszego wachlarza jej emocji. Dodatkowo był to jeden z mniej przewidywanych odcinków. Praktycznie do samego końca nie mogłam rozgryźć Trixie – faktycznie się zmieniła czy to tylko kolejny niecny plan magiczki? Największym jednak zaskoczeniem była chęć wykonania sztuczki z mantikorą. Umieścić w bajce dla dzieci scenę, która (przynajmniej dla strasznego widza) ewidentnie wygląda na próbę samobójczą?

9,5/10

Gandzia

Bardzo przyjemny odcinek, głównie dzięki pojawieniu się Trixie. Pokazanie trójkątka Trixie-Starlight-Twilight pozwoliło na rozbudowanie ich charakterów, szczególnie tej pierwszej. Nieco drażniła

postawa Księżniczki Twałota, która zachowywała się jak nieufna kretynka, ale w sumie pasowało to do ogólnej kreacji tej postaci. Dodatkowym smaczkim jest gościnny występ Celestii i zadane przy okazji pytanie Cranky’ego – wydaje mi się, że gdybyśmy poznali na nie odpowiedź, świat byłby piękniejszym miejscem. Kto oglądał, ten wie, o czym mówię.

Dolar84

Pierwsze wrażenie po obejrzeniu początku odcinka – tak! Twilight nadal jest kretynką! Jednak po chwili zastanowienia uznałem, że to w sumie dobrze – w końcu znowu mogliśmy oglądać ją taką, jaka była w pierwszych sezonach – wielki powrót neurotycznej bibliotekarki! Dalej było w sumie tylko lepiej – do czasu pojawienia się Trixie cały show ukradł Big Mac, który nagle uzyskał dar elokwencji – przyznaję, iż jestem ciekaw, jak polscy tłumacze skopią lub już skopali jego wypowiedzi. Następnie powraca wielka ex-zła i zaczyna się prawdziwa zabawa... Interakcje między postaciami stoją na wysokim poziomie, a sama historia ma kilka przyjemnych zwrotów. Zgodzę się też z przedmówcą, iż końcówka należy do Cranky’ego i jego prostego pytania. Warto obejrzeć ponownie.

Cahan

Odcinek był całkiem przyjemny i miło, że pojawił się w nim duet Starlight i Trixie. Miło też, że Twilight nie zaufała od razu swojej dawnej rywalce i wykazała się pewną podejrzliwością. Jednak sposób, w jaki to robiła, może co najwyżej budzić zażenowanie – i mina Celestii podczas przyjęcia znakomicie to

obrazuje. Za to ciekawie zbudowano postać Trixie, która nie zmieniała się w ideał cukierków i słodkości, ale jednak zmieniała się. Zresztą, tak naprawdę to nigdy w zasadzie nie była zła klacz. Ale mnie wciąż zastanawia, jakim cudem Twilight ze swoją ograniczoną inteligencją, brakiem sprytu, finezji i zrozumienia dla relacji międzykucykowych została księżniczką przyjaźni...

Macter4

Twilight, Trixie i Starlight – jeżeli jest ktoś, kto myśli, że taka kombinacja może obyć się bez zgrzytów, to chętnie poznam tę naiwną osobę. Odcinek ciekawie opowiada, jak uczennica Twilight podczas próby poznania zupełnie nowych przyjaciół nawiązuje znajomość z jej byłym wrogiem. Stopniowo odsłaniane są słabości każdej z klaczy. Twilight to brak zaufania oraz opór przed podarowaniem wolności decyzji swojej podopiecznej, Trixie to ciągle pielęgnowana zazdrość i chęć pokazania, że jest w czymś najlepsza, zaś Starlight dalej nie potrafi pogodzić się ze swoją przeszłością, co rzutuje na jej obecny osąd. Ostatecznie zarówno nasza księżniczka, jak i iluzjonistka dostrzegają swoje błędy, choć ta pierwsza powinna jeszcze nad sobą popracować. Jako mentorka, musi postępować bardziej sumiennie. Faktycznie, miała akurat dobre przeczucie wobec Trixie, ale skoro ufa swojej podopiecznej, nie może tego podważać.

7. Newbie Dash

Gray Picture

Mam dość mieszane odczucia do tego odcinka. Z jednej strony Rainbow Dash wreszcie spełniła swoje największe marzenie – została pełnoprawnym członkiem Wonderbolts. Rozwój postaci zawsze mile widziany. Ciekawy jest też wątek z dokuczaniem pegazowi. Jak widać, mimo tej całej pastelowej słodyczy, kuce nie zawsze muszą być milutkie. Z drugiej strony zachowanie Rainbow w tym odcinku jest wprost irytujące. Zignorowała najważniejszą zasadę Wonderbolts, przez co z własnej winy dostała taki, a nie inny przydomek, a potem było tylko gorzej. Naśladowanie reszty klaczy z Mane 6, głupia próba popisania się. Dobrze chociaż, że potem zrozumiała, jak nieodrzecznie się zachowywała.



6/10

Gandzia

„Hej, ostatnie odcinki wyszły nam świetnie, weźmy coś zepsujemy” – dokładnie takie hasło przyświecało twórcom, gdy pisali scenariusz do „Newbie Dash”. O ile z początku z radością przyjąłem ruszenie jej wątku do przodu, tak z każdą kolejną sceną robienia z niej idiotki moja ocena obniżała się. Dobrze chociaż, że dostała nauczkę i potrafiła wyciągnąć z niej odpowiednie wnioski. Sam odcinek uważam za słaby i gdyby nie jego znaczenie dla wątku Rainbow w Wonderbolts, sugerowałbym jego pominięcie.

Dolar84

No i w końcu Rainbow Crash dostała się do Wonderbolts. Szkoda – miałem nadzieję, że po kolejnych „popisach” na koniec ją wyrzucą. Niestety świat nie jest taki piękny, a twórcy odcinka musieli wymyślić jakieś szczęśliwe zakończenie. Ogólnie zwykle nie mam nic przeciwko temu, jednak tym razem wolałbym jednak, żeby nie skończyło się to aż tak dobrze, tym bardziej że podczas oglądania nudziłem się jako mops. Póki co najślabszy odcinek sezonu.

Cahan

Ten odcinek bardzo mi się spodobał. Rainbow Dash zawsze lubiłam za to, że jest tępa jak but i agresywna. Z jakiegoś powodu niezmiernie mnie to bawi, dlatego lubię ją oglądać w odcinkach, które nie próbują być poważne. Przyjemnie się patrzy, że jej wątek idzie do przodu i w końcu stała się pełnoprawną członkinią Wonderbolts. Oczywiście zrobiła z siebie nadętą idiotkę, która musi zaszpanować i nie potrafi się przyznać, że zawałiła sprawę – pięknie, 10/10. Do tego dodajmy papugowanie koleżanek i cudownie durnowaty odpał na sam



koniec. Szkoda, że Spitfire jej nie wywaliła, ale wciąż wyborny odcinek.

Macter4

To jest chyba najdłużej oglądany przeze mnie odcinek z powodu niezliczonych pauz, jakie musiałem zrobić, aby przestać się denerwować na głupoty, jakie właśnie widziałem. Sam wstęp odcinka nie zapowiadał takiej tragedii, ale twórcy chyba postanowili zebrać w jednym odcinku wszystkie głupie pomysły na zachowanie Rainbow, nie patrząc na to, że części z nich już nie powinna popełniać. O samej tradycji nadawania ksyw nie wspominając. Nawet przyjemnej końcówce nie udało się zbyt mocno uratować mojej opinii o odcinku. A szkoda, że epizod, gdzie jeden z wątków fabularnych jest pchany do przodu, jest jednocześnie tym, do którego nie chce się wracać.

8. A Hearth's Warming Tail Gray Picture

Jeśli twierdziłam, że szósty odcinek był bardzo dobry, to ten zasługuje na określenie fenomenalny. Twórcy podjęli się trudnego zadania stworzenia historii opartej na znanej chyba każdemu i wielokrotnie adaptowanej „Opowieści Wigilijnej”. I muszę przyznać, że udało się to w stu procentach. Otrzymałyśmy odcinek wprost przesycony klimatycznymi piosenkami, z ciekawą fabułą, a do tego wszystkie kucyki ubrane były w genialnie narysowane stroje,

które doskonale pasowały do czasów opowieści. Morał był co prawda wszystkim dobrze znany, ale niestety nie każdy o nim pamięta, więc każde przypomnienie jest potrzebne. Nie widzę absolutnie żadnych wad tego odcinka.

10/10

Gandzia

Przyznam, że do tego odcinka podchodziłem z dużą dozą nieufności. „Opowieść Wigilijna” miała już tyle adaptacji, że zaczęła mi się powoli przejadać, zaś z drugiej strony twórcom ciężko byłoby z niej zrobić coś niestrawnego. Na szczęście dostałem coś, co było nie tylko strawne, ale i przyjemne w odbiorze. Rewelacyjny wręcz klimat był umiejętnie podtrzymywany przez piosenki, których było tyle, że całość przypominała musical.

Dodatkowy plus za gościnny występ znanego skądinąd profesora Snape’a. W sumie jedyną wadą odcinka, jaką mogę sobie teraz przypomnieć, jest zbyt krótka piosenka Luny. Reasumując, to jeden z najlepszych odcinków tego sezonu.

Dolar84

No i na taki odcinek czekałem! Pierwszy plus za formę musicalu – jestem fanem i z punktu mojego dzięki temu bezkarnie i bezczelnie zawyżać ocenę końcową. Do tego dodajemy adaptację „Opowieści Wigilijnej” – tu się nie zgodzę z przedmówcami, bo mimo że tego rzeczywiście jest wszędzie pełno, to mi się póki co ta klasyka nie znudziła. A teraz przejdźmy do najważniejszej rzeczy, czyli piosenek. Po pierwsze – ich poziom oscyluje pomiędzy dobrym (Pinkie) a absolutnie genialnym (Luna). Każdej słucha się przyjemnie a użyte melodie wpadają w ucho i kołaczą się po mózgowcaszce. Dodajmy do tego cameo profesora Snape’a i już w ogóle jest pięknie. Perleńka, bezwzględnie polecam, 11/10!

Cahan

Nie, nie i jeszcze raz nie! Na wstępie zaznaczę, że nie znoszę „Opowieści Wigilijnej”. Nie porwała mnie za pierwszym razem, nie porwała mnie książka ani żadna z adaptacji. A widziałam już ten motyw przemielony na wiele sposobów. W MLP został wykonany poprawnie i w zasadzie to tyle. Największym plusem odcinka są piosenki. Dobrze

wypadają ta, która otwiera odcinek, „Say goodbye to the holiday” oraz „Luna’s Future”. Piosenki Pinkie oraz AJ opisałabym za to jako zbyt dziecinne. Kolejną zaletą odcinka są stroje postaci, które zostały ślicznie zaprojektowane. Fabuła jest za to uroczo naiwna i nudnawa.

Macter4

Kolejny przykład, jaką kompresję fabuły potrafi wprowadzić musical. Twórcy, opowiadając tym razem o tradycyjnym Hearth’s Warming Eve, postanowili wykorzystać „Opowieść Wigilijną”. Pomysł zacny z trzech powodów: klasyka zawsze przyjemnie się ogląda, cała sceneria to majstersztyk, było to wspaniałe lekarstwo po poprzednim odcinku. Siłą tego epizodu były piosenki. Większość z nich osadzona w świątecznych klimatach, ale ta śpiewana przez ducha przyszłych świąt była prawdziwym majstersztykiem. Może nie najlepszą sezonu, a przynajmniej liczę, że najlepsze przed nami, ale zdecydowanie była taką, którą warto wyróżnić. Odcinek wyróżnił się zdecydowanie na plus. Poza tym twórcy chyba zaczynają mieć pomysł, czym zapełniać zamek Twilight.

9. The Saddle Row Review

Gray Picture

Kolejny dobry odcinek. Narracja poprowadzona w formie wywiadu wyszła całkiem ciekawie, to idealna odskocznia od sposobu, w jaki zwykle prezentowana jest historia. Dodatkowym plusem takiego rozwiązania jest to, że można było poznać

przemyślenia każdej z klaczy. Wszystkie bohaterki otrzymały swoją własną małą rolę i trzeba przyznać, że odegrały ją wręcz fantastycznie. Kolejnym atutem odcinka jest jego przesycenie wszelkimi gagami, żartami i easter eggami, przez co nie dało się nudzić. Jedyne minus to nierozsądek Rarity. Zdawać by się mogło, że właścicielka dwóch butików będzie miała większe pojęcie o ich prowadzeniu, a ona zostawia dosłownie każdą rzecz związaną z wielkim otwarciem na ostatnią chwilę.

9/10

Gandzia

Od razu przyznam – zakochałem się w tym odcinku. Chcę go poślubić i mieć z nim dzieci. Już sam pomysł na przedstawienie całej historii w formie wywiadu był genialny, ale to dopiero początek! Dziesiątki nawiązań, odniesień i żartów, umiejętne wykorzystanie wszystkich postaci z Mane 6 i ich charakterów, nawet tempo prowadzenia fabuły i sposób, w jaki udało się rozwiązać wszystkie problemy. Kwintesencja całego serialu, brakowało tylko kolejnego złoczyńcy do pokonania. 11/10, róbcie takich więcej. A teraz przepraszam, idę zobaczyć to jeszcze raz.

Dolar84

Szczerze mówiąc, odcinek, mimo wielu zalet i przyjemnego charakteru, zupełnie mnie nie zachwycił. Może dlatego, iż po raz kolejny mieliśmy akcję z cyklu „nowy butik = panika”. Temat jakby mi się nieco przejadł. Nawet ciekawa forma jego prowadzenia



oraz dużo smaczków nie zdołało zatrzeć we mnie tego niekorzystnego wrażenia. Przyznam, iż były wprost fenomenalne momenty – choćby dyskusje na temat czynszu prowadzone z genialnym akcentem czy remiks Twilight, który zwyczajnie wymiała. Tak – to dobry odcinek i warto go obejrzeć więcej niż raz. Do mnie zwyczajnie nie przemówił.

Cahan

Znowu wieje nudą. Nie cierpię Manhattanu. Po prostu mam alergię na to miasto, bo każdy odcinek poza pierwszym jest nudny. Forma może i ciekawa, ale dla mnie męcząca. Fabuła mało ciekawa, ot, otwierają butik i są małe niedogodności. Mam wrażenie, że całość była po prostu nijaka, bowiem nic szczególnego nie zapadło mi w pamięć. Może poza sprzątaczką Twilight.

Macter4

Lubię takie odcinki. Proste, nieprzekombinowane i z jasnym morałem. Otwarcie czegokolwiek to zawsze jest stres i nieprzewidziane przeszkody. Te przedstawione w odcinku, mimo że czasami bardzo wymyślne, zdarzają się w prawdziwym życiu. Ale to, za co ten odcinek dostał ode mnie wielki plus, to jak wszystkie bohaterki pracowały na sukces Rarity, jednocześnie dowiadując się czegoś o sobie i przyjaźni. Sam odcinek pewnie nie będzie często wspomniany przez ludzi, ale to właśnie takie zwyczajne, dobre odcinki zapracowały na opinię całego serialu.

10. Applejack's „Day” Off Gray Picture

A zapowiadało się tak dobrze... Pokazano większą część spa, pierwszy raz od dość długiego czasu odcinek w pełni poświęcony Applejack, która

najwidoczniej postanowiła zostać „bohaterem w swoim spa”, a na dodatek klacze mówiące z uroczym i trudnym do rozpoznania akcentem. Luźny, przyjemny odcinek rodem z pierwszych sezonów. Ale niestety, twórcy postanowili zrobić z Applejack kompletną idiotkę. Ona jest co najwyżej niewyobrażalnie uparta, a nie głupia. Nie mam pojęcia, jak według twórców może nie zauważać, że w całkowicie bezsensowny sposób utrudnia sobie pracę.

5,5/10

Gandzia

W sumie przeciętny odcinek, co nie znaczy, że zły, ot, solidna rzemieślnicza robota. Applejack została pokazana jako kucyk, który nie odpocznie, póki wszystkiego nie zrobi – psiakość, znam takich ludzi. Niestety, przy okazji twórcy zrobili z niej idiotkę, która chce ułatwić sobie pracę, ale efekt jest odwrotny od zamierzonego. Na szczęście odcinek plusuje u mnie rozwinięciem roli kucyków tła... Nie, nie mówię o Applejack. Mam na myśli obsługę lokalnego spa, które wyróżniają się przyjemnym dla ucha akcentem.

Cahan

Ten odcinek mnie rozbawił. Mamy klasycznie głupią Twilight i Spike'a, który musi z nią wytrzymać, mamy tępą Applejack, która zachowuje się jak typowa mama, czyli ułatwia sobie robotę poprzez utrudnianie i mamy Rarity, która jest normalna. Rarcia chce się trochę rozerwać z przyjaciółką, która olewa koleżanki, bo nakarmienie prosiaków zajmuje jej pół dnia, a podczas wypadu do spa bawi się w konserwatora. No cóż, są różne zainteresowania.

Dolar84

Uwielbiam obsługę spa – ich akcent to jedna z najbardziej rozbijających rzeczy w tym serialu. Applejack to tutaj klasyczny przypadek naprawiania cudzych problemów bez zwracania uwagi na własne. Mimo wszystko i tak wypada bardzo pozytywnie. Rarity jest po prostu sobą, a Twilight nie zachowuje się tak idiotycznie jak zwykle – w tym wypadku jedynie podążała za głupimi instrukcjami, a wszyscy znamy jej uzależnienie od



słowa pisanego, prawda?

Macter4

Ok, spa chyba posiada jakiś bunkier pod sobą. Ta długość korytarzy jest przeogromna w porównaniu do samego budynku. Wracając do odcinka, to był to taki typowy średniak. Na tapetę wzięto tak zwane „widzenie tunelowe”. W skrócie polega to na tym, że przez rutynę człowiek przestaje dostrzegać błędy, jakie popełnia, a którym w tym wypadku był brak optymalizacji pracy. AJ jest tutaj świetnym przykładem osoby, która wyrobiła sobie pewne nawyki i ich nie zmienia, mimo że już dawno przestały być dostosowane do rzeczywistości. Wtedy potrzebna jest pomoc z zewnątrz, która to dostrzeże i je nam uświadomi. Odcinek ogólnie taki średni, ale zachowanie Rainbow było pięknie zabawne.



no go jako typowego pasożyta, mendę społeczną żerującą na innych, do tego irytującą jak mało kto. Jego występ wkurzył wielu fanów, czyli Zephyr spełnił swoje zadanie. To świetnie wykreowana postać, którą opisać można chyba tylko jako kucykową wersję Ferdynanda „W tym kraju nie ma pracy dla ludzi z moim wykształceniem” Kiepskiego. Polecam odcinek, choćby tylko dla tej jednej postaci.

11. Flutter Brutter

Gray Picture

Po tym odcinku umarło wiele fanowskich teorii, bo wreszcie pokazano rodzinę Fluttershy. Wizualnie matka Shy wypada całkiem nieźle, jak lekko ciemniejsza wersja córki. Za to jej ojciec wygląda, jakby miał różową pastę do zębów na głowie. Miło, że przynajmniej ze słyszenia znają się z resztą Mane 6, a nie jak w przypadku Shining Armora.

Dużo osób krytykowało zachowanie Shy w stosunku do jej brata, czego tak właściwie nie rozumiem. Znam kilka osób, którzy zachowują się bardzo podobnie do Zephyra, pasożytów z wielkim ego i zerową ambicją. Zaręczam, że delikatne słowa nie dadzą absolutnie niczego. Fluttershy wykazała się stanowczością i konsekwencją, nie będąc przy tym wredna, co doskonale pokazuje, jak jej charakter zmienił się od pierwszego sezonu, gdzie bała się nawet odzywać.

7/10

Gandzia

Wiele słyszałem o tym odcinku, więc podchodziłem do niego ostrożnie. Na szczęście nie taki diabeł straszny, jak go malują. Rodzice Drżyptłozki okazali się całkiem miłymi, starszymi pegazami; odcinek pokazał też, jak bardzo Flutterka zmieniła się od czasów pamiętnej afery z Nightmare Moon. Za to największym plusem odcinka jest Zephyr. Pokaza-

Cahan

Chyba najlepszy odcinek w tym sezonie, pięknie ukazujący problem tzw. pasożytów społecznych. Zephyr Breeze jest leniwym cwaniakiem, który bez skrupułów wykorzystuje swoich rodziców. Nawet jego wygląd jest na swój sposób odpychający, podobnie jak zaloty wobec Rainbow Dash. Zdecydowanie został świetnie wykreowany. Mamy też rodziców Flutterki, którzy są sympatycznym małżeństwem. Co prawda ojciec Fluttershy wygląda koszmarnie i nie wiem, kto wpadł na pomysł, by zrobić mu grzywę z lodów włoskich w kolorze różowym, ale wciąż mogło być gorzej. Na plus również to, że Dash jest wyraźnie zaprzyjaźniona z rodziną koleżanki, a reszta Mane Six przynajmniej wie, o kogo chodzi. Kolejnym atutem odcinka jest sama Fluttershy, która wzięła problemy na klatę i podjęła prawdziwie męską decyzję – zdecydowała się wychować pasożyta. Potraktowała go w sposób miły, życzliwy i zdecydowany, co nie przeszkodziło części fandomu określić jej zachowania jako „wrednej suczy”. Pojawiła się też piosenka o całkiem przyjemnym brzmieniu.

Dolar84

Jeżeli Zephyr w założeniu twórców miał być postacią, której nie znosi się od pierwszych chwil, to zrobili naprawdę świetną robotę. W roli pijawy sprawiał się wprost idealnie. Z innych rzeczy – rodzice Shy wypadli fajnie, chociaż jak widziałem wąsik jej ojca,



to nie mogłem przestać się śmiać. Podobały mi się również interakcje z RD i to, jak beużyteczny braciszek starał się do niej przystawiać. W końcu udało się go nawet zmienić, w czym bezspornie największą pracę wykonała Fluttershy, będąca prawdziwą gwiazdą tego odcinka – rzadko kiedy jej rola przypadła mi do gustu aż tak jak tutaj. Fajny odcinek, niezła piosenka – warto obejrzyć.

Macter4

Piszę tę ocenę jako ostatni z redaktorów i pozwoliłem sobie rzucić okiem na ich poglądy. I to, co mnie zaskoczyło, to że były jakieś dramy w fandomie z powodu zachowania Fluttershy. Bo pomijając już fakt, że musiałem ją przeoczyć, to dziwni mnie, o co miała być drama. Zephyr był takim typowym przykładem osoby, która nie chce nic w życiu robić, a tylko czekać na mannę z nieba. Nic dziwnego, że wśród redaktorów, którzy zabrali głos nie zdobył ani odrobiny wyrozumiałości, bo każdy z nich jest w pewnym sensie jak Fluttershy. Ta potrafi nie tylko zatroszczyć się o swój byt i przyszłość, ale i spróbować kogoś wychować zdecydowaną ręką. A skoro wspominałem już o żółtym pegazie, to muszę stwierdzić, że twórcy czerpali całymi garściami z poprzednich sezonów i jak w soczewce skupili wszystkie jej nabyte cechy. Dalej jest ona delikatną i uroczą osobką, która swoim spojrzeniem zmiękcza serca, ale potrafi też być zdecydowana i nieugięta, gdy wie, że ma rację. Ostatnie dwa plusy dla tego odcinka są dzięki piosence i rodzinie Fluttershy. W szczególności ten drugi plus można było łatwo popsuć, ale wyszedł bardzo dobrze. Dom rodzinny, jak i rodzice są świetnym przykładem, że ich córka kontynuuje dużo rodzinnych tradycji. Rainbow Dash jako jej początkowo jedyna przyjaciółka jest dobrze znana w domu rodzinnym, a reszta Mane 6 bez problemu kojarzy, rodzinę jak i ich perypetie. Drobne rzeczy, ale sprawiają, że wszystko jest autentyczne.

12. Spice Up Your Life Gray Picture

Z początku lekko zawiodłam się tym odcinkiem. Widząc mapę, miałam nadzieję, że wreszcie pokażą nowe miasto, a nie kolejny raz Canterlot. Ostatecznie nie było tak źle, jak się spodziewałam, wręcz przeciwnie, nie nudziłam się ani chwilę w czasie oglądania. Przede wszystkim ogromny plus za wyśmianie programów pokroju „kuchennych rewolucji”, snobistycznych krytyków kulinarnych i restauracji, w których nie dość

że jedzenie jest bez smaku, to podawane porcje są tak małe, że trzeba patrzeć na nie mikroskopem. Do tego wpadająca w ucho piosenka, jedna z najlepszych w sezonie.

Doszło całkiem dużo nowych postaci, jedne były ładniejsze, inne mniej, ale to dobrze, bo ile można patrzeć na wyidealizowane kucyki. Hinduskie kuce z cudnym akcentem, lekko innym kształtem pyszczka i szpiczastymi uszami podobają mi się najbardziej.

8/10

Gandzia

I kolejny dobry odcinek, tym razem jednak bez żadnych kontrowersyjnych postaci. Fabuła jest lekko przewidywalna, ale daje radę. Dodatkowo idealnie pokrywa się z moimi poglądami na temat różnych krytyków kulinarnych. Świetnie wypadła piosenka. Odcinek teoretycznie miał należeć do Rarity i Pinkie Pie, ale mimo że zostały przedstawione w sposób niemal doskonały i pasujący do ich charakterów, to jednak całą moją uwagę ukradły hindukuce – za nie duży plus, liczę na ich szybki powrót.

Cahan

I kolejny odcinek perełka! Bollywood i „Kuchenne Rewolucje” w jednym. Każdy, kto mnie choć trochę zna, zdaje sobie sprawę z tego, że myślę żołądkiem. Kocham jeść, kocham gotować i kocham oglądać, jak ktoś gotuje. A Canterlot jest moją ulubioną lokacją z serialu, zaś Rarity ulubioną klaczą z Mane Six. Dlatego ucieszyłam się, kiedy odkryłam, że te 20 minut łączy niemal wszystko, co najlepsze. Nie zawiodłam się – na plus krytyka drogich restauracji i krytyków kulinarnych. Małe porcje, mdłe, artystycznie podane jedzenie oraz stada zachwycających się tym snobów – bardzo prawdziwe.

Nowe postacie bardzo na plus, podobnie jak najlepsza piosenka sezonu. Daję 100/10.

Dolar84

Przepiękny odcinek! Doskonały! Ubawiłem się jak rzadko. Po pierwsze – Rarity i Pinkie tworzą niesamowicie zabawny duet, który ogląda się z przyjemnością. Jakoś tak się uzupełniają i zwykle wychodzi to wyśmianie. Po drugie – po nosie dostały wszelkie typy a la Gessler, których darzę gorącym i jednoznacznie negatywnym uczuciem. Co prawda nie uważam, że takie „wyrafinowane” potrawy są z punktu zła, ale mimo wszystko nadają się do sporadycznego spożycia – o ileż przyjemniej na co dzień zjeść po prostu coś smacznego i bardziej prozaicznego! Po trzecie – muzyczny akcent bollywoodzki mnie ujął – mam słabość do tego typu filmów, nie wiem skąd, ale jednak. Po czwarte – hindukuce wykreowano świetnie. Bez żadnej przesady i naturalnie. I na koniec – język używany w tym odcinku po prostu mnie ujął. Wypowiedzi, gierki słowne, troszkę rymów – magia! Poezja! M(n)jód malina! Na pewno obejrzę ten odcinek po polsku, bo zżera mnie ciekawość, jak tłumacze sobie z nim poradzili. Bezwzględnie polecam!

Macter4

Nie wiem czemu, ale jak usłyszałem hasło o naprawie mapy, to przez myśl przemknął mi [Jeremy Clarkson i jego podejście do usterek](#). Ale wracając do odcinka, to pomysł na odwiedzenie Canterlot i walka o restaurację był świetnym ruchem. Tym bardziej że celem nie była poprawa samej knajpy, ale przekonanie wszystkich potencjalnych gości, że nie warto iść utartą drogą. Bardzo spodobała mi się też mała sztuczka, którą wykorzystali twórcy. Początkowy podział ról między Pinkie Pie i Rarity odruchowo wydawał się dobrym typem, ale okazało się, że lepsze efekty osiągną, gdy zamienią się zadaniami. Trik prosty, ale jednocześnie bardzo wciągający. No i oczywiście piosenka, która jest perełką.

13. Stranger Than Fan Fiction

Gray Picture

Nie da się nie zauważyć, że odcinek zrobiony był pod bronies. Przepelniono go różnorakimi dow-



cipami, jak chociażby Derpy realizująca się jako cosplayerka, podusia z Daring Do, grupy klaczy czy nawiązanie do kłótni między fanami Starej i Nowej Trylogii Gwiezdných Wojen. Nawet mimo tego odcinek uważam za raczej średni, a wszystko to przez jednego ogiera. Nie ma chyba drugiej tak irytującej postaci jak Quibble. Przez większość czasu miałam ochotę dosłownie skrócić mu kark. Na jego plus działa tylko jego monolog w czasie napisów końcowych.

6/10

Gandzia

No i stało się – twórcy serialu byli już na tylu konwentach poświęconych My Little Pony, że postanowili umieścić jeden w którymś z odcinków, oczywiście przerobiony na kucykową modłę. Przy okazji przemyśli dużo smaczków, oczywiście na czele z pewną, ekhem, uroczą poduszką. Quibble, miłośnik pierwszych książek o Daring Do i antyfan późniejszych, jest takim typowym fanem serialu, który czepia się najdrobniejszych szczegółów i dla którego kucyki skończyły się na sezonie pierwszym, góra drugim, a reszta to dno. Jednakże mimo tych wszystkich nawiązań i humoru, sam odcinek plasuje się w górnych stanach średnich, aczkolwiek trudno jest mi powiedzieć, co w nim nie gra.

Cahan

Nie lubię Daring Do, po prostu nie lubię. Głównie dlatego, że jest chyba jedyną pisarką powieści w całej Equestrii. Nigdy nie wspomniano o żadnym innym autorze, tylko Daring Do i Daring Do. Zaś sama kucykowa Lara Croft jest trochę głupia. Mam wrażenie, że postać za często zapomina, że jest pegazem i ma, no nie wiem, skrzydła? Do tego dochodzi kompletny bezsens tych wszystkich świątyn i płascy antagoniści. Wiem, że to zabieg

celowy, jako parodia kina przygodowego. Zazwyczaj takie połączenie wychodziło słabo, ale tu jest lepiej. Dlaczego? Bo Quibble zauważa bezsens tych przygód! Dodatkowo plus za sparodiowanie wielu fandomów, choćby Gwiezdných Wojen czy nawet My Little Pony. Każdy zna kogoś, kto uważa, że serial skończył się na drugim sezonie. Do tego te wszystkie smaczki jak dakimakury, koń by się uśmieł. Kolejnym plusem jest to, że „Kibel” nie zachowywał się jak ostatnia ciota. Myślał i sobie radził, udowadniając nieudolność Daring Do.

Dolar84

Odcinek przyjemny. Po prostu – coś takiego, co można sobie obejrzeć i mieć z tego trochę frajdy, tym bardziej że jest mocno ukierunkowany pod fanów. Smaczków i nawiązań jest w nim multum i cud na cudami! Nawet Rainbow nie jest tak wkurzająca jak zwykle – wręcz można by powiedzieć, iż tutaj sprawia wrażenie, jakby miała działający mózg. Wiem, nieprawdopodobne, ale prawdziwe. Odcinka nie ukradła jednak ani RD, ani Daring (która była taka sobie), ale Quibble i Caballero. Obaj świetni i rozbrajający w swoich rolach. Przekonanie, z jakim fan bronił swoich racji było przezabawne, a jeżeli dodać do tego mocno akcentowane utyskiwania antagonisty, to już w ogóle robiło się przezabawnie. Jak mówiłem – przyjemna rzecz.

Macter4

Szkoda, że takie numery nie mogą pojawić się na naszych konwentach. Sam epizod był fajny i pokazał w krzywym zwierciadle nasze głupoty, które potrafimy gadać na takich spotkaniach. Osobiście, jedna rzecz nie potrafiła mi dać spokoju. Rainbow Dash występuje jako bohaterka w jednej z książek. Nawet na okładkę trafiła, ale nikt nie potrafił tego

dostrzec. Nie podszedł, nie zagadał, nie robił sobie z nią zdjęć. A w sumie powinni, bo dla nich byłaby świetną cosplayerką, która w bardzo drobnych detalach oddała wygląd książkowej postaci. Podobają mi się za to smutna Twilight. W końcu twórcy pokazali, że ma obowiązki, które musi przedkładać nad swoje prywatne zachcianki, czyli tak jak to powinna robić prawdziwa księżniczka.

14. The Cart Before the Ponies Gray Picture

Dawno nie oglądałam tak słabego odcinka. Na początku zapowiadało się całkiem ciekawie, ale potem było tylko gorzej. Jedyne, co mi się w nim podoba, to morał, który można zrozumieć dwojako: „Nie należy przerzucać swoich ambicji na dzieci” oraz „Dorośli nie zawsze mają rację, więc nie bądź taką pierdołą życiową i uświadom im to”.

Zachowanie starszych klaczy było okropne. Zupełnie zignorowały marzenia źrebaków, żeby realizować swoje. CMC natomiast wykazały się całkowitą biernością i nic z tym nie zrobiły. Nie potrafię zdecydować, która trójka bardziej mnie irytowała.

3/10

Gandzia

A mi ten odcinek bardzo się spodobał. Klimatem nawiązuje do starych „Odlotowych wyścigów”. Postaci zachowują się zgodnie z ich charakterami, zwłaszcza starsze siostry Cutie Mark Crusaders (czy raczej przede wszystkim one). Nieco dziwi jedynie bierna postawa samych źrebaków. Zarówno budowę pojazdów, jak i przebieg samego wyścigu oglądało się z przyjemnością. Do szczęścia brako-

wało mi tylko skucykowanej ekipy „Top Gear” przewijającej się w tle. Szczerze, trzeba być kobietą, by uznać za słaby odcinek, którego fabuła krąży wokół wyścigów pojazdów mających więcej niż trzy koła.

Cahan

Średniak. Piosenka nie powala, projekty wozów też. Sam pomysł z budową pojazdów i wyścigiem zacny, ale



wykonanie nie wyszło do końca. To, co mnie na wstępie odrzuciło, to trzy nagrody, dzięki czemu było z góry wiadome, kto je wygra. Wolałabym, jakby CMC zbudowały te autka, postarały się, a i tak przegrały w uczciwej walce. Dlaczego? Bo one chyba muszą wygrać w każdym konkursie, choćby nagrodę pocieszenia. Osoba projektująca trasę wyścigu była głupia. Na plus fizyka w kucach oraz morał, który jest całkiem mądry. Ale trochę głupio, że klaczki nie zbuntowały się bardziej otwarcie.

Dolar84

Kiedy odcinek się rozpoczynał, myślałem, że będzie źle. Nie dość że CMC, to jeszcze fizyka – bleeh! Jednak kiedy już się rozkręciło, to było tylko lepiej. No bo co my tu mamy? Po pierwsze wyraźny ukłon w stronę „Wacky Racers” – w kilku momentach (podczas piosenki) widać wyraźne zapożyczenia z tamtej klasycznej kreskówki. Projekty pojazdów również przywołały na myśl to, co widzieliśmy kiedyś. Dla osób, które lubią i pamiętają tamtą bajkę to prawdziwa uczta dla oczu. Brakowało tylko sióstr Pie jeżdżących jakimś głazowozem. Zachowanie starszych klaczy, chociaż irytujące, jednak mnie bawiło – od razu skojarzyła mi się sytuacja, gdzie ojciec kupuje synowi jakąś zabawkę, po czym sam zaczyna się nią bawić. Wierście lub nie, ale takie zachowanie, kiedyś uważane za irytujące, zaczyna z perspektywy lat wyglądać całkiem zabawnie. Dodajmy do tego fajną piosenkę i szczęśliwe zakończenie. Naprawdę świetny odcinek. No i mamy remis w recenzjach – dwie pozytywne i dwie negatywne.. Ale i tak to my mamy rację! And away they go... on the way-out Wacky (Pony) Racers!

Macter4

Jak widzę, mamy tutaj ciekawe starcie pośród recenzentów i aktualnie siły się wyrównały. Jeżeli ktoś zastanawia się, po której stronie, to niech wie, że jestem facetem, oglądałem „Odlotowe wyścigi”, jak i „Top Gear”, a przydepnięcie gazu do podłogi generuje tylko muzykę dla mych uszu. Tak, to był świetny odcinek. Ja wspomnę tylko, co jeszcze przyciągnęło dodatkowo moją uwagę: to Derpy i jakiś kucyk, który pewnie ma imię i historię, ale nie chce mi się jej szukać. Pewnie część osób zrobi dokładnie to samo, co ja, czyli zestawi ich w rodzinę, ale tak wcale nie musi być. Było powiedziane, że można zaprosić każdego starszego kuczka do pomocy, a Derpy wygrała przynajmniej raz, więc jest to świetny powód, aby jakiś przypadkowy żreback poprosił ją o wsparcie.

15. 28 Pranks Later

Gray Picture

Dość przewidywany odcinek, oglądałam, wiedząc, jak mniej-więcej ma wyglądać zakończenie i morał. Żarty Rainbow Dash nawet mnie rozbawiły. Klacz zapomniała jednak o chyba najważniejszej zasadzie robienia dowcipów. Zawsze spodziewaj się zemsty. Zawsze! Może sam motyw apokalipsy łaknących ciastek zombie-kucyków zdecydowanie bardziej pasuje do fanfika niż serialu, ale mi się podobał. Głównie z powodu mojego zamiłowania do kiepskich filmów o zombie.

Byłoby 7/10, ale za straszenie Shy (a Pinkie mówiła, że jej dowcipów robić nie wolno) jest 6/10.



Gandzia

Odcinek, który jest swego rodzaju hołdem dla George'a Romero i jego twórczości. Szczerze, mam mieszane uczucia. Z jednej strony plaga ciastko-zombie w Ponyville została pokazana w sposób klimatyczny, z drugiej zaś zaczynam mieć dość wciskania zombie, gdzie tylko się da. Pewnie w następnym numerze „Equestria Times” zobaczycie artykuł napisany przez żywego trupa. Mogę go wam nawet zacytować: „Mózgi, mózgi, mózgi...”.

Co zaś do samego odcinka. Z jednej strony mamy świetny klimat klasycznego horroru, z drugiej zaś wszystko psuje Rainbow Dash – sądziłem, że przez te kilka sezonów wyrośnie z robienia durnych dowcipów.

Falconek

Uważam ten odcinek za najlepszy z tych, które widziałem w szóstym sezonie i jeden z lepszych w historii serialu. Parodia wszystkich filmów o zombie wykonana wprost perfekcyjnie (te przemoknięte cienie kucyków, to opustoszałe miasto, pani Cake plądrująca szafki!). Pomysł zastąpienia mózgow ciasteczkami i krwi tęczą uważam za genialny. Za jedyne wady tego odcinka uważam to, że mogłoby

być więcej zombie, a mniej wstępu, który był chwila-
mi monotony, oraz to, że kiedy Rainbow upuściła
latarnię, stodoła nie spłonęła. Warto wspomnieć
o gagu ze Spike'iem zasypującym Celestię zwojami:
stare, ale niezmiennie śmieszny.

Cahan

Dobry odcinek. Najpierw Dash robi pranki, które
nie są śmieszne, tylko zwyczajnie chamskie. No
sorry, ale skunks? Straszanie kogoś w ciemnym
lesie w środku nocy? Tęczę zdecydowanie zapo-
mniała o czymś takim jak granica dobrego smaku.
W pewnym momencie poprosiła Pinkie o pomoc
w żarciku z ciastkami, który był akurat niegroźny
i nieszkodliwy. Jednak Ponyville było gotowe na
zemstę. Powiem, że nie spodziewałam się parodii
filmów o zombie w MLP. A wykonanie jest świetne.
Małe dziewczynki nie będą spać spokojnie. Dosko-
nale, nigdy nie lubiłam małych dziewczynek.

Dolar84

Muszę przyznać, że część dowcipów Rainbow mnie
autentycznie rozbawiła – oczywiście prym wiedzie
Spike wysyłający list za listem do Ceśki i mina tej-
że, gdy wygrzebuje się spod stosów makulatury.
W sumie podoba mi się, że RD nadal wykręca
różne numery, chociaż rzeczywiście mogłaby nad
niektórymi nieco bardziej pomyśleć. A to akurat
ku mojemu zdumieniu potrafi – widać to choćby
po tym, który zamykał odcinek. Miny mieszkańców
były absolutnie bezcenne. Sam pomysł na zombie
w Ponyville przypadł mi do gustu – pomysłowe
i ciekawie zrealizowane. Najlepiej wypadła rodzina
Cake oraz Granny Smith. Fajny odcinek.

Macter4

Lubię takie powroty do starych wątków, jakim było
robienie dowcipów oraz spółka RD i Pinkie. Choć ta
pierwsza się chyba zapomniała, bo odcinek zaczyna
się od wystraszenia Fluttershy, czego miały nigdy nie
robić. Inwencja twórców zasługuje na pochwałę, bo
umieszczenie apokalipsy zombie w bajce dla dzieci
wymaga nie lada wysiłku, aby nikt się nie przyczepił.
Dobry był też morał, który, mimo że powtarzany
był kilka razy, to zawsze jest warty przypomnienia,
czyli że nie wszyscy będą lubili to samo co my.
A czasami te różnice i ich ignorowanie może
prowadzić do wyrządzania komuś krzywdy.

16. The Times They Are A Change- ling

Gray Picture

Na powrót changelingów czekałam od bardzo daw-
na, więc cieszę się, że znowu je pokazali. Jednak nie
spodziewałam się takiego powrotu. Odcinek jest
zdecydowanie jednym z najlepszych w sezonie (jak
dotąd daję mu drugie miejsce, tuż za „A Heart's
Warming Tail”). Spike wreszcie nie zachowywał się jak
głupek lub sługus, a do tego miał okazję wykazać się
odwagą. Thorax jest postacią bardzo uroczą, lekko
zagubioną, łatwo go polubić. Ciekawe, czy wszystkie
changelingi potrafią okazywać przyjaźń, czy to tylko
on jest taki „niedorobiony”.

Może zakończenie było troszeczkę przewidywalne,
ale piękny morał całkowicie to wynagradza.

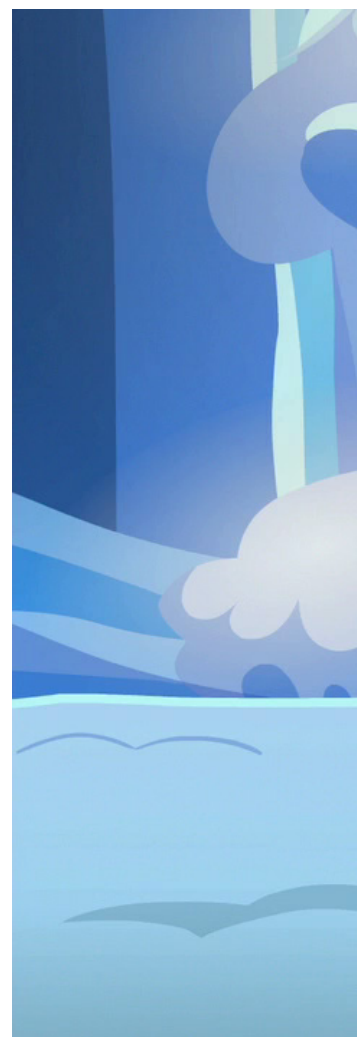
10/10

Gandzia

Moim skromnym zdaniem – mocno przeciętny odci-
nek. Wprawdzie postać Thoraxa jest całkiem niezłą,
a Spike znów pokazał swoją lepszą stronę (swoją
drogą, w tym sezonie twórcy traktują go wyjątkowo
łagodnie, chyba jeszcze ani razu się nie zbłąźnił),
jednak fabuła była przewidy-
walna, a zakończenie mocno
przeciętne. Cóż, może w finale
sezonu rozwiną ten wątek. Mam
też zastrzeżenia co do postaci
Shining Armora. Z jednej strony
ma dobrą motywację, by nie-
nawidzić changelingów, o czym
zresztą sam mówi, z drugiej zaś
coś niepokojąco szybko zaak-
ceptował jednego. Sam odcinek
zobaczyć można, głównie przez
fakt, że rusza fabułę do przodu.
Ach, i dla sensownie zachowują-
cego się Spike'a.

Cahan

Spodziewałam się czegoś wybor-
nego i się zawiodłam. Uwielbiam
podmieńce, są moją ulubioną
rasą z Equestrii. Myślałam, że to
może być mocne, a tymczasem
dostajemy płaczącą ciotkę, która
od urodzenia była dobra, nie to
co koledzy i koleżanki. Klasyczny
kicz i tyle w temacie. Sam odcinek
jest nudny, zmienny koleżka za-



przyjaźnia się ze Spike'iem, ale kucyki go nie akceptują. Spike się go wypiera, bo się boi, później żałuje i przeprosza, a na koniec śpiewa piosenkę, po której magicznie nikt już nie ma obaw co do posiadania takiego kumpla.

Dolar84

Meh. Tak w skrócie mogę podsumować cały odcinek. No dobra, może nie cały, ale zdecydowanie się zawiodłem. Postać Thoraxa oprócz zabawnego imienia jest absolutnie beznadziejna. Zupełnie do mnie nie przemówił, a przeszłość jaką dali mu twórcy jest tak boleśnie naiwna, że aż obrzydzenie bierze. Nawet jego okazjonalne syczenie było nieprzekonujące. Czekalem, aż ktoś ze stada Kryśki pojawi się ponownie, ale nie w takim stylu. Czy raczej braku jakiegokolwiek stylu. Na plus mogę zapisać zachowanie Spike'a, który po raz kolejny udowodnił, że wśród kryształów potrafi być kimś. No i jeszcze jedna rzecz – strażnicy. Postacie zwykle traktowane jako tło tutaj dostały swoją rolę i wypadły całkiem dobrze. Rozbawiła mnie scena, kiedy Shining się wścieka, a dwóch gwardzistów nagle wykazuje się zdolnością znikania. Niestety to nie wystarcza, żeby zatrzeć fatalne wrażenie Thoraxa i samego zakończenia, które również było po prostu słabe. Dodajmy na koniec pierwszą kiepską piosenkę

w sezonie. Nie polecam.

Macter4

Mam w końcu potwierdzenie, że twórcy wracają do normalnej postaci Spike'a, po tym jak permanentnie ją niszczyli przez kilka sezonów. Dostaliśmy także dzięki postaci Thoraxa trochę informacji o changelingach, czyli np. to, że posiadają samodzielną świadomość. Odcinek jest bardzo dobry, ale mam wrażenie, że w pierwotnej wersji był dużo lepszy. Potem niestety ktoś się zorientował, że mają tylko 22 minuty oraz nie mogą puścić tego jako finał. Najbardziej do tej teorii przekonuje mnie zakończenie, który jest zrobiony dosłownie tak, aby jak najszybciej skończyć, albo pojedyncze sceny gdzie wydaje mi się, że były ucinane pojedyncze klatki, aby urwać choćby 0,3 sekundy. Piosenka za to prezentuje się jako najlepsza w sezonie. Dosłownie mnie zachwycała.

17. Dungeons & Discords

Falconek

Odcinek moim zdaniem średni. Zaczyna się jak każdy odcinek ze zreformowanym Discordem, czyli nasz Bóg Chaosu zachowuje się jak buc, a potem ma żal, że nikt się nie chce z nim zadawać. Tylko tym



razem nie robi tego na herbatce u Fluttershy a dla odmiany na męskim wieczorku ze Spike'iem i Big Macintoshem. Jak dla mnie ten odcinek ratują trzy rzeczy: „Oubliettes and Ogres” (gra z komiksu wreszcie wystąpiła w serialu), kot z grzywy Celestii i Big Mac, który jest rycerzem i robi coś więcej niż mówienie „Eeyup”. Przebieranki tego ogiera niezmiennie mnie bawią. Krótko mówiąc, jak na odcinek z Discordem, nawet nieźle.

Cahan

Czy każdy odcinek ze zreformowanym Discordem musi opierać się na tym, że ten wkurza innych i jęczy, że nikt go nie lubi? Większość czasu spędziłam na oglądaniu boga chaosu, który marudzi, bo jego przymusowi kumple bawią się w sposób, który on uważa za nudny. Mógł sobie iść do domu i dać im spokój, ale zamiast tego postanowił męczyć siebie i innych. Na plus Spikeaf Szary i Dovahmac. Szkoda, że nie pokazano księżniczki Rarity, najlepiej idącej w ślinę ze smokiem na oczach prawdziwej Rarci. Ogółem jak dla mnie za mało Lochów i Smoków, a za dużo przynudzania.

Dolar84


Na początek tradycyjnie – jest odcinek z Discordem, co oznacza, że pojawia się głos Johna De Lancie. Z mojego punktu widzenia możliwa ocena jest więc tylko jedna – 10/10. Skoro formalnościom stało się zadość, to przejdźmy do samej treści. Discord, Big Mac i Spike grający w kucykowe RPG? Zabawny pomysł, szczególnie iż można się było domyślić, że sprawy przybiorą nieco... żywszy obrót niż się to ogierowi

i smokowi wydawało. Trzeba przyznać, iż Big Mac w roli rycerza ścinającego wszystko i wszystkich jest genialny. Pozostali zresztą też dają radę, ale w sumie najbardziej ujęła mnie sama scena końcowa – niby taki szczegół, ale wywołuje uśmiech na twarzy. W sumie, gdyby nie to, że ocena została ustalona na początku, to oceniłbym go na średnio-dobry, no ale trzeba ugiąć się przed nieuniknionym. Więcej Discorda!

Macter4

Stare, dobre „papierowe” RPG pojawiło się w serialu, czyli odcinek zgarnął plusa jeszcze zanim zacząłem go oglądać. Choć dla równowagi leci minus za zachowanie Discorda. O ile pierwsze odcinki z nim po reformie były ok, tak teraz jego postawa i brak zrozumienia powtarzanych błędów zaczyna męczyć. Dobrze, że odcinek nie był skupiony na jego postaci, ale równo rozdzielony pomiędzy niego, Spike'a i Big Maca. W szczególności ta ostatnia postać potrafiła skraść uwagę. O ile wszyscy wiemy, że smok żyje dość mocno w swoje wyobraźni, tak przedstawiciel rodu Apple dopiero zaczyna się prezentować od tej strony. Osobiście chciałbym troszkę więcej odcinków z nim, gdzie nie jest tematycznie powiązany bezpośrednio ze swoją rodziną i farmą. Mimo że lubi swoje życie, to prawdziwy potencjał odpala się właśnie w odcinkach jak np. „Do Princesses Dream of Magic Sheep” lub „Filli Vanilli”, gdzie poznajemy jego zainteresowania, pasje oraz to, co robi w czasie wolnym.





Zgryźliwego Tetryka wykopaliska na YouTube

Część 4

Raz jeszcze ruszamy z łopata, by wykopać z mroków przeszłości bardziej i mniej znane fandomowe przeboje audiowizualne.

» *Dolar84*

Tym razem, w przeciwieństwie do poprzednich części, postanowiłem skupić się na jednej osobie, która ubarwiła fandomową scenę muzyczną kilkoma świetnymi przeróbkami – mowa o puccagarukiss. Rzeczona osoba wykorzystwała komiksy stworzone przez rysownika kryjącego się pod nickiem [unoservix](#) – choć użyta w nich kreska jest dosyć... specyficzna, to może się podobać, ale i tak najważniejsza jest ich treść, gdyż są to sponifikowane wersje utworów znanych z przeróżnych bajek i innych źródeł. Puccagarukiss wybrała kilka z nich i sama lub we współpracy z innymi piosenkarzami stworzyła ich wersje śpiewane – i to z doskonałym efektem.

Skoro tym razem mamy jedną bohaterkę artykułu, to postanowiłem spróbować odejść od dosyć oklepanego schematu „utwór-opis-przerwa-powtór” przy ich opisywaniu. Naturalnie nie do końca, bo bez pewnego ich przybliżenia cały sens tego pisania zniknąłby jak sen złoty, ale, jak pewnie już zauważyliście, forma jest nieco... płynniejsza.

W każdym razie dosyć tych prywatnych rozważań autora, czas zabrać się za właściwą część, poczynając od utworu „[Trixie – You’re Only Second Rate](#)”. Dlaczego właśnie od niego, skoro nie został opublikowany jako pierwszy? Wyjaśnienie jest całkiem proste, prozaiczne i zgodne z moim mocno subiektywnym podejściem do pisania tych artykułów – ze wszystkich piosenek, które chcę zaprezentować, tę lubię najmniej. Nie znaczy to oczywiście, że jest zła – w końcu 55 tysięcy wyświetleń nie wzięło się z niczego. Podstawienie Trixie pod postać Jafara też jest całkiem dobrym pomysłem, a sam śpiew jest przyjemny dla ucha i dobrze komponuje się z zabawnie przerobionym tekstem. Choć jednak nie zdobyła mojego uwielbienia, to czasami lubię jej posłuchać – szcze-



gólnie że później przechodzę do zdecydowanie lepszych kawałków. A skoro już przy tym jesteśmy, to od razu zaprezentuję piosenkę numer dwa na naszej małej retro-liście – „Zecora – Don't



go to the Forest”. Tym razem wyśpiewany komiks nie ma swojego bajkowego odpowiednika, ale na szczęście w niczym to nie przeszkadza. Co ciekawe, ze wszystkich wymienionych tu utworów ten zyskał sobie największą popularność – ponad 200 000 wyświetleń. Z pewnością ma na to wpływ specyficzny charakter utworu, do którego wprost idealnie pasuje głos Zecory. Po prostu nie wyobrażam sobie, żeby jakakolwiek inna postać poradziła sobie z tak świetnym oddaniem tekstu, który mimo wprowadzonych zmian utrzymał klimat oryginału śpiewanego przez Aurelio Voltaire. Wiecie, lasy, bagna, Mardi Gras, atmosfera tajemnicy, wszechobecne zagrożenie i voodoo na dodatek. No czyż to nie brzmi jak coś, co doskonale pasuje do pewnej paskowanej paskudy z fetyszem rymowania?

Mała dygresja przed kolejnymi znaleziskami – zastanawiałem się, czy w ogóle przerywać wcześniejszą ścianę tekstu jakimiś akapitami, jednak w końcu doszedłem do wniosku, że o ile dział DTP nie wydałby na mnie natychmiastowego wyroku śmierci, to zrobiliby to czytelnicy. W końcu taki blok bywa wyjątkowo... upierdliwy w czytaniu. Dodatkowym plusem jest fakt, iż dało mi to okazję dopisania kilkudziesięciu słów, by wpasować się w limit przeznaczony dla dwóch stron magazynu (tak, tak, mamy takie limity – terror działu technicznego jest niepowstrzymany!).



Dosyć lania wody, czas wrócić do meritum. Trzecią pozycję, która zdecydowanie wymaga przypomnienia, jest „Chrysalis' Lullaby”. Komiks

oparty na fenomenalnej kołysance z drugiej części „Króla Lwa”, przerobiony na Królową Chrysalis i jej żale po nieudanym ataku na Canterlot. Widać, że autor tekstu przysiadł nad nim i to solidnie, bo zmieniony został wprost idealnie. Może to częściowo wynikać z faktu, że antagonistki w obu bajkach są pod pewnymi względami podobne... na pewno pod względem wredoty i dążenia po trupach (czasami metaforycznych) do celu. Trudno ich nie lubić, prawda? Do tego tekstu dodajmy

naprawdę wpadający w ucho śpiew. Może nie superprofesjonalny, ale na pewno wypełniony odpowiednimi dla utworu emocjami, które słyhać w niemal każdym słowie. Zdecydowanie warto sobie ten kawałek odświeżyć i dodać mu nieco wyświetleń, choć już uzyskane 180 000 tysięcy to wynik, który można podziwiać. Skoro jednak w tym akapicie wspomniana jest Kryśka, to warto dać jej kogoś do pary. W tym wypadku wybór pada na Nightmare Moon, której poświęcony jest przedostatni z wygrzebanych utworów. Mowa o „This is Nightmare Night – ft. ObabScribbler and NDLMoongoose”, będącym wspaniałą przeróbką



utworu otwierającego przepelnioną czarnym humorem bajkę „The Nightmare Before Christmas”. Autor komiksu po raz kolejny wykonał kawał fenomenalnej roboty – chociaż tekst został zmieniony tylko w miejscach, które tego wymagały, to udało mu się jednocześnie utrzymać klimat oryginału i świetnie wpasować się w kucykowe klimaty. Postacie zostały doskonale dobrane do swoich ról – zdecydowanie przodują tu Twilight i Trixie jako wiedźmy, wyprzedzane jedynie przez absolutnie perfekcyjną Rarity ucharakteryzowaną na wampira. W nagrywaniu, jak wynika z podanych informacji, wzięło udział kilka osób i wyszło to wyśmienicie. Nadal nie nazwałbym tego... profesjonalną robotą, ale też nie tego szukam, odpalając fandomowe utwory – owszem, zawsze

miło usłyszeć dobre jakościowo twory, ale w tym wypadku najważniejsza jest pasja śpiewających, którą tutaj sływać wprost bezbłędnie. Nawet głos Discorda, choć jego rola jest bardzo epizodyczna, brzmi całkiem nieźle (oczywiście nie aż tak dobrze jak DeLancie, ale wcale strawnie). Zachęcam do ponownego odsłuchania tego utworu, szczególnie w okresie jesienno-zimowym, gdyż pasuje do niego wprost idealnie.

Na zakończenie zaprezentuję Wam jedną z mniej popularnych piosenek (sugerując się liczbą wyświetleń), która jednak według mnie jest po prostu najlepsza – może dlatego, iż bardzo lubię to, na podstawie czego powstała, czyli „Doctor Horrible Sing-Along Blog”. Każdego, kto nie wie, o czym mowa, zachęcam do poświęcenia 45 minut życia na zapoznanie się z tym pokazem czystego geniuszu. Ale, ale, trzeba wrócić do piosenki, czyli „Fluttershy – Brand New Day”. Nie powiem, ale wizja Fluttershy w roli szalonego (i koniecznie przy tym złego!) naukowca jest po prostu urocza – nie da się jej nie polubić. A jeszcze dodajmy do tego fakt, że przedstawionym antagonistą jest Gilda i już w ogóle jest pięknie. Głos piosenkarki też świetnie pasuje do żółtego pegaza, co tylko dopełnia efektu – jest to zdecydowanie jej najlepsza praca. Aż szkoda, że ma tylko trochę ponad 50 000 wyświetleń – 5 milionów byłoby o wiele lepsze. I tym akcentem żegnam się z Wami aż do kolejnych wykopalisk.

Wróć, poprawka!
Mimo najszczerzych



chęci nie udało się stworzyć czystych autorsko wykopalisk – w drogę wszedł chochlik wydawniczy zwany działem DTP, który to stwierdził, iż nie da się miło dla oka złożyć tekstu tej wielkości. Tak więc przed nami jeszcze co najmniej jeden utwór. I tym razem będzie to coś z zupełnie innej... z zupełnie innej... z zupełnie innej beczki. W swoim czasie niemal cała redakcja „Equestria Times” zapadła na pewną piosenkę i to strasznie. W sumie użycie akurat tego określenia jest swoistym nadużyciem, gdyż jest to raczej krótki instrumentalny żarcik, który jednak bardzo, ale to bardzo cieszy uszy. I lasuje mózgi. I wciąga jak bagno. Mowa oczywiście o wybryku artysty znanego jako OhPonyBoy i noszącego tytuł „Blob Symphony”. W telegraficznym skrócie mamy tu do czynienia z beatboxującym Sombrą, któremu do-

dano do towarzystwa wiele postaci z serialu oraz OCKi niektórych znanych fandomowych twórców muzyki. Oczywiście zadbano również o nieco zwariowaną i miłą dla oka stronę graficzną – w końcu kuce w postaci śpiewających kulek (lub kwadratów w przypadku pewnego zezowatego szczęścia) to rzecz całkowicie naturalna, prawda? Zachęcam do słuchania i, mając nadzieję, że tym razem wstrzeliłem się w przewidzianą i odpowiednią ilość tekstu, odsyłam Was raz jeszcze do ostatniego zdania poprzedniego akapitu.





Relacja z Ponycogressu

Pony Congress 2016 miał być pierwszą prawdziwie międzynarodową imprezą w Polsce. Subiektywnym okiem postaram/y się odpowiedzieć, czy cel został osiągnięty.

» Macter4

Co to była za relacja w moim wydaniu, jeżeli nie zwróciłbym uwagi na akredytację. Na jej plus wypada, że stanowiska zostały otwarte punktualnie. Niektórzy mówią też, że wszystko przebiegło sprawnie, gdzie ja jestem przeciwnego zdania. 40 minut, aby obsłużyć 15-20 osób, jakie były przede mną, przy pracujących 4 stanowiskach daje wyraźny znak, że jest jeszcze sporo miejsca na wprowadzanie usprawnień.

Gdy weszło się do głównej hali, to pierwsze, co się rzuciło w oczy, to jej ogrom. A efekt był potęgowany dodatkowo przez niewielką ilość zagospodarowanej przestrzeni. Pozostałe sale były prowizorką. W dwóch przypadkach nie było w nich aż tak źle, ale mimo wszystko nie było w nich takich warunków jak nawet w zwykłej sali lekcyjnej. Jednak najgorzej było w przypadku miejsca wyznaczonego na gry, bo salą tego nie można nazwać. Kawałek korytarza, gdzie były postawione krzesła i dwa telewizory, do których podłączono konsole. Jeżeli wydaje się, że czegoś w tym opisie brakuje, to zapewne chodzi wam o stoły. A tych w ogóle tam nie było. Jakiekolwiek rozgrywki

MLP:CCG wyglądały naprawdę karkołomnie, bo gracze musieli się ratować, używając krzesel, aby mogli gdziekolwiek położyć karty. Jednak to, co okazało się największą zaletą budynku, nie ujawniło się od razu, ale dopiero około 12. Była to klimatyzacja. Przy temperaturze przekraczającej 30 stopni i wielkich oknach bez problemu udawało się utrzymać przyjemną temperaturę.

A było to potrzebne przy chaosie, jaki się wdarł w rozpiskę. Panele były opóźniane, przenieszone, a niektóre chyba nawet się nie odbyły. Najbezpieczniejszą taktyką było osobiste weryfikowanie, co się dzieje w sali oraz słuchanie ogłoszeń organizatorów i helperów, które były wygłaszane przez megafon. Dobrze bawiłem się na panelach, gdzie albo były wywiady z gośćmi, albo oni sami mieli okazję coś o sobie opowiedzieć. Zawsze można się wtedy dowiedzieć różnych ciekawostek.

To, na co wszyscy czekali, to koncerty, a tutaj nie wszystko pykło. A dokładniej koncert Przewalskich wypadł akurat w trakcie meczu Euro Polska – Szwajcaria. Wprawdzie nie skończyło się to totalnymi pustkami na sali, ale gdzieś tak połowa z uczestników wolała przeżywać stan przedzawałowy w „strefie kibica”. Potem było już lepiej. Acousticbrony, a właściwie Re:Make, najpierw ściągnęli publiczność pod scenę, a następnie zamiast dać zwyczajny koncert starych i nowych kawałków, zaczęli bawić się

muzyką. Na żywo przerabiali i tworzyli utwory, przy których bawiła się publiczność. Nie stronili także od karkołomnych pomysłów, jakie podsuwali ludzie pod sceną. Gdy widownia została już wprowadzona w odpowiednio zabawowy nastrój, nastąpił wyczekiwany najważniejszy występ tego wieczoru, czyli Michelle Creber i Black Gryph0n. Dali popis swoich najlepszych utworów, wciągając publiczność do zabawy czy to przez wyciągnięcie i zapalenie latarek w telefonach do „So Far Away”, czy to przez wykonanie efektownego salta Gabriela Browna, który wylądował pośród ludzi i stamtąd śpiewał dalszą część utworu. Koncert bez dwóch zdań był najlepszą atrakcją. Przyjemnie było znów pobawić się przy fandomowej muzyce.

Drugi dzień przebiegał głównie na odpoczynaniu po wieczornych i nocnych przygodach. Panele tego dnia związane były głównie z gośćmi, czy to przez jakieś rozmowy, czy to przez luźne muzyczne granie. Niestety, muszę znów wnieść spore zastrzeżenia do jednej z atrakcji. Wspólne czytanie przez rodzinę Creberów, Black Gryph0na i ShadyVoxa nie miało być chyba dobrą nocą, a takie odniosłem wrażenie. Faktycznie, mają duże zdolności aktorskie, bo to właśnie zaprezentowanie ich było celem panelu, ale zdecydowanie nie potrafili użyć ich tak, aby rozbudzić publikę na pierwszej prelekcji tego dnia. Być może mam złe wyobrażenie o tego typu prelekcjach, ale na swoje usprawiedliwienie powiem, że ta godzina nie dostarczyła mi ani trochę zabawy. Wracając już do takiego ogólnego opisu konwentu, nieoceniona okazała się lokalizacja baru na obiekcie, gdzie w normalnej cenie można było zjeść zarówno śniadanie, jak i obiad. Na koniec była licytacja, którą zdominowali Niemcy. I choć

Polacy dzielnie próbowali ją odbić, nie szło im to najlepiej. Sam w pewnym momencie byłem w czteroosobowej drużynie, która próbowała zdobyć jeden przedmiot – polegliśmy. Całość wydarzenia zakończyło wykonanie przez Black Gryph0n „Proud to be a Brony”.

Następnego dnia z rana, gdy piszę tę relację, niezwykle trudno jest podsumować tego meeta. Przede wszystkim impreza miała ambicję do bycia dużo większym wydarzeniem, co było widać prawie na każdym kroku. Ale okazało się, że uczestnicy nie dopisali i to bardzo mocno. Przeogromna hala przez większość czasu świeciła pustkami. Było całkiem sporo problemów technicznych i nierzadko zawodziła komunikacja międzyludzka, np. jak w przypadku porannej pobudki w szkole. Chyba najlepszym werdyktem będzie dość oklepana fraza – plany były piękne, ale życie jak zwykle potoczyło się inaczej.





Relacja z Middle Equestrian Convention

Trójmiato, Warszawa i Kraków w myśl „frontem do bronego” zorganizowali konwent w stolicy. Redaktorzy Equestria Times też tam byli i się bawili, a co widzieli, opisali.

» Redakcja Equestria Times

Cahan

Middle Equestrian Convention to dwudniowy konwent, który odbył się w Warszawie w dniach 9-10 lipca. Do tego celu wynajęto jedną z warszawskich szkół. Przyznaję, że pojechałam tam z dość nietypowych powodów: Verlaxa, Yakovleva i Szczytu Fanfikowego. Jeśli nie wiecie, kim jest Verlax (a skoro czytacie „Equestria Times”, to powinniście), to powiem wam, iż jest to jeden z wicenaczelnych tego magazynu i to na MEC miał po raz pierwszy ukazać fandomowi swoją twarz. Yakolev zaś to rosyjski rysownik, którego twórczość bardzo cenię.

Dotarcie na meeta nie przysporzyło mi większych trudności. Z dworca Warszawa Wschodnia odebrali mnie nasi kochani redaktorzy w osobach Verlaxa, Falconka i Poulsena. Po drodze na teren konwentu spotkaliśmy jeszcze KingofHillsa, który do miasta przyjechał z zupełnie innego powodu i nie uczestniczył w samym MEC. Do szkoły doszliśmy niebawem po rozpoczęciu akredytacji, która przebiegała całkiem sprawnie. Dostaliśmy identyfikatory, co do których nie mam zastrzeżeń, oraz plan konwentu, który był tragiczny. Mały,

szary i z czcionką tak drobną, że do rozczytania przydałby się mikroskop. Na hemoroidy Celestii, komuś się chyba pomyliło robienie planu z robieniem ściąg.

Niestety, ale samo rozmieszczenie atrakcji w czasie zmieniło się w stosunku do tego, jakie zostało opublikowane jakiś czas przed MEC i niemal wszystkie interesujące mnie panele pokrywały się ze sobą. Na dodatek zostały umieszczone w bardzo późnych godzinach. Dlatego po dołączeniu do naszej wesołej kompanii Mactera i Star Lighta, postanowiliśmy wyruszyć w poszukiwaniu Graala, a konkretnie jedzenia. Po posiłku drużyna pierścienia wróciła do stanu pierwotnego i ruszyła do Verlaxa oglądać „Mad Maxa”.

W końcu wróciliśmy na meeta, prosto na Szczyt Fanfikowy. Prowadził Sun na spółkę z jakimś randomem. Z całym szacunkiem dla prelegentów, no chłopaki, nie spisaliście się. Wszystko zaczęło się od prośby do słuchaczy, by ci zaproponowali jakiś temat. To dyskusja, ale osoba, która ją organizuje powinna mieć parę tematów na start. Potem jakoś poszło, a myślą przewodnią stało się „Dlaczego „Kryształowe Oblężenie” jest fanfikiem słabym”. Rozwinęła się również dyskusja na temat czołgów i tu muszę zaznaczyć, że sowieckie są lepsze od niemieckich. Niestety, ale zrobił się straszny bałagan, ludzie zaczęli się przekrzykiwać, a potem dyskutowali w małych grupkach. No, ale mimo wszystko panel uważam za udany i szczególnie pozdrawiam: Suna, Verlaxa, Kredke,

Omegę i Psorasa.

Następnie byłam na prelekcji o „Kryształowym Oblężeniu”, fanfiku autorstwa Spidiego, którą prowadził on sam. Niestety, ale większość mnie pominęła, ponieważ cała atrakcja rozpoczęła się po północy. Dość powiedzieć, że byłam na niej obecna jedynie ciałem. Do tego czasu zdążyłam zrozumieć, że kuce używają mauserów i są odpowiedzialnym III Rzeszy, ponieważ Spidi lubi kuce oraz nazistowskie zabawki.

Sleep roomy utworzono w salach prelekcyjnych, co osobiście uważam za raczej słaby pomysł, ale w sumie nie przeszkadzało to jakoś szczególnie. Z powodu ciasnoty w niej panującej, delegacja „Equestria Times” zdecydowała się okupować korytarz. Zaanektowaliśmy ładny kawałek podłogi, po czym podjęłam walkę na śmierć i życie. Postanowiłam bowiem się wykąpać, jak na istotę cywilizowaną przystało. Już wcześniej dowiedziałam się, że w konwentowej łazience czai się pradawne zło pod postacią zimnej wody. Moim zdaniem źle nie było, polecam, a w ogóle to apeluję do fandomu, żeby się mył, jak ma okazję.

W końcu miałam iść spać, ale po drodze spotkałam Mactera w towarzystwie rudobrodej Elsy z „Krainy Lodu”. Nasz kochany naczelny wspólnie z Cygnusem postanowili przeszkadzać nam w spaniu poprzez rozmowy. Chyba im coś nie wyszło, bo się wyspałam. Obudziłam się rano, akurat by coś przekąsić, pogadać z Omegą i udać się na rozpoczynające się tego dnia prelekcje.

Pierwszą niedzielną prelekcją, jaką zaszczyliłam (bądź zbrukałam, zależy od punktu widzenia) swoją obecnością, był panel Grethzky na temat rysowania kucykowych mordek. Greta skupiła się na wyrażaniu emocji i działaniu poszczególnych mięśni podczas tej czynności. Następnie poprosiła słuchaczy by przeszli do części warsztatowej, więc zaczęłam bazarować konikowe pyszki.

Później odbywał się konkurs rysunkowy, w którym wzięłam udział, bo i tak nie miałam nic do roboty. Nic nie wygrałam, nie umiem rysować, a mój specyficzny i raczej kiepski

humor nie trafia do każdego. Powiem tylko, że narysowałam zwłoki Babs Seed w dole pełnym zwłok i Starlight Glimmer w wersji stalinowskiej, stojącą na górze. Całość sceny rozgrywała się w brzozowym lasku. Na swoje usprawiedliwienie mam jedynie fakt, iż moja praca musiała zawierać Starlight, Babs i pogrzeb.

Ostatnią prelekcją, na jakiej byłam, stanowiły warsztaty rysowania smoków. Co prawda uczestniczyłam już na nich podczas zeszłorocznego MLK, ale nie miałam wówczas szansy na wysłuchanie ich w całości. Mogę pochwalić prowadzącą za kontrolę poczynań uczestników oraz interesującą prezentację.

W końcu ruszyłam do domu, w czym towarzyszył mi Cygnus. I tu chciałabym podziękować mu na łamach „Equestria Times”, bo gdyby nie on, to pociąg by mi uciekł. Kolejka po bilety była dużo dłuższa niż mogliśmy się spodziewać. Dzięki niech będą Celestii, że się udało i koniec końców wróciłam do rodzimego Breslau.

Macter4

Teraz to się nawet do niczego konstruktywnie przyklepić nie można – to były moje pierwsze słowa, gdy zobaczyłem akredytację. Kolejkonu brak, każdy jest obsługiwany w ciągu 30 sekund, ludzie, którzy zarejestrowali się i opłacili





wcześniejszej wejściówkę, są obsługiwani szybciej niż ci, co dopiero kupują. No nic tylko bić brawo za takie przyjemne przywitanie.

Podczas otwarcia wszyscy uczestnicy dowiedzieli się też o nieprzyjemnym incydencie, który mógł pokrzyżować plany całej imprezy. Mianowicie kilka dni przed imprezą ktoś wykonał telefon do szkoły, podając się za funkcjonariusza policji i informując o braku zgody na nią. Dało to organizatorom niezłe piekielko, bo w trybie natychmiastowym musieli zdobyć żelazne listy, które przekonają dyrekcję placówki.

A trzeba przyznać, że szkoła była całkiem niezłą: 3 piętra z dużymi korytarzami plus kilkanaście sal do dyspozycji zarówno uczestników, jak i organizatorów. Na korytarzach została przygotowana przechowalnia bagażu oraz miejsce dla wystawców i sklepikarzy. Sale na najwyższym piętrze po zakończeniu dziennych atrakcji zamieniły się w sleeproomy dla tych, co chcą spać, jednocześnie te na parterze stały się miejscami dzikiej i głośnej zabawy dla tych, co ani myśleli zamknąć oczy tej nocy.

Zostawmy jednak aspekty architektury i organizacji, a wróćmy do sedna konwentu, czyli paneli. Na początek był wywiad Paniąmi Julią Kołakowską-Bytner i Brygidą Turowską. Opowiedziały trochę

o pracy przy samym serialu, ale najciekawsze było to, jak zaczęły opowiadać o samej pracy aktora dubbingowego. To, co jest w niej trudne, to, co dla nich jest trudne, jakie role lubią, za czym nie przepadają i jakie przedwzrostne historie potrafią wydarzyć się w studiu. Kolejna prelekcja, na którą się udałem, to 5 urodziny For Glorius Equestria. Zaczęło się od wspominek przyszłości i jak poszczególne lata upływały na blogu, kto przychodził, kto odchodził i kto robił dramy w redakcji. Spojrzeliśmy także trochę szerszym okiem na aktualną sytuację fandomu i jak ona się zmieniała, bo statystyki bloga potrafią być naprawdę niezłą kopalnią analiz. Na sam koniec Kredke wyciągnął ciasto, a Mere zdmuchnął świeczkę. Melduję, że tortu spróbowałem i przeżyłem, czyli czekam na kolejne świętowanie z okazji 10 urodzin.

Po tym był czas na sesję fotograficzną – nie, nie moją, a ogólnie konwentu na potrzeby magazynu. Uciekło mi kilka prelekcji, ale taka praca, na którą nie narzekam, bo ją lubię. W międzyczasie udało mi się wpaść na chwilę do Xinefa i posłuchać, jak się kodzi z Fluterką gry komputerowe. Bez wachania mogę stwierdzić, że żałuję, iż nie udało mi się być od samego początku do końca, bo prelekcja była rzeczowa i poruszała wiele ważnych i nie tylko czysto programistycznych spraw, które muszą brać pod uwagę twórcy tego rodzaju rozrywki. Potem był wywiad z Yakowlewem i StacySolitude, czyli artystami zza naszej wschodniej granicy. Przybliżyli nam swoje hobby od strony technicznej, jak doszli do takiego poziomu i dlaczego tworzą to, a nie co innego.

Potem nastąpiła noc. Nie oznacza to, że panele się skończyły. Były jeszcze dyskusje, takie oficjalne i umieszczone w grafiku, do późnych godzin, a na sali gimnastycznej trwały koncerty i dyskoteka. Niestety, relacji z nich nie zdam, bo utonąłem w sali karaoke, gdzie „darłem ryja” aż do białego rana. Dzień drugi zaczął się wywiadem z Korą Kosicką, gdzie przedstawiała, jak wygląda praca w przemyśle animacji od środka, czyli np. jak wyglądają te wszystkie kroki, które prowadzą do tego, że dana scena wygląda tak, a nie inaczej. Opowiedziała także, jak wygląda praca przy samym MLP, przy okazji podsuwając kilka drobnych spoilerów i potencjalną bombę.

Ponieważ nie jestem Chrysalis i miłością się nie żywię, udałem się na poszukiwanie stawy, ale na teren konwentu wróciłem w idealnym momencie. Trafiłem akurat na odpalanie prostej rakiety, chyba na denaturat. Nie mam pojęcia jaka to była prelekcja, ale zabawa była przednia. Dodatkowo na plus należy zaliczyć fakt, że nie ściągnęliśmy na siebie uwagi wojska, które ochraniało szczyt NATO, do którego mieliśmy 2,3 km w linii prostej, a nad szkołą regularnie przelatywał śmigłowiec patrolowy, także w momencie przygotowania do odpalenia rakiety. Jako ostatni panel na konwencie słuchałem wywiadu z Mikołajem Klimkiem. Wypowiedzenie głosem króla Sombry „Moje kryształowe nałożnice”, jest wystarczającym podsumowaniem tego, jak wesoło było na tym panelu. Na sam koniec była tradycyjna aukcja charytatywna, na której udało się zebrać 1120 zł. Potem oficjalne zamknięcie, wspólna fotografia i każdy udał się w swoją stronę. Jedni do domu, inni by jeszcze się pobawić.

Całość wydarzenia oceniam bardzo pozytywnie. Wszystko działało sprawnie od strony organizatorskiej, ludzie dopisali, a sam konwent był tak zaplanowany, że każdy mógł znaleźć coś dla siebie. I tak jak w zeszłym roku relację z Vistuliana zacząłem od tego, co poszło nie tak, tak teraz z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że MEC nie posiadał żadnych z tych uwag, które wtedy przedstawiłem, a porównanie do udanej organizacji Crystal Fair nie będzie służyło wykaniu różnic, lecz udowodni, że można takie coś powtórzyć. Dobra robota, organizatorzy!

Verlax

Zanim przejdę do relacji właściwej, chciałbym zaznaczyć, że był to mój pierwszy meet. Nie oczekiwałem więc wiele – byłem pewien, że nawet jeśli same atrakcje MECu nie będą wystarczająco satysfakcjonujące, zawsze była to po prostu okazja do spotkania się ze współredaktorami, którzy notabene wtedy widzieli mnie na żywo po raz pierwszy.

Pierwsze wrażenie było naprawdę pozytywne.



Szkoła, w której to organizowano była bardzo zadbana, wejściówki relatywnie ładne, tłum bronies i pegasis widocznie dobrze się bawiących, nic tylko się cieszyć. Pierwsze prawdziwe rozczarowanie przyszło wraz ze sprawdzeniem planu. Naprawdę się zawiodłem, że akurat dwie rzeczy, na które miałem ochotę – szczyt fanfikowy oraz prelekcja o „Kryształowym Oblężeniu” zostały przeniesione na późne godziny wieczorne. Generalnie narzekanie na plan jest mocno nie w porządku, bo ten sam plan mógł być równie dobrze idealny dla wielu innych osób, ale jeśli miałbym sugerować coś organizatorom – atrakcje wymagające przytomnego umysłu, myślenia, konstruktywnej dyskusji i tak dalej jednak wypada dać wcześniej, kiedy ludzie nie zasypiają na krzesłach.

Jako że do wieczoru nie było nic interesującego, najpierw z redaktorami obejrzelśmy „Mad Maxa”, a potem wróciliśmy na szczyt fanfikowy. Prowadzący nie spełnił niestety swego zadania perfekcyjnie. Po pierwsze – owszem, to uczestnicy powinni rzucać tematami i ciągnąć to do przodu, ale wypada, by prowadzący rzucił chociaż pierwszy temat na rozpoczęcie rozmowy. Wypadło to nieco błado. Drugim problemem był fakt, że w drugiej połowie prowadzący stracił kontrolę nad dyskusją i stało się to bardzo chaotyczne. Pomimo tego, uważam trwający cztery godziny szczyt

fanfikowy za naprawdę świetne doświadczenie. Szczególnie miło zapamiętałem dyskusję z Kredke, z którym wymieniliśmy się licznymi uwagami. Sporo uczestników miało dużo do powiedzenia i to definitywnie plus – w końcu wypada, by nie tylko dwie-trzy osoby ciągnęły dyskusję, gdy na sali jest blisko dwadzieścia osób.

Potem była jeszcze (o północy) prelekcja o „Kryształowym Oblężeniu”. Uczucia mam mocno mieszane. Pierwsza uwaga: nawet jak na standardy prelekcji, uważam, że zbyt bardzo było to jednoosobowe show. Jest to tym ważniejsze, że sam prowadzący zaznaczył, że poświęca jedną godzinę na dyskusję, której właściwie nie było. Zarówno ja, jak i Kredke mieliśmy swoje uwagi i pytania, ale atmosfery do dyskusji nie było żadnej – prowadzący odpowiadał bardzo krótko, po czym natychmiast leciał dalej z planem prelekcji. W rezultacie dalej nie mam przekonujących odpowiedzi na nurtujące mnie pytania, a gdy zaczęła się faza dyskusji i grono wiernych entuzjastów tejże twórczości skutecznie zablokowało możliwość zadania pytań przez otoczenie prowadzącego i rozmowę z nim na zupełnie inne tematy, ja i Kredke poszliśmy sobie na miły spacer po pustych korytarzach, delektując się zimnym powietrzem oraz smakiem wody mineralnej.

Ale już abstrahując od możliwości dyskusji –

w trakcie samej prelekcji ani nie było pokazane nic ciekawego, ani też nic ciekawego nie zostało powiedziane. Niestety, wrażenie było raczej takie, że prowadzący, zamiast skupić się na samym opowiadaniu, tworzy wielką wizję historii, w której „Kryształowe Oblężenie” jest finalnym magnum opus oraz najwspanialszym dziełem gatunku w fandomie poprzez porównanie go do dużo starszych dzieł o podobnej tematyce, podkreślenia, że jest to „najdłuższe dzieło fandomu” oraz największy projekt, nad jakim pracował i tak dalej, i tak dalej. Innymi słowy – było o wszystkim, tylko nie o samym fanfiku, a raczej o jego „otocze”.

Czy jest coś, co mi się jeszcze nie podobało poza planem i innymi drobnostkami? Pomysł, by zrobić tego meeta w trakcie szczytu NATO w Warszawie. Nie był to problem dla większości uczestników (z powodu bardzo bliskiej stacji kolejowej Warszawa Wschodnia), ale dla osób mieszkających po drugiej stronie Wisły przebijanie się przez miasto rozwalone przez zamknięte ulice, konwoje i cholera wie co jeszcze naprawdę nie było przyjemne.



Jak na swój pierwszy meet nie oczekiwałem wiele, ale dzięki temu mogłem się tylko pozytywnie zaskoczyć. Chociażby dla samego tylko szczytu fanfikowego warto było się wybrać. Chciałbym równocześnie pozdrowić wszystkich rozmówców z tegoż właśnie szczytu. To była wielka przyjemność, móc z wami dywagować na te tematy.

Falconek

Ciężko jest pisać relację z konwentu, na którym tak naprawdę się nie było, więc będzie to raczej relacja z tego, jak spędziłem weekend. Na MEC pojechałem z dwóch powodów: żeby posłuchać, co ma do powiedzenia Kora Kosicka (która pracuje jako Art Director w DHX Media) i żeby zobaczyć znajomych z redakcji „Equestria Times”. Tylko część tego planu udało mi się zrealizować, ale może od początku.

Dworzec Warszawa Wschodnia okazał się estetycznym i nowoczesnym miejscem, a co ważniejsze, czekał już na nim Poulsen. Była godzina ósma rano, więc do oficjalnego otwarcia konwentu pozostawało jeszcze kilka godzin,

mimo to zdecydowaliśmy się przespacerować i zobaczyć, jak wygląda sytuacja pod szkołą. Zobaczyliśmy tam zamknięte drzwi i trzy osoby, które czekały na ich otwarcie. Przy okazji też przekonaaliśmy się, że szkoła jest niecały kilometr od dworca, co było dużą zaletą konwentu, zwłaszcza że w tym samym czasie w Warszawie odbywała się inna impreza (jakiś tam szczyt jakiegoś NATO) i przebijanie się przez miasto byłoby bardzo utrudnione.

Stwierdziwszy, że pod szkołą chwilowo nie ma czego szukać, wróciliśmy na dworzec, gdzie wkrótce dołączyli do nas Verlax i Cahan, którą zgarnęliśmy wprost z peronu. W tym składzie wróciliśmy do szkoły (po drodze złapał nas deszcz, ale na szczęście, jak się rzekło, daleko nie mieliśmy), gdzie poddaliśmy się procesowi akredytacji. Tu pierwszy plus dla organizatorów, gdyż kolejka przesuwała się szybko, a konwentowi helperzy sprawnie sobie radzili z rejestrowaniem uczestników. Kolejnym wielkim plusem była porządna przechowalnia bagaży. Zwykle plecaki i torby trzeba albo zostawiać w sleeproomach, albo zwałać na hałdę w przypadkowym, niekoniecznie pilnowanym miejscu. Na MEC nie dość że bagaże były pilnowane całą dobę, to jeszcze każdy dostawał numerki, którymi identyfikował jego dobytek. Gdyby jeszcze wydrukowane programy, które otrzymaliśmy, były czytelne, byłoby idealnie.

Zaraz po tym, jak uporaliśmy się z akredytacją, spotkaliśmy kolejnych dwóch członków redakcji: Mactera i Starlighta, z którymi po krótkiej debacie postanowiliśmy poszukać jedzenia. Zdaje się, że w tym mniej więcej czasie wypadała prelekcja pani Kosickiej, ale cóż, takie uroki demokracji.

Najedzeni podzieliliśmy się na dwa obozy: Starlight i Macter uznali, że program konwentu jest atrakcyjny i ma wiele do zaoferowania i wrócili



do szkoły, reszta stwierdziła coś wręcz przeciwnego i postanowiła udać się do Verlaxa, obejrzeć film albo pograć w coś. Ja zaś po raz kolejny przeżywałem wewnętrzne rozterki, ale ostatecznie wybrałem opcję domówki u Verlaxa.

Na teren konwentu wróciliśmy wieczorem, w sam raz, aby zdążyć na szczyt fanfikowy prowadzony przez Suna i... jeszcze kogoś. Mam mieszane uczucia co do prowadzących. Tylko w ograniczonym stopniu starali się nadawać kierunek dyskusji i nie prowadzili praktycznie żadnej moderacji, przez co debata miała chwilami bardzo chaotyczny przebieg. Jej poziom był zróżnicowany, od konstruktywnych myśli i uwag do truizmów i powtarzania po raz kolejny opinii znanych z wątku „Stowarzyszenie Żyjących Piszących” na MLPPolska. Tak naprawdę odwiedziłem Szczyt z jednego powodu: nie mogłem sobie odpuścić wysłuchania kwiecistej i pełnej zaangażowania krytyki „Kryształowego Oblężenia” w wykonaniu Cahan i Verlaxa. Nie żeby to dzieło czy jego autor specjalnie mnie poruszali, ale styl i jakość przemów krytycznych dostarczyły rozrywki na najwyższym poziomie.

Po Szczycie Fanfikowym przyszedł czas na prelekcję Spidiego o fanfikach nawiązujących do II wojny światowej. Niestety było już późno i mój kontakt z rzeczywistością stawał się ograniczony. Z tego, co zdołałem z pre-

lekcji zrozumieć, to „Kryształowe Oblężenie” jest ukoronowaniem i zwieńczeniem nurtu faników drugowojennych.

Po takim jakże produktywnym dniu przyszedł czas, aby udać się spać i tu nastąpił pierwszy istotny zgrzyt: miejsc w sleeproomach było zbyt mało w stosunku do liczby uczestników konwentu i drużyna ET zmuszona była ulokować się na korytarzu. Warunki sanitarne oceniam jako dobre (nie trzeba było czerpać wody ze studni ani używać tabletek uzdatniających), ale na przyszłość dobrze by było jednak przy tak dużej imprezie napalić pod piecem.

W nocy dołączyli do nas Macter i Cygnus, którzy jeszcze długo bawili nas swoimi rozmowami.

Drugiego dnia o dziwo stwierdziłem, że jestem wyspany i wypoczęty. Podjąłem też decyzję, której trochę żałuję, a mianowicie o powrocie do domu najbliższym pociągiem. W międzyczasie zdążyłem spotkać jeszcze kilku znajomych z poznańskiego fandomu i zajrzeć na prelekcję o wyrażaniu emocji u rysowanych koni (była ciekawa, choć rysowanie jako takie interesuje mnie bardziej teoretycznie niż praktycznie). Na tym zakończył się dla mnie konwent.



Zuckerschnutti	20	4.20%
4DE	5	1.05%



Relacja z GalaConu

GalaCon, aktualnie największy kucykowy konwent w Europie, doczekał się kolejnej, piątej już edycji, która tradycyjnie odbyła się na przełomie lipca i sierpnia w Ludwigsburgu. Jako że byłem tam, chciałem podzielić się moimi doświadczeniami i odczuciami na temat niemieckiej imprezy.

» Wonsz

Przygotowania i podróż

Nim przejdę do właściwego opisu imprezy, czuję się zobowiązany poinformować o wszystkim, co towarzyszy podróży do Republiki Federalnej Niemiec, a bez czego nie da się normalnie funkcjonować na miejscu.

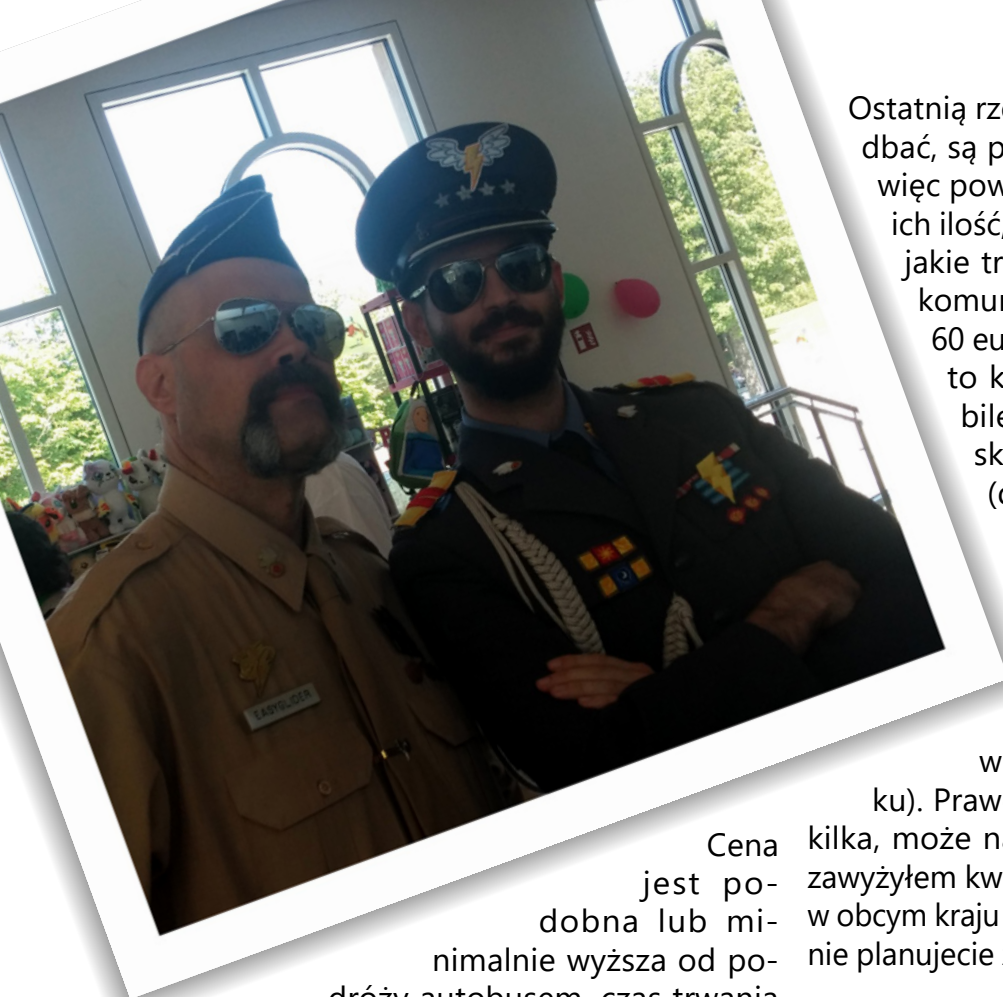
Pierwszą rzeczą, o jaką należy się zatroszczyć, to nocleg. To nie działa jak w Polsce, że wsiada się do jakiegoś środka lokomocji i jedzie na konwent, będąc zaopatrzonym w śpiwór i karimatę, które mają zwiększyć komfort snu na podłodze w sleeproomie. W Niemczech, podobnie jak na innych zachodnich konwentach, nie ma sleeproomów, załatwienie sobie noclegu leży w całości w gestii uczestnika.

Hotel najlepiej rezerwować już na początku roku, chwilę po ogłoszeniu terminu i miejsca. Wiedząc, kiedy zamierzamy odwiedzić Ludwigsburg, wyszukujemy odpowiedni dla nas hotel w jednym z serwisów do rezerwacji noclegu.

Kiedy już mamy potwierdzenie rezerwacji w hotelu, musimy zatroszczyć się o to, w jaki sposób dostaniemy się na miejsce. Możliwości jest sporo, możemy wybrać właściwie każdy środek transportu, za wyjątkiem statku. Ja osobiście zdecydowałem się na skorzystanie z usług przewoźnika autokarowego Sindbad, który ma bardzo rozbudowaną ofertę połączeń do Niemiec, wysoki standard pojazdów i obsługi, a przy tym cena jest całkiem przystępna, a co najważniejsze – z kilku miast w zachodniej Polsce realizowane są połączenia bezpośrednie do samego Stuttgartu.

Innym dobrym środkiem transportu jest samochód, który gwarantuje nam całkowitą niezależność od komunikacji miejskiej, a także pozwala wybrać dużo tańszy nocleg w sąsiednim Stuttgarcie (Ludwigsburg leży 10 minut jazdy pociągiem od tego miasta) w jednym z Gästehausów lub tanich hoteli. Wadą podróży samochodem jak fakt, że jest to opłacalny środek transportu dopiero przy 3, a najlepiej 4 osobach na pokładzie. W ten sposób koszt paliwa na głowę nie będzie za wysoki, a także jest szansa, że będzie miał nas kto zmienić za kierownicą, kiedy pocujemy się zmęczeni.

Ostatnimi możliwościami, jakie nam zostały, są samolot i pociąg. Samolot jest dość drogi, w dodatku ciężko o bezpośrednie połączenia z Polski do Stuttgartu, przeważnie musimy się przesiadać w Berlinie, Monachium lub Wiedniu. Z pociągami też jest problem. Najprościej jest pojechać do Berlina i tam wsiąść w pociąg jadący prosto do Stuttgartu.



Ostatnią rzeczą, o jaką koniecznie musimy zająć się, są pieniądze. Każdy ma inne potrzeby, więc powinien zabrać ze sobą odpowiednią ich ilość, dostosowaną do siebie. Minimum, jakie trzeba mieć na pokrycie wydatków, komunikację miejską czy jedzenie, to 50-60 euro. NIC więcej za to nie kupimy. Jest to kwota, jaka wystarczy na kupienie biletów na metro lub pociąg z lotniska w Stuttgarcie do Ludwigsburga (dotyczy autobusów i samolotów, lotnisko to tak naprawdę wielki węzeł komunikacyjny, łączący w sobie dworzec autobusowy, kolejowy, metro, zjazd na autostradę i lotnisko) oraz na jedzenie na 4 dni (przy założeniu, że przyjedziecie w piątek i zostanieie do poniedziałku). Prawdopodobnie zostanie wam jeszcze

kilka, może nawet kilkanaście euro, ale celowo zawyżyłem kwotę minimalną – nie możecie zostać w obcym kraju bez środków do życia, zwłaszcza jeśli nie planujecie zabrać ze sobą karty do bankomatu.

By móc kupić sobie coś na GalaConie, potrzeba kolejnych 50 euro. Można kupić sobie za to parę drobiazgów i zostanie na kilka autografów. Zaszaleć można dopiero powyżej 100 euro, choć nadal możemy pozwolić sobie na drobiazgi, oczywiście na większą ich ilość, lub coś większego, jak koszulka czy figurka i coś małego do tego. Zasada jest prosta, im więcej pieniędzy masz, tym więcej fajnych fantów można sobie kupić. To jest kwestia indywidualna, czy ktoś zadowolony się jakimiś małymi gadżetami, których w Polsce i tak nie ma, czy koniecznie musi przywieźć z Niemiec coś za grube dziesiątki czy setki euro, by mieć szacunek wśród kucyków na dzielni.

Dzień 1

Każdego, kto przetrwał ten długi i nudny wstęp, czeka nagroda, bo oto przechodzimy do relacji z dnia pierwszego, w moim przypadku był to piątek 29 lipca. Etap podróży po Polsce, który miał miejsce dzień wcześniej, pomijam, będę opisywać jedynie pobyt w Niemczech.

Chwilę po godzinie 7 mój autokar zajechał na dworzec autobusowy na lotnisku pod Stuttgartem. Po odebraniu mojego bagażu ruszyłem w stronę stacji metra, Okazało się, że nie byłem jedynym, który zmierzał w kierunku Ludwigsburga. Było nas

Cena jest podobna lub minimalnie wyższa od podróży autobusem, czas trwania

też bardzo zbliżony, ale przesiadka jest koniecznością. W przypadku autokaru mamy połączenie bezpośrednie, więc można położyć się spać jeszcze w Polsce, a obudzić się już setki kilometrów od granicy Niemiec.

No dobrze, po tym przydługim opisie opcji transportowych przechodzimy do kupna wejściówki na konwent. Jest ona tak daleko w kolejności, gdyż nie jest priorytetem, o ile nie chcemy kupić wersji kolekcjonerskiej. W ostateczności bilet można kupić na miejscu w dniu imprezy, za to miejsca w hotelach i środkach transportu mogą zostać wykupione, dlatego kolejność jest taka, a nie inna. Kiedy mamy już załatwiony nocleg, transport i bilet na konwent, należy pomyśleć o innych rzeczach, które może nie są niezbędne, ale są przydatne.

Jedną z takich rzeczy jest Europejska Karta Ubezpieczenia Zdrowotnego (w skrócie EKUZ). Oczywiście każdy zakłada, że podczas pobytu nic mu się nie stanie, ale wypadki chodzą po ludziach, dlatego warto mieć przy sobie dodatkowe zabezpieczenie, które w dodatku jest darmowe. W dużym uproszczeniu – karta jest potwierdzeniem, że jesteśmy objęci ubezpieczeniem zdrowotnym w Polsce i jeśli zdarzy się nam jakiś wypadek, nie zostaniemy pociągnięci do odpowiedzialności finansowej za udzieloną nam pomoc medyczną.

troje, jedna dziewczyna, która jechała do pracy dalej w głąb Niemiec i jeden chłopak, który, jak się potem okazało, również był bronym i zmierzał na GalaCon. Jazda do Stuttgartu upłynęła nam na rozmowie o fandomie i samym konwencie. Po przyjeździe poszliśmy na krótkie zwiedzanie miasta, ponieważ było jeszcze wcześniej rano, a ja miałem jeszcze kilka godzin, zanim mogłem w ogóle odebrać rezerwację w hotelu. Po obskoczeniu wszystkich bardziej znaczących zabytków i obiektów godnych uwagi musieliśmy się rozdzielić, gdyż mój ciężki plecak dawał mi się we znaki po kilkugodzinnej wędrówce, a mój nowo poznany kolega musiał wrócić się na lotnisko odebrać przyjaciela z Wielkiej Brytanii. Ja wsiadłem w pociąg do Ludwigsburga, który dotarł na miejsce po 10 minutach jazdy. Na miejscu raczej standardowo – jakieś jedzenie, pierwsze rozeznanie się w mieście i opracowanie wstępnej trasy z Forum am Schlosspark, gdzie odbywał się konwent, aż do hotelu. Popołudnie spędziłem w hotelowym łóżku, odsypiając ponad 10 godzin jazdy. W końcu nadszedł wieczór, a wraz z nim pora, kiedy miałem spotkać się z jednym z nielicznych bronów z Polski, a był to _TK_. Miejscem naszego spotkania był irlandzki pub, gdzie tradycyjnie w noc poprzedzającą i każdą następną w czasie trwania konwentu spotykają się fani serialu. Nie powiem, dość ciekawa tradycja, zwłaszcza dla mnie to było nowe doświadczenie, gdyż z racji dopiero niedawno nabytej pełnoletności nie miałem nigdy okazji zabawić w pubie dłużej niż chwilę. W międzyczasie spotkaliśmy kolejnego Polaka, tym razem był to Paweł z Łódzkiego Stada. Resztę wieczoru spędziliśmy, siedząc

we trójkę, słuchając muzyki fandomowej puszczonej z bass cannonów i wyrażając swój zachwyt nad szerokim wachlarzem gadżetów z MLP, których w Polsce nie sposób zobaczyć. Czasem na chwilę ktoś zupełnie obcy się dosiadał, by wzniesić z nami toast i chwilę porozmawiać na przeróżne tematy, po czym odchodził równie nagle, jak się pojawił. Jako że dla mnie i Pawła był to pierwszy GalaCon, to _TK_ dla którego miał to być czwarty konwent w Ludwigsburgu, postanowił udzielić nam kilku wskazówek, co i jak, by uniknąć robienia zamieszania w dniu następnym. Na tym zakończyliśmy dzień i bogatszy w nową wiedzę, udałem się do hotelu.

Dzień 2

Sobota, 30 lipca. To był ten dzień, w którym miałem zasmakować GalaConu w pełnej okazałości. Pierwszym punktem na mojej trasie na miejsce był dworzec kolejowy, pod którym była zarządzana zbiórka Polaków przed wyruszeniem na



konwent. Pierwszy na miejsce przybył Paweł, ja chwilę po nim. Na _TK_'a było dane nam czekać jeszcze kilkanaście minut, ale w końcu i on się zjawił, przyprawiając ze sobą Wingbeata, niemieckiego muzyka fandomowego. Po kilku minutach spokojnego spaceru byliśmy już na miejscu. Byłem w tym samym miejscu dzień wcześniej, ale wtedy bronies kręciło się tam niewielu, tego dnia było zupełnie inaczej. Moim oczom ukazała się grupa kilkuset fanów kucyków, którzy zdążyli już sformować całkiem długą kolejkę do akredytacji, a było wtedy jeszcze wcześnie rano. Największa fala miała dopiero nadejść, dlatego czym prędzej zajęliśmy miejsce w kolejce, choć gdybyśmy tego nie zrobili od razu, wielka krzywda by się nam nie stała. GalaCon dysponował bardzo wydajnym systemem akredytacji, dzięki czemu pokonaliśmy 50 metrów, które dzieliły nas od drzwi wejściowych, w jakieś 15 minut, przy czym część czasu staliśmy w miejscu, ponieważ akredytacja nie była jeszcze otwarta. Po przekroczeniu pierwszych drzwi znaleźliśmy się w holu wejściowym, czekając na otwarcie drzwi oddzielających nas od właściwej części budynku. W tym czasie można było podpisać swój identyfikator czy też pobrać naklejkę z flagą kraju, w języku którego się porozumiemy. Niestety, naklejek z polską flagą nie było, dostępne były jedynie nalepki z flagami Niemiec, Wielkiej Brytanii i Francji, choć co sprytniejsi Holendrzy przyklejali na identyfikatory francuskie naklejki obrócone w lewo pod kątem 90 stopni, uzyskując barwy swojej flagi.

Po kilkunastu minutach spędzonych w holu w końcu otwarto drzwi do głównego korytarza, przyozdobionego serpentynami i balonami ze względu na motyw urodzinowy towarzyszący piątej edycji konwentu. W korytarzu tym znajdowały się na całej jego długości sklepiki z prawdziwymi arcydziełami. Już wtedy myślałem, że to bardzo duża ilość wystawców jak na taki konwent, ale jak się

okazało, nie miałem pełnego obrazu sytuacji, ponieważ piętro wyżej znajdowało się drugie tyle sklepików, o czym dowiedziałem się dopiero po kilku minutach zwiedzania obiektu, który jest bardzo duży i nowoczesny. Imponujące pierwsze wrażenie wywarłe przez sklepiki potęgowały takie dodatki, jak obecne w całym budynku telewizory, na których można było obejrzeć stream z aktualnie odbywającej się atrakcji w sali głównej. Nie zabrakło też kilku punktów gastronomicznych (w tym restauracji), punktów medycznych czy sal do karaoke, gier wideo i CCG.

Kiedy już zapoznałem się z układem sal w budynku, warto byłoby już pójść na jakąś atrakcję i tu nastąpił pierwszy zgrzyt. W porównaniu z imponującymi liczbami godzin atrakcji na konwentach typu MLK, Vistulian, czy MEC, które zbliżały się czasami do setki, to plan GalaConu był bardziej niż biedny.

Pony Jeopardy? (rodzaj wiedzówki na temat serialu) – nie, nudzi mnie patrzenie, jak inni rywalizują o punkty, zgadując tytuły odcinków. Sesja autografowa? – pół konwentu się tam zważyło, pójdę jutro, jak będzie mniejsze obłożenie. Animacja? Panel poświęcony Dramatic Reading? – nie, to nie dla mnie. Stało na tym, że przez pierwszych kilka godzin nie miałem co ze sobą zrobić,

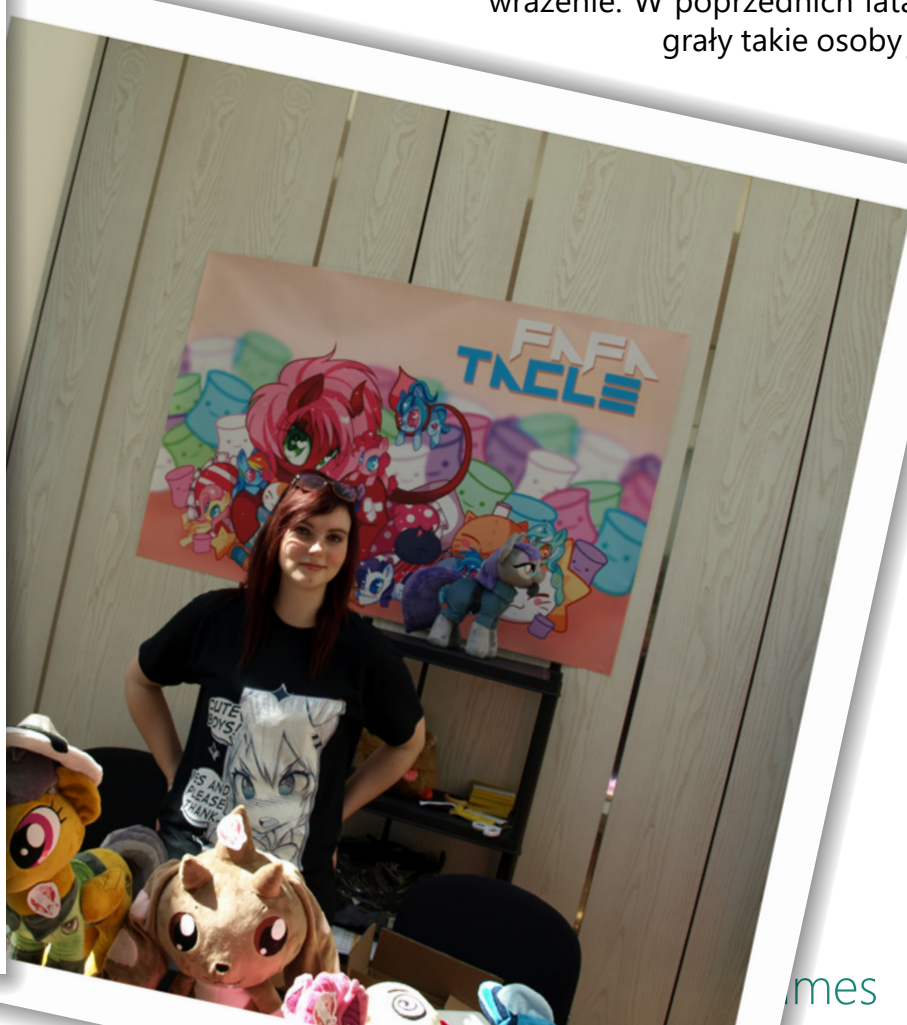


więc ruszyłem na zakupy. Przy okazji dowiedziałem się, jakie panuje podejście po prelekcji na GalaConie. Jest ich mało, ale obejmują szeroką gamę tematów, a co najważniejsze, są prowadzone przez osoby zajmujące się tym na co dzień i mające jakieś osiągnięcia na tym polu, dlatego nie ma mowy, aby panel o produkcji muzyki poprowadził ktoś, kto zaczął kleić bity w FL Studio na 3 tygodnie przed GalaConem. Mała ilość atrakcji ma też tę zaletę, że można spokojnie wyskoczyć w trakcie konwentu na obiad w mieście i nie musimy się martwić, że ucieknie nam jakiś fajny panel, bo ze wszystkim wyrobimy się w przerwie między atrakcjami, które są tak spasowane, aby w jak największej ilości sal była przerwa w tym samym momencie.

Nie wiedząc, co ze sobą zrobić, ruszyłem na zakupy, podczas których zaopatrzyłem się w dwa nieśmiertelniki, koszulkę i obrazek. Na resztę asortymentu dostępnego u sprzedawców mogłem jedynie popatrzeć, gdyż skończyły mi się pieniądze przeznaczone na sobotę. Pochodziłem jeszcze przez chwilę po obiekcie, odwiedzając między innymi salę karaoke. Sprzęt ani upodobania muzyczne zachodnich bronies nie różniły się specjalnie od tego, co mamy w Polsce, no, może poza tym, że tam śpiewa się wyłącznie piosenki z serialu i filmów

Equestria Girls. W sali karaoke było coś jeszcze, co przykuło moją uwagę. Mianowicie był to baner My Little Karaoke z podpisami muzyków, którzy odwiedzili GalaCon w ciągu jego historii trwającej już pół dekady. Ogarnął mnie lekki smutek, kiedy spostrzegłem, jak wielu twórców, którzy złożyli podpisy, całkowicie wyparowało z fandomu, a także dało mi do myślenia na temat tegorocznych muzyków goszczących na konwencie, ale rozwinę moją myśl za chwilę.

Reszta dnia minęła mi na rozmowach z pozostałymi Polakami z ekipy, byłem na kilku panelach, w tym na tych z gośćmi specjalnymi, takimi jak Rebbeca Shoichet i Anneli Heed. Po zakończeniu dziennego bloku atrakcji nastąpiła przerwa, w czasie której większość wystawców schowała lub w inny sposób zabezpieczyła swój towar, podłogi zostały uprzątnięte i przygotowano się na Gala Ball i Gala Party. Czym były wymienione przeze mnie atrakcje? Pierwsza to bal, ale taki prawdziwy bal, więc również obowiązywał odpowiedni strój galowy, dozwolony był też cosplay. Party to natomiast kucyki, lasery i głośna muzyka, czyli fandomowa dyskoteka. Nie było żadnych ograniczeń co do ubioru. Party był właśnie czasem koncertów licznych gości ze świata muzyki fandomu, choć w tym roku przybyli w znacznie mniejszej ilości, a ich poziom był też dyskusyjny, a przynajmniej ja odniosłem takie wrażenie. W poprzednich latach grały takie osoby jak





która była w tym roku rekordowa. Zwykle liczba pluszaków oscylowała wokół setki. W tym roku było ich dokładnie 476. Ustawione wszystkie na stołach i na podłodze pod nimi, robiły wrażenie. Znalazłoby się tam pluszaka właściwie każdej postaci i to w kilku rozmiarach. Jednak największe wrażenie wywarła na mnie Celestia w zbroi. To był pluszak z gatunku tych, o których opowiada się miesiącami na meetach w Polsce.

Po pierwszym dniu konwentu zgodnie z tradycją udałem się do pubu irlandzkiego, w którym siedziałem kilka godzin. Tłok był jeszcze większy niż dzień wcześniej. Były poważne problemy z miejscem do siedzenia. Szczęśliwie udało nam się dorwać

jakiś stolik mający akurat 3 krzesła obok siebie, których potem nie odstępowaliśmy na krok. Miałem okazję poznać kilku miłych Niemców, popatrzeć na próby budowy wież z pluszaków, a także porobić zdjęcia bronym biorącym udział w sesji zdjęciowej z flagami swoich państw. Zmuszony potrzebą snu udałem się do mojego hotelu.

Dzień 3

Drugi i ostatni dzień konwentu. Wszystko zaczęło się zasadniczo tak samo. Zbiórka pod dworcem i spacer w kierunku Forum. Ze względu na mniejszą liczbę atrakcji niż w sobotę, zamiast wejść do jakiejś sali prelekcyjnej, postanowiłem pochodzić po placu przed budynkiem, na którym odpoczywały tłumy bronies na ławkach i na trawniku obok budynku. Po jakimś czasie ruszyłem do środka budynku, gdzie w pewnym momencie jeden z uczestników w genialnym cosplayu jednego z Wonderboltów zapytał mnie, gdzie znajduje się pewna sala. W odpowiedzi usłyszałem bezbłędnie wypowiedziane „Dziękuję”. Tak mnie to zaskoczyło, że aż kazałem mu się zatrzymać i zaczęliśmy rozmowę w języku polskim. Jak się okazało, mój rozmówca pochodził z Gdańska, jednak na konwent przyleciał z odległego Dubaju, gdzie na co dzień mieszka i pracuje. W trakcie rozmowy dowiedziałem się, jak wygląda fandom w Emiratach, a raczej nie wygląda, bo go zwyczajnie nie ma. Z czasem dołączył do nas _TK_, który wypatrzył mnie w tłumie, a także amerykań-

Blaze, The Living Tombstone czy Michelle Creber i Black Gryph0n, a także wielu innych. W tym roku dostaliśmy ludzi takich jak MC-Arch, raper z Holandii, Wingbeat i 174UDSI. Był jeszcze jeden DJ, którego ksywki nie było dane mi poznać. Każdy chyba przyzna, że już na pierwszy rzut oka widać, że to zupełnie inna liga w porównaniu do lat ubiegłych. Mimo wszystko dobrze bawiłem się na imprezie. Podobnie jak w całym fandomie, przeważała muzyka elektroniczna w wielu różnych odmianach. Choć fanem nie jestem, to nie wyobrażam sobie dyskoteki bez „Party With Pinkie” od Alexa S. czy mocnego, elektornicznego remixu „Hooves Up High” od Silvy Hounda. Najbardziej ucieszyła mnie obecność MC-Archa na scenie, ponieważ jest reprezentantem mojego ulubionego gatunku muzycznego. Nie mogę powiedzieć, że bym lubił jego muzykę, znam kilka kawałków, są w większości średnie, ale lepsze to niż nic, bo takich gigantów kucykowej rap sceny jak MicTheMicrophone, iBringDaLULZ, albo Yelling At Cats już nie uświadczymy na konwentach, więc wziąłem, co dali.

Po koncertach nadeszła pora na opuszczenie budynku. Przed wyjściem skoczyłem jeszcze szybko na wystawę pluszaków uczestników konwentu,

ski brony Dustykatt, który podszedł, by zrobić sobie zdjęcie z moim nowym kolegą z Dubaju, ponieważ również był przebrany za Wonderbolta. Po kilkudziesięciu minutach rozmowy ruszyłem dalej, by porobić kilka zdjęć, ponagrywać trochę, udało mi się nawet zamienić kilka słów z reporterem Horse News, może to nie to samo co Equestria Daily, ale zawsze można było wymienić się doświadczeniami. Obskoczyłem sale prelekcyjne w poszukiwaniu czegoś ciekawego, ale ostatecznie skończyłem w sali głównej, gdzie zostałem już do końca.

Chwilę przed ostatnią atrakcją dnia, czyli aukcją, dołączył do mnie _TK_, jednak przyszedł sam, ponieważ trzeci członek naszej ekipy musiał ruszać dalej w trasę na wakacje. W końcu wybiła godzina 15 i aukcja będąca punktem kulminacyjnym całego konwentu w końcu się rozpoczęła. Ogromna ilość fantów do zlicytowania rysowała przed nami ponad 2 godzin widowiska, w którym największą rolę grały pieniądze.

Gadżety były najróżniejsze, najbardziej w pamięć zapadły mi rzeczy z PonyCon Japan 2015, ponieważ były unikatowe i zupełnie inne od tego, co mamy na konwentach w Europie. Zlicytowano też ręcznie robiony dywan z motywami z sezonu drugiego, płytę z soundtrackiem GalaConu, obrazki, ręcznie robione figurki, nawet można było wygrać plakat z podpisami gości specjalnych z Pony Congress 2016, a także rysunek Pingwinowej – polskiej rysowniczkii fandomowej. Ceny wahały się mocno, od kilkudziesięciu do kilku tysięcy euro w zależności od kalibru licytowanej rzeczy. Muszę przyznać, że bardzo dużo na pozór pospolitych przedmiotów szło za grube setki euro, czasem przebijając granicę tysiąca. Tradycyjnie sprzedano kapeluszy Perry, która była prowadzącą, nawet Dustykatt, który włączył się w prowadzenie licytacji, oddał swoją czapkę.

Po ponad dwóch godzinach przekrzykiwania się przez uczestników chcących podbić stawkę nadeszła pora na ostatnią rzecz, która miała być



sprzedana tamtego dnia, a mianowicie baner imprezy z podpisami tegorocznych gości zaproszonych na konwent. Od 2013 roku tradycją było, że to właśnie baner osiąga największą cenę. Innym stałym elementem końcówki aukcji była walka o to, gdzie powędruje baner, bowiem tutaj od zawsze Niemcy konkurują ze Szwajcarami, czy baner zostanie w Niemczech, czy też Szwajcarzy wywiozą go w Alpy.

Na początku wszystko szło dobrze, ludzie dokładali kolejne setki euro, byle tylko wygrać baner, jednak im wyższa była cena, tym dłużej trzeba było czekać na podbicie stawki. Powodem były pieniądze, a konkretniej ich brak. We wcześniejszej fazie aukcji sprzedano rekordową ilość fantów za ceny podchodzące pod tysiąc euro, co skutecznie wyczerpało portfele uczestników. Ostatecznie baner poszedł za 900 euro, ustępując po latach z pozycji najdroższej rzeczy licytowanej na GalaConie. Pałeczkę przejął wcześniej wspomniany dywan, który poszedł za 2000 euro. Gdyby ktoś był ciekawy, to w tym roku bitwę o baner wygrali Szwajcarzy.

W płynny sposób aukcja przeszła w podsumowanie konwentu. Na scenę wyszli wszyscy organizatorzy, helperzy, goście specjali i inne osoby

zaangażowane w organizację GalaConu. Z ust organizatorów padały raczej standardowe słowa podziękowania dla gości i uczestników za to, że tak tłumnie przybyli. Zapowiedziano również, że jeśli będzie dalsze zainteresowanie konwentem, to doczekamy się przyszłorocznej edycji. Po tym rozległy się gromkie brawa od zgromadzonej widowni.

W tym momencie było już po konwencie. Wszyscy ruszyli w kierunku wyjścia z sali i dalej przed budynek, gdzie spora część uczestników ustawiła się do zdjęcia końcowego. Potem jeszcze przez kilka minut śpiewano piosenki z serialu, grupy bronies z różnych państw pozowały do zdjęć ze swoimi flagami czy też zrobiono miniwystawę pluszaków uczestników. Potem obiekt zaczął pustoszeć, więc również ruszyliśmy z _TK_'em do hoteli, by przygotować się na afterparty w pubie. Mógłbym jeszcze trochę napisać o ostatnim wieczorze z bronies w Ludwigsburgu, jednak nie różnił się on od każdego wieczoru w pubie podczas GalaConu poza tym, że tej ostatniej nocy było jeszcze więcej ludzi, więcej jedzenia i picia, a całość trwała znacznie dłużej.

Wyjazd na GalaCon uważam za bardzo udany. Była to doskonała okazja do złapania świeżego powietrza dla każdego, kto czuje się nieco wypalony w swojej sympatii do kucyków. Bronies z całego świata, którzy przyjechali do Niemiec na konwent, potrafili dać niezłego kopa pozytywnej energii. GalaCon to świetna okazja na poszerzenie

swoich horyzontów, poznanie bronies z zupełnie innych kultur, którzy mają nieco inne spojrzenie na fandom niż my tutaj w Polsce. Impreza była w zupełnie innym stylu niż nasze polskie konwenty, co może wywoływać zdziwienie, kiedy spojrzymy na plan atrakcji. Jedyne, do czego mogę się tak naprawdę przyczepić, to goście, którzy wypadali błąd w porównaniu z osobami goszczącymi w latach ubiegłych.

Nie można też zapominać, że Niemcy to piękny i nowoczesny kraj, dlatego wyjazd na konwent do Ludwigsburga posiada pewne walory turystyczne. Żeby daleko nie szukać – Ludwigsburg. GalaCon odbywa się na Forum am Schlosspark, czyli w wolnym tłumaczeniu z niemieckiego na forum w parku zamkowym i to właśnie tytułowy zamek jest największą atrakcją turystyczną. Budynek z zewnątrz wygląda jak jeden z pałaców w Pradze albo w Wiedniu z czasów Habsburgów, tylko radzę uważnie czytać tabliczki informacyjne, gdyż przy wejściu znajdują się bramki, za to wyjście nie jest niczym zastawione. My z _TK_'em weszliśmy wyjściem, a chcieliśmy wyjść wejściem, czym o mało nie sprowadziliśmy na siebie kłopotów za nieuprawnione wejście na teren zamku. Również stojące w centrum kamienice z różnych epok będą nie lada gratką dla fana niemieckiej architektury. Również sąsiedni Stuttgart ma liczne zabytki warte zobaczenia.





GalaCon 2016

BackStage

Howdy ludziska! Z tej strony **_TK_**. W tym roku też mam dla Was małą relację z obecnie największego konwentu w Europie. A mowa tu o GalaCon 2016.

» **_TK_**

Więc po kolei, nie będę Wam pisał, jak się przygotować na tak wspaniałą wyprawę itd., bo to już zrobił Wonsz w swojej relacji. U mnie dowiedziecie się, jak to jest widzieć te same mordy czwarty raz z rzędu.

Dzień 1, piątek (before)

Jak co roku, przed i po konwencie w Ludwigsburgu w lokalnym Tower Irish Pubie zbierają się bronies. Oczywiście Czesi jak to Czesi, musieli nas zaskoczyć i przyszli całą gromadą w maskach w rytm muzyki z PMV „Friendship is Manly”. Nie muszę chyba mówić, że zrobili na całej reszcie niezłe wrażenie i zostali przywitani gromkimi brawami.

Reszta wieczoru jak zwykle upłynęła na picu dobrego, zielonego cydru i randomowymi rozmowami o wszystkim.

Dzień 1, sobota

Okej, więc pierwszy dzień konwentu. Zabrałem się z moim przyjacielem WingBeat'em, zgarnęliśmy po drodze Wonsza i Pawła. Po 10-15

minutach byliśmy na miejscu. Chłopaki mieli nie lada zonka, kiedy zobaczyli setki bronies kotłujących się w kolejce. Myśleli, że będziemy stać jakieś 2 godziny, ale z własnego doświadczenia wiem, że 20 minut to maksimum (obsługa GalaConu dobrze wie, jak organizować akredytację, a dzięki programowi do sczytywania kodów QR z wydrukowanych rezerwacji lub telefonów leci to raz dwa). WingBeat oczywiście zwał do kolejki dla VIP-ów, jako że miał występować na Galaparty on stage.

Po odebraniu identyfikatorów udaliśmy się na zwiedzanie budynku, wtajemniczyłem kolegów w parę przydatnych wskazówek, gdzie, co i jak i udałem się zeskanować stoiska. Później była już tylko ceremonia otwarcia, parę słów od Perry o tegorocznym GalaConie, oczywiście też parę słów od reprezentanta Bronies For Good. Spotkałem Dustiego i udało mi się go namówić do podpisania polskiego wydania książki M.A. Larsona „Akademia Pennyroyal”, która będzie licytowana na najbliższym PonyCongressie. Panele (niestety, GalaCon nie słynie z dużej ilości paneli), więc jak zwykle udałem się na Retro Panel prowadzony przez Rebbecę Shoichet, Anneę Heed oraz Dusty Kata. Opowiadali o swoich początkach z MLP i co by robili, gdyby nie kuce (Dusty budowałby customowe motocykle :D). Potem przyszedł czas na zwykły Q&A. Wybiła 18:00, więc trzeba było się zbierać i przygotować na Gala Ball/Gala Party.

Gala/Disco

Bal jak to bal, odświętne stroje, cosplaye itd. W tym roku, jak i w poprzednich, organizatorzy bardzo pilnowali, by osoby w nieodpowiednich strojach nie weszły na salę, ale to mnie zazwyczaj nie dotyczy, jako że zawsze znajdę sposób, by przegadać helperów („Ja tylko zdjęcia”).

Niestety, impreza nie cieszyła się zbyt dużą frekwencją, więc po paru minutach zwinąłem się na Disco, oj i tam się działo! W tym roku pojawiło się trzech DJ'ów i jeden raper.

Wbiłem za kulisy do mojego przyjaciela [Wing-Beata](#). Nie byłbym sobą, gdybym nie mógł robić „czegoś” na konwencie (to nie dla mnie). Koniec końców zostałem fotografem, miałem wstęp za kulisy, mogłem się podpiąć pod sprzęt DJ'ów itd., dzięki czemu miałem okazję lepiej poznać pozostałych. [174UDSI](#) znany z remixów kucowej muzyki w fandomie, wyluzowany, z poczuciem humoru. MC.Arch, jedyny raper w całej grupie, niezłe zestresowany, bowiem był to jego pierwszy występ na scenie. No i był też Dj Delta nie udało mi się z nim pogadać (był zbyt pochłonięty swoim występem). Jeden po drugim zajmowali swoje miejsca, leciał remix za remixem, a publiczność świetnie się bawiła. Moim głównym zadaniem było zrobić kilka dobrych zdjęć z za konsolet, jak i bawiących się bronies.

Był też czas na trochę bardziej zakulisowe rozmowy na temat organizacji. Okazało się, że organizatorzy w tym roku trochę zacisnęli pasa. Didżeje nie dostali zwrotu za hotele, jak rok temu, tylko jednemu oddano pieniądze za transport, musieli też płacić za wejściówki (oddano im tylko 50% ceny biletu) i doklejo-

nały znaczek VIP... co praktycznie poza jednym darmowym posiłkiem i dostępem do wody nic im nie dawało. Nie dostali zestawu BIZZAM, sami musieli się troszczyć o sprzęt, doszło nawet do nieprzyjemnej sytuacji, kiedy jeden z nich musiał skończyć swój set 15 minut przed czasem bądź go dociąć na szybko, co nie jest proste. Okazało się też, że nie mogli zostawić swoich konsolet w budynku, tylko tachaliśmy je do hotelu... Oj, cienko to wyglądało. Mnie jako osobie zajmującej się organizacją konwentów (przez kilka lat Magnificony, Japanicony itd...) nie przyszłoby nawet do głowy kazać DJ'om zbierać swój sprzęt i tachać go przez pół miasta w środku nocy, bowiem impreza zakończyła się parę minut po 23. Pod sam koniec imprezy pomogłem chłopakom posprzątać scenę, ogarnąć konsolety. Jeśli chcecie zobaczyć, jak to jest być na scenie, zapraszam was do Liveset z GalaCon Disco 2016 .

Dzień 2, niedziela

Następnego dnia w bojowym nastroju wyruszyłem na ostatni dzień konwentu. Po dotarciu na conplance spotkałem Wonsza. Najważniejszym



punktem programu dzisiejszego dnia była aukcja charytatywna. Z racji tego, że pieniądze są przeznaczone na szczytny cel, co roku staram się przywieźć jakiś kurowy przedmiot, by przekazać go organizacji. Tym razem przekazałem rysunek przedstawiający urodzinową Cani autorstwa Pingwinowej. Czas przed aukcją spędziłem na rozmowach z ludźmi. Wraz z Wonszem spotkałiśmy Polaka mieszkającego z Dubaju (kawał drogi...). Miał na sobie mundur wojska polskiego z dawnych czasów przerobiony na cosplay Wonderbolta. Niewiele później dołączył do nas Dusty. Zrobiłem mu pare zdjęć z naszym nowym kolegą, pogadaliśmy z nim, jak mu się podoba na konwencie i co myśli o bronies z Europy. Oczywiście dorwałem się do jego super kurtki pilotki z olbrzymim haftem na plecach. Cieszy mnie to, że nieważne kim jesteś w fandomie: aktorem głosowym, muzykiem czy celebrytą, ludzie są przyjaźni i otwarci na zawieranie nowych znajomości. No ale ok, AUKCJA! Rok w rok jestem świadkiem tego „przedstawienia,, okrzyków YEAH! i Fanty. I rok w rok cieszy mnie to, co widzę, sprzedało się mnóstwo wspaniałych przedmiotów za bardzo duże kwoty. Wspomniany

przeze mnie art sprzedał się za 100 euro. Dzięki udziałowi Dusty`ego w aukcji, ceny w mgnieniu oka sięgały setek, jak nie tysięcy euro. Tradycyjnie co roku licytowanych jest kilka specjalnych przedmiotów, jak słynna już Fanta (w tym roku w zasadzie dwie Fanty, obydwie pluszowe, w tym jedna pod postacią kucyka, oczywiście Perry nic o tym nie wiedziała, a jej mina była wspaniała, kiedy dostała do ręki kolejną Fantę :D), kapelusz Perry, nawet Dusty oddał swoją czapkę. Był też baner tegorocznego Galaconu z podpisami wszystkich organizatorów oraz helperów, wylicytowany za 900 euro, mniej niż w zeszłych latach, ale to można wybaczyć, bowiem pierwsze miejsce zajął olbrzymi dywan zszyty z kilku mniejszych części (poszedł za 2000 euro... heh, Swiss Bronies). W sumie na aukcji zebrano 23,018.62 euro. Mind blow... Prawie 98.000 zł. Chciałbym, by któregoś dnia na naszych polskich konwentach udało się zabrać taką astronomiczną kwotę.

Aukcja aukcją, ale przyszedł czas na zakończenie tegorocznego GalaConu, na którym tradycyjnie zapowiedziano kolejną edycję za rok.

After

Złapałem WingBeata i 174USDl`ego na pizzę. Pogadaliśmy trochę, okazało się, że nagrania, jakie mieli pozostali DJ`e uległy uszkodzeniu, więc miałem masę

pracy, musiałem

szybko po-

segrego-

wać zdjęcia

i filmy i za-

opatrzyć resz-

tę staffu. No

ale jak na po-

czątku, tak i na

końcu – Tower

Irish Pub! Spędzi-

łem tam miło czas

wraz z Wonszem, jak

i pozostałymi bron-

ies i Dustym. Było

świetnie, piliśmy, ga-

daliśmy o minionej

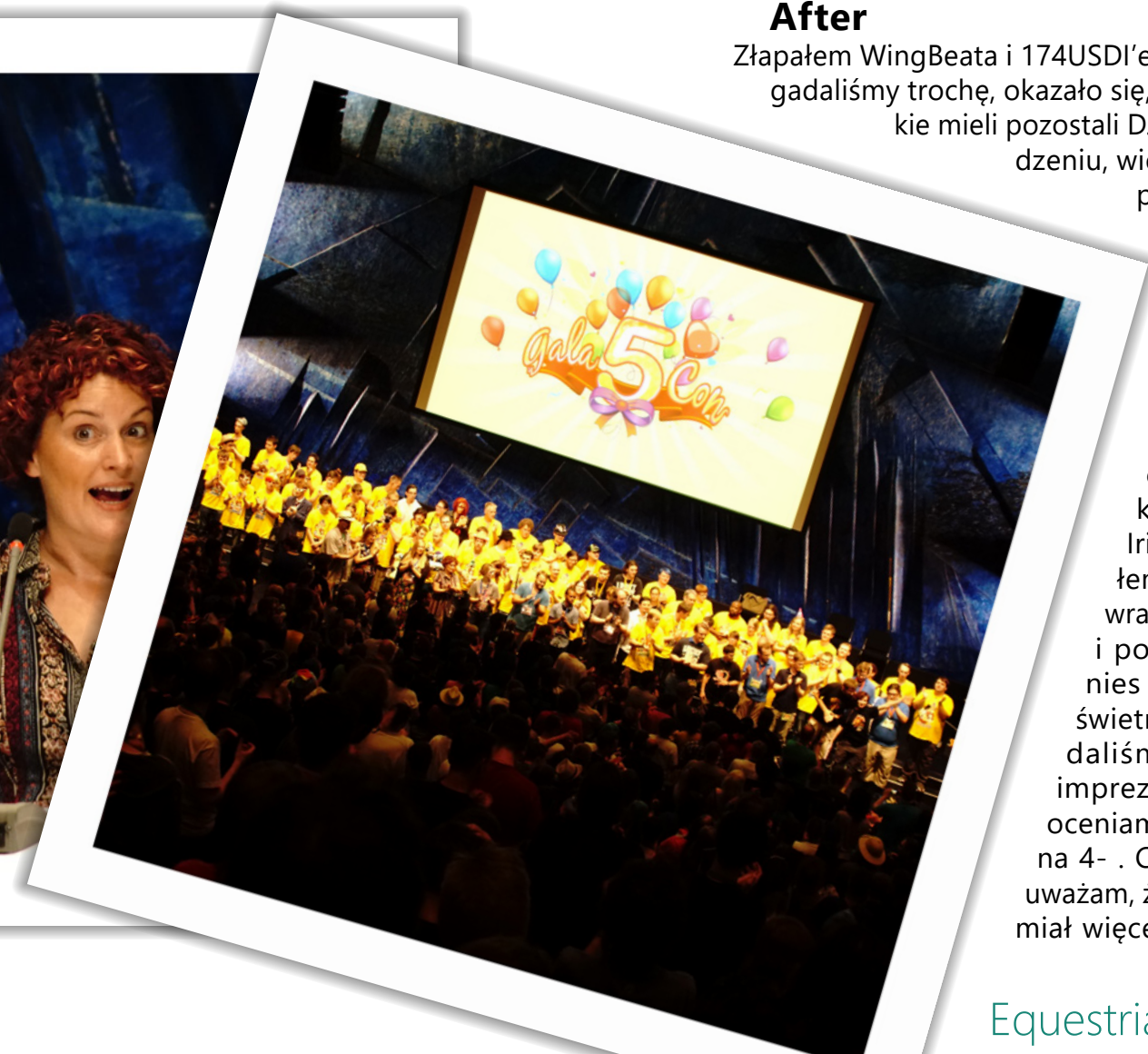
imprezie. Ostatecznie

oceniam GalaCon 2016

na 4- . Czemu? Bowiem

uważam, że GalaCon 2015

miał więcej atrakcji, a or-





wiecie był zamknięty. Ale coś przykuło moją uwagę. Śmieć? Neeee... Okazało się, że znaleźliśmy zniszczonego pluszaka. I to nie było jakiego, a Rainbow Dash... Z wypalonym czołem, ogonem, rozciętym brzuchem i naderwanymi skrzydłami. Niewiele myśląc, zabrałem pluszaka ze sobą do domu. Tam ją 3 razy wyprałem, by zabić smród i oczyścić jej ciało. Jak się później dowiedziałem, prawdopodobnymi właścicielami Dashie była pewna austriacka grupa AUE, która ma swego rodzaju kult wokół pluszaka i uznała, że będzie śmiesznie, jak ją zniszczą. Później dostały do mnie zdjęcia, co z nią robiono (wsadzili jej głowę w kufel pełny piwa, dlatego tak śmierdziała). Przypalali jej czoło papierosem i ciągalili pluszaka po podłodze za pośrednictwem liny zawiązanej wokół szyi jak szubienica. Ostatecznie pluszak zostanie odnowiony przeze mnie i moich przyjaciół i wróci na GalaCon 2017 w świetle i chwale!

Jeśli chcecie wiedzieć coś więcej na ten temat zerknijcie na mojego [twittera](#).

To by było na tyle!

Pozdro! /)

ganizacja była znacznie lepsza. Jednym z tego przykładów jest to, jak potraktowali DJ'ów albo niektórych wystawców. Otóż organizatorzy GalaConu bronili się tym, że nie przyjmują stoisk o tej samej tematyce. Kilku moich znajomych złożyło zgłoszenia o stoisko, ale odmówiono im. Czemu? Niby prosta sprawa, „Nie chcemy kolejnego stoiska z pluszakami czy przypinkami”. Ale co zobaczyłem na miejscu? To samo... Pełno pluszaków, stoisk z tymi samymi przedmiotami. Niektóre stoiska widywałem od lat i nikt z obsługi się nie czepia, że mają to samo co inni. Niestety, w tym roku organizatorzy postawili na swoich sprawdzonych „znajomych” sklepikarzy. Mam nadzieję, że w przyszłym roku, kiedy to SleepyPony będzie main orgiem, wiele spraw organizacyjnych zmieni się na lepsze.

Myślicie, że to koniec? Nope!

Dzień 3, poniedziałek

Wonsz już o tym wspominał, że spotkaliśmy się razem i zaczęliśmy zwiedzać Ludwigsburg. Miasto zwiedziłem wiele razy wzdłuż i wszerz. Podbiliśmy do znanego już nam pubu, oczy-





Relacja z III Twilightmeeta

O tym, co może pójść nie tak podczas przygotowania meeta oraz jak go uratować, można spytać się Szóstego albo Spidiego, Skradacza i Wlocza. Ale jeżeli chcecie się dowiedzieć, jak zmienić to w jeden z najlepszych meetów, to z pytaniami tylko do Mk, czyli organizatora Twilightmeeta.

» Macter4

Na początku najpierw krótki zapis wydarzeń, które spowodowały, że ostatecznie 13 sierpnia wylądowałem pod Gdańską Organizacją Turystyczną. 15 lipca, a więc prawie na miesiąc przed meetem, nad Trójmiastem przetacza się potężna ulewa. Drogi zamieniają się w rzeki, budynki zostają zalane itd. Większość z nas miała przyjemność doświadczyć podobnego zjawiska choćby nawet w dużo mniejszej skali, więc wiecie, jak wygląda miasto po takich meteorologicznych atrakcjach. Pech chciał, że akurat zalało także szkołę, gdzie miał się odbyć Twilightmeet, więc z przyczyn oczywistych nie dało się go w niej przeprowadzić. Wtedy także rozpoczęły się poszukiwania nowego miejsca. Ale tutaj zaczął się problem, bo większość miejsc albo w okresie wakacyjnym jest remontowana, albo są w nich kolonie, albo w ogóle nie najmuje się na okres poza rokiem szkolnym. Ponad 100 odwiedzonych placówek i żadna z nich nie była w stanie przyjąć imprezy w tradycyjnym formacie, czyli before, meet i after. Sprawa była tak poważna, że nawet została przeprowadzona ankieta, czy

ludzie wolą meet teraz w okrojonej formie, czy chcą go przełożyć – wygrała opcja numer jeden. Jadąc do Gdańska, wiedziałem tylko, gdzie jest meet oraz że na miejsce noclegu, do którego było ponad 6 km w linii prostej, zawiezie nas autobus.

I tak, stojąc w kolejce i patrząc na budynek, wiedziałem, że w środku będzie dość ciasno, ale szczerze mówiąc, nie sądziłem, że aż tak. W środku były trzy sale plus korytarz zamieniony na czwartą. Mimo że wystawcy siedzieli wkomponowani w ścianę, to i tak przez korytarz mogła przejść jedna osoba. Czy to jest zarzut? Skądże. Taki był klimat tej imprezy i mi to wcale nie przeszkadzało. Po udanej akredytacji udałem się najpierw do Sali Planszówek. Tam spędziłem trochę czasu przy kucykowym „Monopoly”, który okazał się bardziej wciągający, niż myślałem. Potem udałem się na prelekcję Siperka o MLPPolska i chyba się na nią spóźniłem. Były już wtedy tylko luźne rozmowy o przyszłości i pomysłach na kolejne projekty. Następnie była prelekcja Wlocza o organizacji fandumu w Polsce. I tu jest gigantyczny zgrzyt, bo prelegent był tak bardzo nieprzygotowany, że prelekcję musiał poprowadzić Skradacz. Więc potraktuję to jakby była jego. A to, co przedstawił prezes Stowarzyszenia Tribrony, było bardzo ciekawe. Pokazał, jak on patrzy na wszystko jako organizator i jakie ma zdanie na wiele kwestii. Osobiście zgadzam się z nim w około 85%. Tych pozostałych 15% nie poruszałem w trakcie prelekcji, bo



dłuższej chwili ukazywało się źródło tego hałasu.

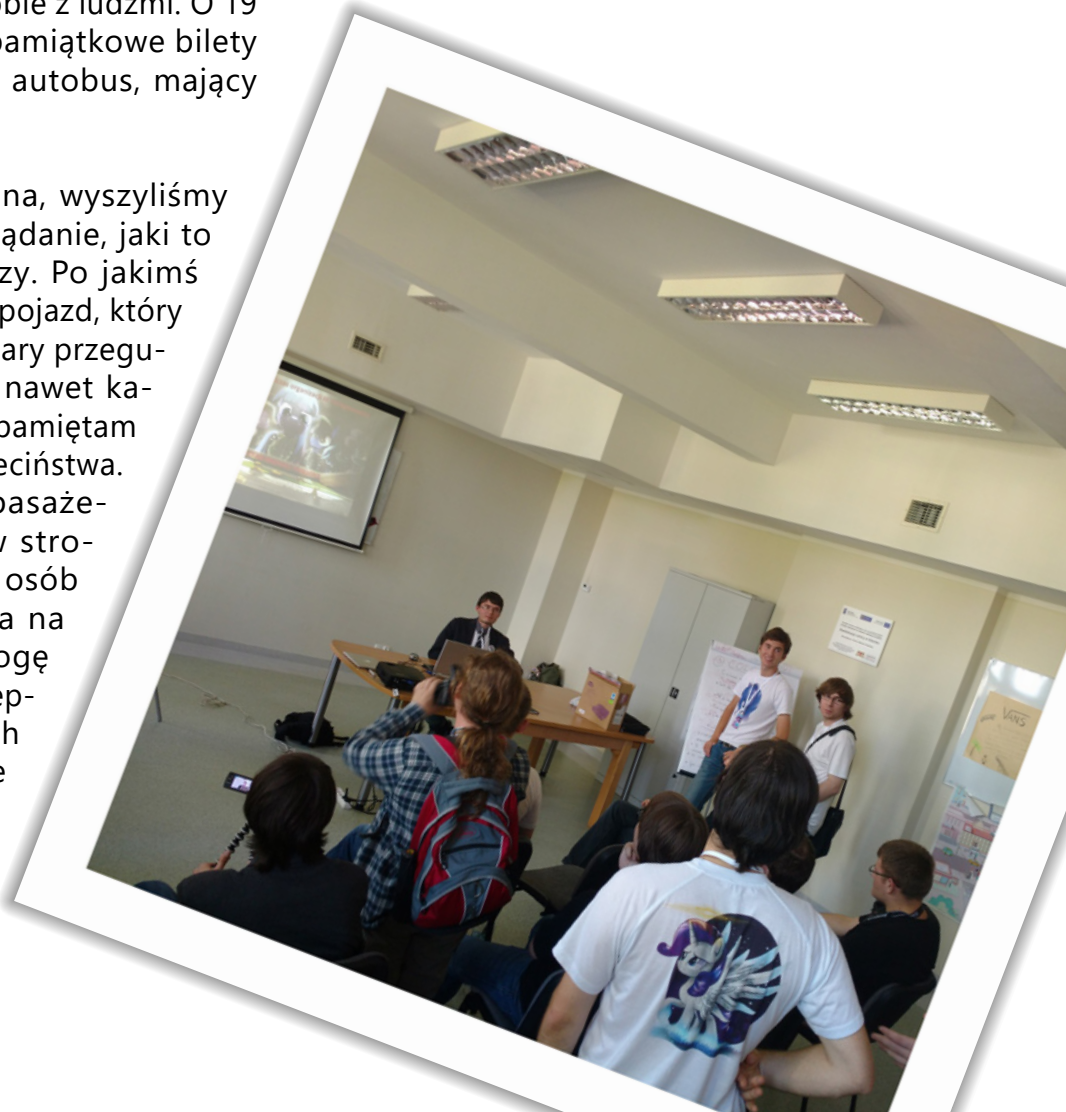
Po tym, jak dotarliśmy na miejsce i została zrobiona szybka grupowa fotografia na tle autobusu, okazało się, że jednak będzie jeszcze jeden mały problem. Miejsce, w którym mieliśmy początkowo spać, okazało się niedostępne. Podobno nocowała tam inna grupa, która nie chciała się podzielić miejscem. Na szczęście organizatorom udało się zdobyć dwa niezbyt duże pomieszczenia do nocowania. W sumie do tej pory zastanawiam się, jakim cudem większość osób udało się zmieścić na tej jednej sali, bo druga została zagospodarowana na nocne rozmowy i karaoke.

to mogłoby odbić się na jej poziomie poprzez zamianę całości w dyskusję o jednej sprawie.

Potem już nie zachodziłem już do żadnej z sal, a chodziłem i rozmawiałem sobie z ludźmi. O 19 skończył się meet, rozdano pamiątkowe bilety i zaczęło się oczekiwanie na autobus, mający zjawić się o 20.

Gdy wybiła magiczna godzina, wyszliśmy z budynku i zaczęło się wygląkanie, jaki to sprzęt załatwili organizatorzy. Po jakimś czasie z ciemności wyłonił się pojazd, który zaskoczył wszystkich. Był to stary przegubowy Ikarus. W środku były nawet kasowniki robiące dziury, które pamiętam tylko z okresu wczesnego dzieciństwa. Gdy autobus wypełnił się pasażerami, ruszyliśmy najpierw w stronę dworca PKP, gdzie część osób wysiadła, a reszta pojechała na nocleg w Oliwie. Całą zaś drogę najpierw z tuby Smoka, a następnie z kolumn zamontowanych w autobusie leciały kucykowe utwory. Nie wiem, jaki jest stopień wygłuszenia tego pojazdu, ale mam wrażenie, że najpierw było słychać gromki śpiew „Smile, smile, smile!”, a dopiero po

Mimo że przez zbieg niepomyślnych wypadków musiałem wskakiwać w pierwszy, czyli o 6:00, pociąg, aby dotrzeć szybko do domu, to patrząc przez okno wagonu na panoramę Gdańska okrytą porannymi promieniami, czułem, że to był zdecydowanie najlepszy meet tego lata.



MANAD.PL



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

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

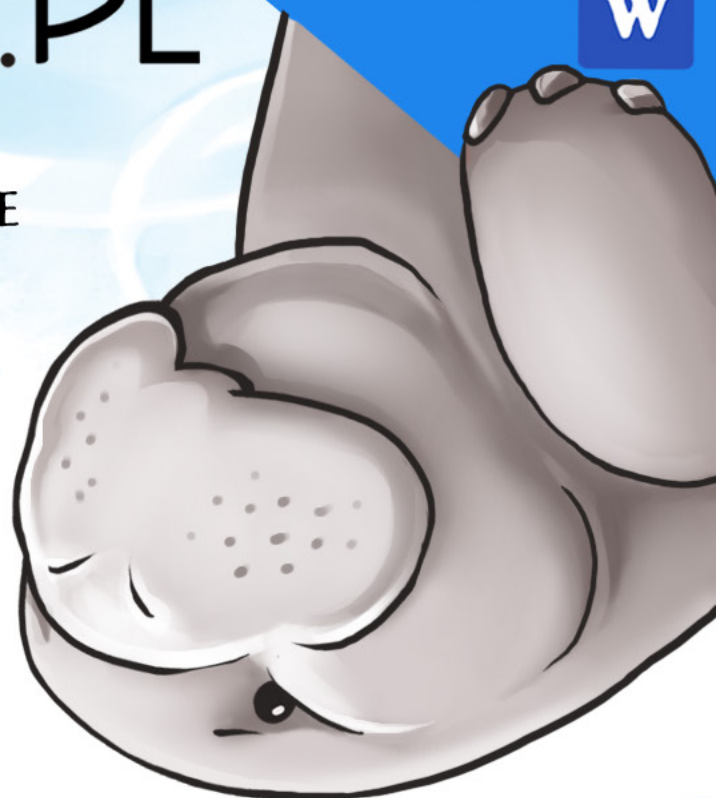
- **PODKŁADKI**
- **PRZYPINKI**
- **NASZYWKI**
- **KOSZULKI**
- **KUBKI**

I WIELE INNYCH!

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

WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:

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





Cahan – Matka Rosiczek, Postrach Fanfikowców, silna i niezależna kobieta, która sama otwiera słoiki i ma dwa koty. W fandomie znana jako kiepski rysownik, średni pisarz i krytyk literacki. Słynna jako anatomynazi. Za „parzystokopytne kuce” morduje bez wahania przy pomocy puszek orzeszków, wrednych kobył i miecza z karimaty. Prywatnie lubi expić na kompie i w realu.

Hejty lecom!

Regularnie przeglądam wiele grup na Facebooku oraz forum internetowe, jakim jest MLPPolska. Ludzie umieszczają tam różne rzeczy, na przykład rysunki, fanfiki, pluszaki czy OCKi. Dzieła te spotykają się z różnym odzewem i to, co widzę, jest nierzadko karygodne. Wyobraźcie sobie dziewczynkę, lat 13, zamieszczającą na grupie swoje OC – księżniczkę alikorna. Autorski kucyk jest słodki, uroczy i miły do porzygu, czyli stanowi całkiem dobrą wersję twórczości odpowiedniej dla tego wieku. Tymczasem dziewczynka zostaje zasypana toną agresywnych komentarzy, wśród których znajdują się „Zabij się” i instrukcje wiązania sznura szubienicznego. Co ciekawe, komentujący osiemnastkę na karku już od dawna mają.

Nie wiem i nie chcę wiedzieć, co ci ludzie mieli w głowach. Chęć dowartościowania się? Popisanie przed im podobnymi? Pragnienie pokazania pogardy wobec kredkowego konika? W pewnym momencie w fandomie pojawiła się moda na hejtowanie alikornów. Większość z tych hejtów można streścić słowami „ten OC to gówno, ponieważ jest alikornem”. Do tego pojawiają się enigmatyczne zdania o „gwałcie na kanonie”. Jeśli ktoś reaguje na czyjąś nieszkodliwą twórczość w taki sposób, że zapomina o tym, czym jest konstruktywna krytyka, to chyba nie powinien siadać do klawiatury. Kiedy zada się pytanie „A co jest właściwie złego w OC alikornie?”, to taka osoba nagle ma problem, by znaleźć jakiegokolwiek uzasadnienie.

Ale nie o to tutaj chodzi, tylko raczej o zjawisko, w którym hejt, a więc bezpodstawne obrażanie osoby lub jej dzieła, jest wręcz chwalone przez środowisko. Bo to przecież takie śmieszne napisać dzieciakowi „zabij się”, prawda? Ano nie. Taka osoba nic z tego nie wyciągnie, a jeszcze może się zrazić do dalszej twórczości. Powiem więcej, ile to było przypadków, że młode osoby popełniały samobójstwa po tym, jak banda dowcipnisiów zrobiła im lincz.

Nie chodzi o to, by kogoś klepać po główce, choćby odwałął najgorszy szajs, tylko o to, by dostosować się do osoby oraz by jakoś uzasadnić słowa krytyki. „Fajne xD” jest słabe, nudne i bezwartościowe, ale przynajmniej nieszkodliwe. No, ale przecież żeby napisać, dlaczego coś jest słabe, trzeba chwilę pomyśleć i, co gorsza, zastanowić się! To takie okropne, zaangażować mózg na jakieś pięć minut. Jeszcze uznamy, że nie mamy żadnych sensownych argumentów, a po prostu papugujemy osoby znane i lubiane w fandomie tęczowych osiołków. Każdemu radzę parę razy zastanowić się, jakich to głupot i „raków” on nie popełnia lub nie popełniał. Bo często zapomina wół, jak to cielęciem był, choćby był nim zaledwie wczoraj.





CMC zdobywają znaczki

Kolarstwo górskie

Lato już niemal za nami, ale polski wrzesień wciąż rozpieszcza nas piękną pogodą i warto te ostatnie ciepłe, bezchmurne dni wykorzystać. Co więc można robić, aby ruszyć się z domu, ciekawie spędzić czas i być może nauczyć się czegoś nowego? W niniejszym odcinku cyklu „CMC zdobywają znaczki” chciałbym polecić Wam kolarstwo górskie. Sport ten od kilku lat zdobywa coraz większą popularność i nie bez powodu. Rower sam w sobie jest pojazdem bardzo wszechstronnym: Umożliwia pokonywanie dystansów większych niż na piechotę po szlakach niedostępnych dla samochodów. Natomiast zabranie roweru w góry dodaje do tej mieszanki sporą garść emocji i niezapomnianych wrażeń. Do tego jest to hobby przystępne i względnie niedrogie; z jednej strony o niskim progu wejścia (potrzebna jest jedynie podstawowa sprawność fizyczna), a z drugiej zapewniające nieograniczoną ilość coraz ambitniejszych wyzwań. Jeśli więc Czytelniku lubisz góry, wysiłek fizyczny i mocne wrażenia, to bardzo prawdopodobne, że jest to sport idealny dla Ciebie.

» *Falconek*

Historia kolarstwa górskiego sięga połowy lat '70 ubiegłego wieku, kiedy grupy mieszkańców Kalifornii i Kolorado wpadły na pomysł, aby wykorzystać odpowiednio przerobione rowery plażowe do zjeżdżania z okolicznych wzniesień. Początkowo przeróbki te miały charakter prowizoryczny

(kierownice i przednie hamulce z motocykli czy przerzutki z rowerów szosowych), jednak z czasem ewoluowała zarówno forma roweru górskiego, jak i sposoby jego wykorzystania. Nowoczesny sprzęt tego typu różni się od pojazdów szosowych czy miejskich m. in. geometrią ramy i pozycją rowerzysty, rozmiarem kół, zakresem przełożeń, amortyzowanym zawieszeniem (obydwu kół, lub tylko przedniego) i wreszcie osprzętem, takim, jak hydrauliczne hamulce tarczowe czy opony o dostosowanej do luźnych nawierzchni szerokości i rzeźbie bieżnika.

Dzisiaj osoba chcąca uprawiać kolarstwo górskie może wybierać spośród licznych dyscyplin, począwszy od znanych z igrzysk olimpijskich wyścigów cross-country, przez maratony, enduro czy trial, a skończywszy na zjeździe i slalomie. W niniejszym artykule skupię się jednak na formie najpopularniejszej i najbardziej przystępnej, jaką jest turystyka góraska.

Od czego więc zacząć? Pociuszająca wiadomość jest taka, że nie od wizyty w sklepie i zostawienia tam milionów monet. Jedynym absolutnie niezbędnym zakupem jest dobrze dopasowany kask z odpowiednim atestem (TÜV i CE to najpopularniejsze). Polecam również ochraniacze na kolana i łydki. Kumple z dzielni pewnie Was wyśmieją, ale zapewniam, że na górskim szlaku nikogo taki ekwipunek nie będzie dziwił. Jeśli nie macie odpowiedniego roweru, najrozsądniejszym rozwiązaniem jest wypożyczenie go. W niemal każdej miejscowości

turystycznej jest wypożyczalnia, gdzie fachowa obsługa pomoże dobrać odpowiedni rozmiar i typ sprzętu. W tym miejscu wspomnę jeszcze o tanich rowerach supermarketowych, które z górkami wspólny mają jedynie wygląd. Niestety, tego rodzaju wynalazki wykazują przykrą tendencję do nieplanowanej, gwałtownej dezintegracji zaraz po zjechaniu z ubitego szlaku i zdecydowanie przestrzegam przed próbami wykorzystywania ich do jazdy po górach. To po prostu i zwyczajnie niebezpieczne, a bezpieczeństwo jest najważniejsze.

Kolejnym krokiem w naszych przygotowaniach do spotkania z Przygodą będzie oczywiście wygospodarowanie wolnego weekendu i wybór miejsca akcji. W najprostszej sytuacji są mieszkańcy południowej Polski, którzy po prostu pojedą tam, gdzie mają najbliżej. Tym, którzy mają do gór na tyle daleko, że wszystko im jedno, gorąco polecam Iżery. Poza tym, że atrakcyjne krajobrazowo, są one wprost stworzone dla rowerzystów. Suma przewyższeń jest niewielka, dominują ścieżki ziemne, jest niewiele skał. Do tego jest tam sporo oznakowanych tras rowerowych, ale osobiście odradzam korzystanie z nich, gdyż przeważnie są to nudne szutrówki i omijają najatrakcyjniejsze miejsca. Dodatkową atrakcją jest bike park położony po

ście, można po prostu wynająć pokój w pensjonacie i wybierać się na wycieczki w okolicach miejsca noclegu. Ale przecież nie po to mamy rower, by kręcić się jak łajno w przeręblu. Chodzi o to, by połykać kilometry i codziennie być w innym miejscu.

Należy więc kupić mapę w skali nie mniejszej niż 1:60 000, przyjąć realistyczny dystans dzienny (dla takich gór, jak Iżery będzie to 25-30 km) chwycić w dłoń linijkę i planować. Warto zwracać uwagę na układ poziomic na mapie (gdy są bliżej siebie, może to oznaczać atrakcyjny zjazd, lub konieczność uciążliwego prowadzenia roweru), punkty widokowe czy miejsca, o których wiemy z przewodników turystycznych. Jednak podstawowa zasada jest jedna: najprzyjemniejsza jest jazda grzbietem pasma górskiego. Dlatego trasę planujemy tak, aby raz wjechać (lub, jak to często bywa, wdrapać się) na któreś ze wzniesień, a potem aż do końca wycieczki przemieszczać się przełęczami od szczytu do szczytu. Uważniejsi czytelnicy z pewnością zauważą, że oznacza to, iż nie zjeżdżamy do miast, co implikuje konieczność posiadania odpowiednich zapasów wody i jedzenia. Tę pierwszą można uzupełniać w strumieniach, zaś co do drugiego, niektórzy z redaktorów ET zaproponowaliby polowanie na wiewiórki. Ja jednak zdradzę Wam, że chińskie zupki są lepsze.



czeskiej stronie, niedaleko góry Smrek (dojazd ze Świeradowa). Krótko mówiąc, to idealny cel pierwszego wypadu rowerowego.

Po ustaleniu miejsca akcji, należy szczegółowo rozplanować trasę. To pierwsza istotna różnica, w stosunku do typowego wyjazdu w góry. Oczywiście

Jak mogła by wyglądać taka trasa? Jeśli zdecydowaliśmy się na Iżery, to na przykład tak: W piątek po południu wysiadacie z pociągu w Szklarskiej Porębie, czerwonym szlakiem dojeżdżacie na Halę Iżerską, gdzie spędzacie noc w Chatce Górzystów (polecam tamtejsze naleśniki!) lub, jeśli macie ze sobą namiot, gdzieś w pobliżu. W sobotę kontynuujecie podróż na zachód i przejeżdżacie na czeską stronę, gdzie ze

Smreka zjeżdżacie w kierunku Nowego Mesta i cały dzień spędzacie na niezwykle atrakcyjnych trasach kompleksu Singletrek pod Smrkiem. Kłóci się to z tym, co pisałem wcześniej o trzymania się górskiego grzbietu, ale w tym przypadku warto. Jeśli planujecie zabrać namiot, to wygraliście, bo noc możecie spędzić na polu namiotowym pod

Singletrek Center. Jeśli nie, to noclegu szukacie w Novym Mescie lub Świeradowie. W niedzielę pozostaje powrót do Szklarskiej Poręby i są dwie możliwości. Albo po polskiej stronie czerwonym szlakiem przez niezwykle klimatyczną Podmokłą, albo po czeskiej przez rezerwat Torfowiska Doliny Izery. Sam rezerwat to po prostu magiczne miejsce (jedno z wielu, które odkryjecie włączając się po górach), jednak po drodze czeka zjazd ze Smreka, który co prawda dostarcza wiele radości zaawansowanym rowerzystom, ale początkujący raczej będą musieli przejść ten odcinek na piechotę.

Powyższe to oczywiście bardzo ogólny zarys trasy opisany na podstawie moich własnych eskapad w Izery i wymaga doprecyzowania z mapą w rękę i dopasowania do własnych potrzeb i możliwości.

Skoro wiecie gdzie i kiedy chcecie jechać, pozostaje już tylko się spakować. Tu należy sobie odpowiedzieć w co się pakujemy i co pakujemy.

Najwygodniejszym sposobem przewożenia bagaży na rowerze są sakwy, ale nie polecam takiego rozwiązania. Sakwy niespecjalnie pasują do jazdy terenowej (tylna utrudnia podrywanie tylnego koła, przednie utrudniają sterowanie, a wszystko razem powiększa bezwładność pojazdu). Spakować się więc należy w mały, „szturmowy” plecak (25-35 litrów). Tak, miejsca jest niewiele, więc bagaż trzeba przemyśleć.

Nie ma po co brać bluzy polarowej, bo spać można w soft shellu, który zajmuje mniej miejsca i często rowerzysta ma go na sobie. Zamiast ręcznika wystarczy bawełniana szmatka, a najlepiej sportowy ręcznik z mikrofibry, który zajmuje minimalną ilość miejsca i szybko schnie. Zamiast mydła, pudełeczko płatków mydlnych. Na weekendowy wyjazd wystarczy jedna koszulka rowerowa (tak, nie będziecie pięknie pachnieć, ale przecież nie wybieracie się na przyjęcie do ambasady). Koniecznie należy mieć ze sobą apteczkę, kurtkę przeciwdeszczową (najlepiej taką o rowerowym kroju), zapasową

dętkę, mapę, kompas, powerpack do telefonu i zestaw podstawowych narzędzi (klucze imbusowe, skuwacz do łańcucha, pompka i zestaw do łątania). Reszta zależy od indywidualnych upodobań. W miarę nabierania turystycznego doświadczenia każdy sam zaczyna wiedzieć co jest mu potrzebne. Przy dobieraniu ekwipunku na wyprawy rowerowe najważniejszymi cechami są ciężar i rozmiary. Warto też nauczyć się wykonywania podstawowych napraw i czynności serwisowych przy swoim rowerze.



Czego zaś Czytelnik może się spodziewać, kiedy już wszystko zaplanuje, przygotuje i w końcu dotrze w upragnione góry? Na początku głównie krwi, łez i potu. Jazda po górach wiąże się z dużo większym wysiłkiem, niż jazda w bardziej typowym dla rowerów terenie. Jest to spowodowane zarówno pokonywanymi przewyższeniami, jak i charakterystyką podłoża. Górskie szlaki są przeważnie usłane kamieniami i korzeniami, co wymaga nieustannej pracy ciała w celu amortyzacji wstrząsów, utrzymania równowagi i przyczepności. Kluczem do tego, aby nie spalić się po pierwszej godzinie jest utrzymywanie równego, dostosowanego do swoich możliwości rytmu.

Większość początkujących rowerzystów ma tendencję do jazdy na zbyt wysokich przełożeniach, ze zbyt niską kadencją (czyli zbyt wolno kręcąc pedałami). Właściwa kadencja to między 90 a 120 obr/min (tak, chodzi o półtora do dwóch pełnych obrotów korbami na sekundę). Czyli, krótko mówiąc, zrzucacie łańcuch na jeden z najniższych biegów i rytmicznie pedałując

wspinacie się pod górę, jednocześnie myśląc o tym, jakie to przyjemności Was czekają, kiedy już zacznie się jazda grzbietem pasma górskiego. Oczywiście, pedałowac należy na okrągło, czyli kiedy przednia noga pcha pedał w dół, tylna powinna ciągnąć go do góry (z pomocą przychodzą tu pedały zatraskowe, które trzymają but w podobny sposób, jak wiązanie narciarskie i bez których osobiście nie wyobrażam sobie jazdy).

Objętość tego artykułu nie pozwala na omówienie technik jazdy terenowej. Osobom zainteresowanym tematem polecam sięgnąć do książek. Szczególnie godną polecenia pozycją jest „Mountain bike!” autorstwa Wiliama Nealeyego, która w przystępny i zabawny sposób omawia wszystko, co każdy rowerzysta górski wiedzieć powinien. Wspomnę tylko o dwóch podstawowych sprawach, bez których nie ma mowy o doskonaleniu techniki jazdy. Pierwsza to właściwa pozycja: ciało powinno działać jak amortyzator, dlatego też jego ciężar niemal w całości powinien opierać się na rękach i nogach. Ręce ugięte w łokciach a nogi w kolanach, gotowe na przyjmowanie wstrząsów, środek ciężkości nad osią supportu (czyli nad tym czymś, do czego przymocowane są korby), tułów mniej-więcej poziomo. Taka pozycja umożliwia również szybkie i w szerokim zakresie przemieszczanie środka ciężkości, co jest potrzebne na zjazdach, podjazdach i podczas pokonywania zakrętów. Na zjazdach należy dociążyć tylne koło, na podjazdach zaś przednie. Nie należy siedzieć rozplaszczonym całym ciężarem na siodelku, gdyż taki sposób jazdy bardzo szybko skończy się lotem nad kierownicą.

Również technika pokonywania zakrętów jest nieco inna, niż podczas jazdy parkowymi alejkami: rower wprowadza się w zakręt nie przez skręt kierownicy, a przez pochylenie. Prostujecie nogę zewnętrzną (wewnętrzny pedał powinien znajdować się w najwyższym położeniu) i prostujecie wewnętrzną rękę (która do tej pory była zgięta w łokciu i odchylona na zewnątrz). Wprowadzacie rower w pochylenie jednocześnie utrzymując tułów mniej-więcej w pionie (siodelko spod tyłka wędruje w okolice wewnętrznego uda). Promień zakrętu można kontrolować zmieniając położenie środka ciężkości – na przykład odchylenie kolana, czy łokcia do wewnątrz spowoduje zacieśnienie zakrętu. Brzmi

to mało intuicyjnie, ale z czasem taka technika pokonywania zakrętów stanie się waszą drugą naturą.

Druga istotna sprawa to kwestia koncentracji i obserwacji drogi przed sobą. Początkujący rowerzysta ma tendencję do skupiania uwagi na najbliższej przeszkodzie i niedostrzegania tego, co znajduje się dalej. Powoduje to, że jego umysł jest coraz bardziej opóźniony w stosunku do kolejnych pojawiających się na drodze przeszkód i proces ten postępuje tym szybciej, im większa jest prędkość jazdy. Uwagę należy więc skupiać na szerokim odcinku drogi znajdującym się przed rowerzystą. Przeszkoda, która w danym momencie jest pokonywana (na przykład znajdujący się tuż przed kołem kamień) i akcje prowadzące do jej pokonania powinny być niejako zaprogramowane zawczasu w umyśle i wykonywane podświadomie. Zaś sam rowerzysta powinien się koncentrować na tym, co nastąpi wkrótce, a nie na tym, co właśnie się dzieje. Taki sposób skupiania uwagi można wyćwiczyć.

Założmy, że Czytelnikowi udało się przeżyć ten pierwszy weekend MTB i ma ochotę kontynuować przygodę. Powstaje pytanie, co dalej. Otóż dalej jest cały świat. Na rowerach wjechało na Kilimandżaro i pokonano Saharę. Odważni jeżdżą po lodowcach oraz eksplorują na dwóch kołach jaskinie. Żądni rywalizacji mogą spróbować swoich sił w maratonach takich jak TransAlp Challenge (jest to ośmiodniowy maraton przez Alpy). Na początek jednak proponuję zwiedzenie wszystkich polskich gór. Poza Izerami świetne warunki dla kolarstwa górskiego są w Gorcach, Beskidzie Niskim oraz w Bieszczadach, ale tak naprawdę jeździć można nawet w Tatrach. Mnóstwo zabawy mogą dostarczyć parki, takie jak wspomniany już Singletrek Pod Smrkiem czy znajdujące się w czeskich Górach Rychlebskich Rychlebske Stezky. Warty polecenia jest również kompleks tras zjazdowych na Koziej Górze niedaleko Bielska Białej. Z czasem sami będziecie w stanie powiedzieć, czy bardziej kręcą Was szaleństwa w bike parkach, przemierzanie gór z plecakiem i namiotem, czy może rywalizacja sportowa. Niezależnie jednak, co wybieriecie, mogę Wam zagwarantować moc zabawy i wrażeń, których nie doświadczyście siedząc w domu ani oglądając świat przez okna samochodu.

Red's Pocket Ponies

W ofercie można znaleźć:

Przypinki

Kubki

Koszulki

Nieśmietelniki

Figurki Funko

Zamówienia specjalne



/redspocketponies





Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych

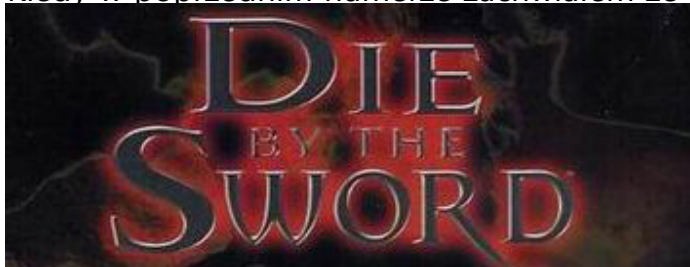
Część 12

Przyznam szczerze, iż tym razem zabrakło mi pomysłu na krótką a chwytliwą wejściówkę, więc nie zawracając sobie nią głowy, od razu przejdę do opisu kolejnych relikwów.

» *Dolar84*

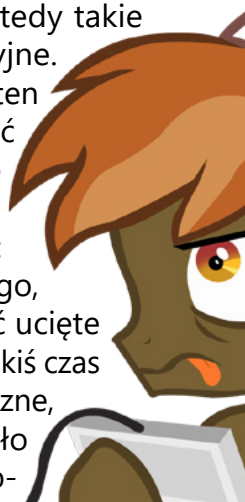
Die by the Sword

Kiedy w poprzednim numerze zachwiałem że-



lazną dotąd chronologią opisywanych gier, był to zwyczajny przypadek. Tym razem zdecydowałem się na to celowo i zanim przejdziemy do czegoś starszego, wybiegniemy aż do roku 1998. Właśnie wtedy Tantrum Enterprises wypuściło mocno w mojej opinii niedocenioną grę „Die by the Sword”. Na czym rzecz polegała? Cóż, jest to jeden z przykładów, gdzie tytuł mówi praktycznie wszystko – kwintesencją gry była śmierć od miecza. Dokładniej zaś rozdzielanie jej na prawo i lewo pośród atakującego nas różnorakiego plugastwa. Powiecie – nic nowego! Była masa takich gier! Cóż, trudno się z tym nie zgodzić, jednak ta opisywana miała w sobie coś nowego. Mam tu na myśli niecodzienny system sterowania, który potrafił doprowadzić początkujących graczy do zgrzytania

zębami, rzucania klawiaturą i używania w wypowiedziach słów krótkich, dźwięcznych i niezbyt akceptowalnych w większym towarzystwie. Cały problem polegał na tym, iż poszczególne ciosy, bloki czy ich kombinacje nie miały przypisanych sobie pojedynczych klawiszy. Na przykład: kiedy graliśmy za pomocą klawiatury numerycznej (można było używać też myszy lub joysticka), to żeby dokonać popisowej dekapitacji, należało wcisnąć kolejno przyciski „4” i „6”. Gdy to uczyniliśmy, nasz dzielny wojownik wykonywał poziome cięcie, które przy pewnej dozie szczęścia mogło ściąć wraży łeb. Uogólniając jeszcze bardziej – miecz znajdował się tam, gdzie go naszymi ruchami umieściliśmy. Trzeba przyznać, iż pierwsze spotkania z grą były nieco... chaotyczne, zanim gracze zorientowali się, co i jak. System nie był łatwy, ale na pewno warto było go opanować – możliwość biegu czy skoku przy jednoczesnym rozdawaniu ciosów mieczem była naprawdę bardzo kusząca. Pamiętajcie proszę, że mowa tu o grze sprzed 18 lat – wtedy takie rozwiązanie było naprawdę rewolucyjne. Dodać do tego należy świetną jak na ten czas grafikę i niezłą muzykę. Grywalność również była bez zarzutu – szczególnie że atakującym nas potworom mogliśmy ucinąć łebki, rączki i nóżki, więc monotonii się nie uświadczyło. Ba! Z tego, co pamiętam, dało się nawet podnieść ucięte ramię z bronią i za jego pomocą przez jakiś czas siać destrukcję – nie było to zbyt skuteczne, ale na pewno zabawne. A kiedy znudziło nam się już dziesiątkowanie komputero-



wo sterowanych wrogów, to zawsze pozostawała nam Arena – tam mogliśmy mierzyć się z czterema, a po dodatku nawet z dziewięcioma ludzkimi przeciwnikami! Naprawdę wspaniała zabawa. Do dziś żałuję, że ten tytuł nie zyskał należnej mu popularności, bo rozrywki potrafi dostarczyć nawet w tych czasach. Spróbujcie sami!



Worms

Zgodnie z zapowiedzią cofamy się do roku 1995, kiedy to firma Team17 wypuściła grę, której, mam nadzieję, nikomu nie trzeba przedstawiać – chodzi naturalnie o „Worms”. Tytuł, przy którym setki, tysiące, o ile nie miliony graczy spędzały długie godziny, siejąc śmierć i zniszczenie przy pomocy kilku zabawnych robali. W końcu powszechnie wiadomo, iż dżdżownice do załatwiania sporów używają wyrzutni rakiet, granatów czy karabinów maszynowych, prawda? Tak... czysty absurd, jakim był pomysł na grę, okazał się przysłowiowym strzałem w dziesiątkę. Dyski twarde rozgrzewały się niemal do temperatury lawy, a na monitorach można było spokojnie grillować, kiedy gracze godzinami wymieniali się wybuchowymi argumentami, starając się po raz kolejny zniszczyć drużynę przeciwną w możliwie najbardziej destrukcyjny sposób.

Dodatkowym plusem był fakt, iż plansza nie była statyczna – kolejne rakiety czy pociski wyrzywały solidne dziury w krajobrazie, które można było wykorzystywać w roli zaimprovizowanych okopów. Twórcy gry zadbali o to, by mordercze robale miały do dyspozycji całkiem słuszny arsenał – no ale czego się spodziewać, jeżeli podstawową (a zarazem jedną z najskuteczniejszych) bronią była bazooka? Dodajmy do tego rakiet samonaprowadzające, granaty zwykłe i rozpryskowe, miny, pistolet maszynowy Uzi i tym podobne wynalazki, a otrzymamy przepis na naprawdę długie go-

dziny rozgrywki. Dlaczego? W końcu teoretycznie takie pojedynki powinny znużyć się najwyżej po godzinie, nawet z wykorzystaniem opisywanego mrowia broni. Cóż, niesamowita grywalność wynikała prawdopodobnie z tego powodu, iż nauczyć się grać na podstawowym poziomie było banalnie łatwo – jednak by zostać przysłowiowym mistrzem, należało grać długo i intensywnie. Naturalnie najlepiej sprawdzała się klasyczna metoda prób i błędów – a te potrafiły być bardzo, ale to bardzo bolesne. Nie zmienia to jednak faktu, iż po wyszlifowaniu umiejętności można było dokonywać naprawdę widowiskowych strzałów – na przykład łupnąć bazooką z tak wyliczoną siłą, by rakietą została zawrócona przez wiejący wiatr i trafiła przeciwnika kryjącego się za przeszkodą terenową. Nawet już nie wspomnę o precyzyjnym rzucaniu granatami z dokładnie ustalonym czasem eksplozji, gdyż to była już wyższa szkoła jazdy. O tym, że tytuł był niesamowicie popularny, nie muszę raczej nikogo przekonywać – idealnym dowodem na to jest masa kolejnych części, które pojawiały się w kilkuletnich odstępach, przynosząc nowe, zabawniejsze metody na wypalanie przeciwników ogniem i żelazem (na przykład za pomocą owiec, bananów, czy mojego



ulubionego Świętego Granatu Ręcznego, który oprócz fenomenalnego efektu dźwiękowego miał tę właściwość, iż zmieniał w nicłość naprawdę spory kawałek planszy). A zważywszy na to, iż najnowsza, 22 część ma zostać wypuszczona w tym roku, przypuszczam, że jeszcze niejedno pokolenie będzie toczyło robacze wojny. Mogę tylko mieć nadzieję, iż po kilkunastu partyjkach rozegranych w obecnej grafice niektórzy z graczy zechcą poświęcić chwilę na zapoznanie się z pierwszymi grami z tej serii. Naprawdę warto!



To miała być recenzja kolejnej części cyklu Oka Jelenia – „Sowiego Zwierciadła” autorstwa Andrzeja Pilipiuka, wydane go przez Fabrykę Słów. Ale nie będzie, ponieważ ten paskudny rak na współczesnym piarstwie jest tak powszechny, że równie dobrze mogą się odnieść do problemu jako całości.

» Verlax

Pozwolę sobie opowiedzieć moją krótką przygodę z cyklem Oka Jelenia. Andrzej Pilipiuk kupił mnie świetnym, klimatycznym opowiadaniem z serii „podróż do przeszłości” z masą detali, świetnym stylem i bardzo ciekawymi postaciami. „Droga do Nidaros” była cudowna, podobnie kolejne części. Od czwartego tomu („Pana Wilków”) jakoś zaczęła spadać, ale generalnie czytało się to dobrze. W szóstej i ostatniej części („Sfera Armilarna”) już naprawdę było ciężko zrozumieć, o co chodzi, ale na tym cykl się zakończył. Epilog był bardzo ładny i klimatyczny, pozostawił cholernie dobre wrażenie. To była ta wisienka na torcie naprawdę dobrej serii fantastyki.

A potem drogiemu autorowi odpalił się protokół „skończyły się pieniądze na wódę, musiem napisać sequel”. No i to zrobił. Pojawił się bękart w postaci „Sowiego Zwierciadła”.

„Sowie Zwierciadło” nie jest złym opowiadaniem, jak się na to spojrz obiektywnie. Gdyby był opowieścią o czymś zupełnie innym, pewnie dałbym

mocne osiem na dziesięć. Ale opowiadanie to spektakularnie wyrzuca przez okno doskonałe zakończenie ze „Sfery Armilarnej”. Zamiast tego autor pierwszą część opowiadania poświęca na wytłumaczenie „dlaczego „Sfera Armilarna” jednak nie jest finalnym zakończeniem”, dokonując przy tym gwałtu na świetnym epilogu z poprzedniej części. Teraz wracając myślami do tej serii, próbuję udawać, że „Sowie Zwierciadło” nigdy się nie wydarzyło, a cały cykl skończył się na epilogu „Sfery Armilarnej”.

To zachowanie ostatnio staje się typowe. Czasem chciałoby się zacząć jakąś nową serię fantasy, a potem odkrywasz po przeczytaniu pierwszego czy drugiego tomu, że jest ich siedem. I twórca pisze kolejny. I to nie będzie ostatni, bo potem dojdzie jeszcze jeden sequel. W każdej kolejnej książce autor ma coraz mniejsze pojęcie, o czym pisze, gubi wątki, zapomina, co która postać miała robić czy jakie miała zachowania, czy wreszcie traci pomysł na to, kiedy właściwie cykl winien się skończyć.

Ale to jest nie tylko problem „serii książek ciągniętych w nieskończoność”. Zachowanie to jest powszechne. Nie daj Bóg twórca osiągnie choćby najmniejszy sukces, można się już spodziewać pierdyliarda sequeli. Czy mowa o filmach (Hollywood bez przerwy walący w nas do porzygu sequelami, remake’ami, spin-offami) przez kolejne długie, żmudne serie fantasy bez widocznego końca (ostatnio kłątwa ta uderza w nawet takie legendy

gatunku jak G.R.R Martin) do nawet faników. Jak zobaczysz, drogi Czytelniku, jedno opowiadanie, które zdobędzie gigantyczną sławę za dobrze opisaną historię, realia i bohaterów możesz się już spodziewać ciągnięcia tego przez tysiąc stron, aż czytelnik umrze z żenady.

Problem jest poważny, bo generuje realne problemy. Jeśli jesteś w połowie serii, i tak przeciętny czytelnik kupi kolejny tom, nawet gdyby byłaby to dosłownie kupa zawinięta w folię. Bo co z tego, że recenzent ostrzeże, że „jakość kolejnego tomu jest dużo gorsza”, jeśli uczucie „jestem już w połowie serii, byłoby to marnotrawstwo, gdybym jej nie przeczytał do końca” jest dominujące?

Seria „Duchy Gaunta” autorstwa Dana Abnetta jest jednym z tych cyklów, którym naprawdę mogę wybaczyć ciągnięcie go długo niczym telenowelę, ponieważ tam naprawdę trudno znaleźć scenę czy kawałek rozdziału, który nie pełni jakiejś istotnej funkcji dla opowiadania, a co najważniejsze – pomimo kontynuowania serii tak długo nadal te nowsze części trzymają poziom. Czasem jednak zdarzało mi się zajrzeć do innych opowiadań „wojennych” czy fanfikcji w tych klimatach, w których najchętniej wykreśliłbym co najmniej osiemdziesiąt procent treści, gdyż jest kompletnie nie na temat, jest zbędna, nie buduje klimatu, jest tylko durnym zapychaczem, by móc się pochwalić „ho ho, napisałem wielkie dzieło na tysiąc stron!”, kiedy interesujące jest co najwyżej dwieście, jeśli nie mniej.

Czasem to też nie jest kwestia sequeli albo ich braku, ale wręcz samej objętości książki. Dla mnie dobra powieść to taka, która dostarcza wszystkiego czego trzeba, a jednocześnie żadna jej część, nawet jedna strona nie nadaje się do wycięcia z książki bez szkody dla niej. Teraz wypada się zastanowić, jak dużo książek spełnia tę definicję. Kto jeszcze pamięta pierwszą część Achai, może przypomnieć sobie, że w oryginalnym wydaniu zabrakło jednego rozdziału, czego... nikt, włącznie z autorem, nie zauważył. To dużo mówi o „pisaniu dobrego dzieła” i „pisaniu po to, by wyrobić liczbę stron”.


Patrząc na co dłuższe opowiadania w kucykowym fandomie, bardzo ciekawa jest ta rywalizacja o to, które z nich posiada najwięcej stron. Fajnie się potem chwalić, że ma się najdłuższe dzieło w fandomie, ale co z tego, gdy wartość czytania jest góra dwadzieścia procent całego opowiadania.

Z perspektywy autora ciężko ocenić, jak tak naprawdę długie są jego wypociny, dopóki nie ujrzy ich w innym formacie albo sam nie spróbuje czytać swojego dzieła tak jak czytelnicy. Gdy tworzy się concept opowiadania i planuje się, dajmy na to, skończyć to w dwustu stronach, to plany często rozmiągają się z rzeczywistością. A to okazuje się, że trzeba dodatkowego rozdziału, by zarysować motywy postaci, a to chciałoby się przedłużyć scenę bitwy o miasto, by była bardziej epicka. Strony się mnożą, a do autora nagle dociera, że nie starczy mu motywacji, by skończyć fanfika. Niemierzenie sił na zamiarów zwyczajnie boli, o czym sam miałem przykrość się przekonać.



Niestety, przykra konkluzja jest taka, że to paskudne zjawisko będzie nam towarzyszyć. W obecnej scenie filmowej kręcone w nieskończoność sequely, remake'i i spin-offy się po prostu sprzedają i to małym kosztem. W pisarstwie też takie pójście na łatwiznę jest bardziej dochodowe. Po co wymyślać jakąś nową, zgrabną powieść, kiedy można napisać kolejny sequel do cyklu, który się dobrze sprzedawał i napisać słownie cokolwiek, bo czytelnicy i tak to kupią.

W każdym razie – „Sowie Zwierciadło” nigdy się nie wydarzyło. Nie było go. Koniec i kropka.



Gandzia Gra w „Warcrafta III”

Witam w pierwszym (i, miejmy nadzieję, nie ostatnim) artykule z nowej serii, w której mam zamiar przedstawiać stare, niekiedy już zapomniane gry. W przeciwieństwie jednak do mojego redakcyjnego kolegi Dolara, będę opisywał tytuły, których nie musicie szukać w muzeach archeologicznych. Na pierwszy ogień wybrałem pozycję, w którą okazjnie gram do dziś.

» Gandzia

Cofnijmy się w czasie do roku 1994. Gracze zagrywają się w pierwszą część „Worms” i w wydanego w listopadzie 1993 „Mortal Kombat II”. Wtedy to, dokładnie 11 marca, mało wówczas znana firma Blizzard wydaje „Warcraft: Orcs and Humans”, przedstawiciela rodzącego się wówczas gatunku strategii czasu rzeczywistego. Rok później świat ujrzał sequel tej gry: „Warcraft II: Tides of Darkness”, do którego wkrótce wypuszczono dodatek „Beyond the Dark Portal”. Obie gry opowiadały historię wielkiego konfliktu między ludźmi a orkami w fantastycznym świecie Azeroth, który wiele osób zapewne kojarzy z MMORPG „World of Warcraft” albo z wydanego w tym roku filmu. Obie też, w szczególności zaś dwójka, szybko zdobyły serca graczy.

Na następną odsłonę serii gracze musieli czekać aż do 2002 roku. Akcja „Warcraft III: Reign

of Chaos”, bo o nim mowa, toczyła się piętnaście lat po zakończeniu historii z drugiej części i opowiadała historię inwazji demonów na Azeroth. Fabuła, chociaż prosta jak konstrukcja cepa, potrafiła wciągnąć, w czym pomagały zwroty akcji, zrobione na silniku gry przerywniki między misjami i kończące każdą kampanię krótkie filmy CGI. W 2003 Blizzard wydał dodatek do gry, „The Frozen Throne”, który dodawał nowe jednostki i bohaterów, opowiadał zaś o walce o Tron Mrozu – artefakt, w którym uwięziony był władca nieumarłych, Król Lisz.

Pod względem mechaniki gra była zbliżona do wielu innych przedstawicieli swojego gatunku. Robotnicy zbierali surowce – złoto i drewno – i budowali naszą bazę, w której werbowaliśmy i ulepszaliśmy wojska. Nowością byli bohaterowie – wprowadzicie ci pojawili się już w drugiej części serii, tam jednak mieliśmy do czynienia z nieco silniejszymi wersjami zwykłych jednostek, których śmierć kończyła grę. W trójce bohaterowie stali się podstawą każdej armii, w walce zdobywali poziomy doświadczenia, wspierali nasze wojska szeregiem unikatowych zdolności i potrafili korzystać z zestawu przydatnych artefaktów. Mogliśmy ich też wskrzeszać na ołtarzach. Aby jeszcze bardziej uprzyjemnić zabawę, oprócz wrogich armii na mapie znajdowały się obozy neutralnych stworów, często broniących kopalni, sklepów czy ważnych dróg.

Gracz miał do dyspozycji cztery rasy, z których każda różniła się od siebie klimatem, jednostkami i filozofią rozgrywki. Ludzie byli frakcją przeciętniaków, orkowie stawiali na brutalną siłę, nieumarli zalewali przeciwnika masą tanich jednostek, zaś nocne elfy polegały na atakach dystansowych, mobilnych bazach i umiejętności ukrywania się w nocy. Cykl dobowy miał zresztą spore znaczenie – po zachodzie słońca nasze jednostki miały mniejsze pole widzenia, a wiele neutralnych potworów zasypiało, dzięki czemu nie musieliśmy staczać ciężkiej walki, by skorzystać ze sklepu lub ze skrótu.



Kampania dla jednego gracza stawiała przed nami różnorodne zadania. O ile część misji polegała na zwykłym zniszczeniu bazy wroga, to wiele z nich miało znacznie ciekawsze cele. Tak więc broniliśmy bazy do przybycia posiłków, eskortowaliśmy konwoje, zatapialiśmy okręty, a nawet ścigaliśmy się z demonem o to, kto szybciej zabije określoną liczbę wieśniaków. W niektórych misjach twórcy darowali nam konieczność rozbudowy bazy; zamiast tego otrzymywaliśmy grupkę jednostek, która miała pomóc bohaterowi w przebiciu się przez pełną wrogów i pułapek mapę. Rozwój naszych herosów nabierał tu dużego znaczenia, gdyż ci przechodzili z nami do kolejnych misji.

Istotnym elementem wpływającym na żywotność tej gry był i do dzisiaj jest tryb multiplayer, który pozwalał zarówno na stoczenie szybkiej bitwy, jak i na rozegranie dużego scenariusza RPG czy rozpętanie wojny totalnej na mapie

o wdzięcznej nazwie „Azeroth Wars”. Duża w tym zasługa dołączonego do gry edytora map, który nawet dziś robi wrażenie swoimi możliwościami. Pozwalał nie tylko na tworzenie własnych map do trybu potyczki, ale i bardziej skomplikowanych kampanii, map RPG czy filmików na silniku gry. Istnieje minimum jedna mapka przerabiająca tego RTSa w... prostą grę wyścigową. No i nie można zapomnieć, że sequel jednego z modów do „Warcrafta III” został wydany jako samodzielna gra z gatunku MOBA, która zdobyła sporą popularność.

Tryb wieloosobowy wciąż cieszy się sporą popularnością i pozwala na świetną zabawę w grupie znajomych. Nawet jeśli siedzicie cały dzień w piwnicy i w efekcie nie macie kolegów, zawsze pozostaje wam gra z losowym przeciwnikiem przez Battle.net; łatwo też znaleźć graczy do wspólnej gry za pośrednictwem GameRangera czy innego tego typu programu.

Od strony technicznej gra nie zestarzała się zbyt wiele. Doskonały soundtrack pozwalał lepiej wczuć się w uniwersum Azeroth, zaś nieco cukierkowa grafika do dziś cieszy oczy. Krainy, które zwiedzaliśmy i które

podbijaliśmy, zostały zrobione dość szczegółowo. Poza tym „Warcraft III” odpali właściwie na każdym współczesnym komputerze. W zasadzie mogę się przychylić jedynie do moim zdaniem zbyt małego oddalenia kamery oraz do limitu jednostek, które mogliśmy zaznaczyć – wynosił zaledwie dwunastu wojaków.

Gra została w pełni zlokalizowana przez CD Projekt. Tych, którzy nie przepadają za dubbingiem, uspokajam – spolszczenie stoi na wysokim poziomie. Tłumacze i aktorzy głosowi wykonali kawał dobrej roboty, więc nie bardzo jest się do czego przychylić.

Zatem jeśli jesteście fanami nieco już zapomnianego gatunku RTS lub szukacie jakiejś dobrej gry do luźnego popykania w grupie znajomych, to dobrze trafiliście. Z całego serca polecam tę rewelacyjną strategię. Do zobaczenia na polu bitwy!



Recenzja pierwszych 3 sezonów RWBY

Jeśli zastanawialiście się kiedyś, co może wyjść z połączenia serii o Harrym Potterze oraz „Girls und Panzer”, to odpowiedzią na wasze pytanie jest właśnie „RWBY”.

» aTOM

„RWBY” to serial animowany, opowiadający o przygodach grupy przyjaciółek, które dostają się do elitarnej szkoły dla wojowniczek z nadzieją na zostanie łowczyniami – elitarną jednostką czuwającą nad bezpieczeństwem świata Remnant. Oczywiście oś fabuły nie kręci się jedynie wokół szkolnych zajęć (tych jest na ekranie stosunkowo mało), bowiem już w pierwszym odcinku poznajemy kilka postaci z gatunku „tych złych” i wstęp do intrygi, która rzecz jasna zaważy na losach świata. Dotychczas ukazały się trzy sezony, czwarty jest w produkcji, a docelowo całość ma mieć około dziesięciu sezonów. Warto podkreślić, że twórcy zastosowali ciekawy sposób na poszerzenie wiedzy widza o samym świecie – mianowicie pomiędzy zwykłymi odcinkami pojawiają się kilkuminutowe opowiesci zwane „World of Remnant”, które wyjaśniają genezę serialowej krainy i pokazują istotne wydarzenia z jej historii. Może i jest to pójście na łatwiznę, ale przynajmniej twórcy nie musieli się silić, aby jakoś sensownie przemycić te kwestie w samych odcinkach. Postacie wiedzą, czym jest np. energia zwana Pyłem (org. „Dust”)

i żaden z bohaterów nie zadaje głupich pytań, co dość często zdarza się w takich serialach.

Od strony technicznej RWBY jest całkiem ładne, acz momentami mocno widać niedoróbki. O ile walki są naprawdę dopracowane, tak w czasie sceny zwykłej przechadzki można czasami zauważyć „sztywność” animacji postaci i syndrom robota. Jednak z każdym sezonem jest coraz lepiej na tym polu. Widać to zwłaszcza po postaciach tła, które w pierwszych odcinkach były po prostu cieniami, a teraz twórcy w końcu zaczęli umieszczać na drugim planie jakieś twarze. A’propos twarzy – dzięki Lunie, że praktycznie nie ma tutaj typowych dla anime łezek, krzyżyków, wielkich oczu i innych takich, które mają symbolizować emocje, a jak dla mnie zawsze jedynie wybijają widza z immersji.

Serial opowiada o wojownikach, toteż spora część odcinków młócką stoi. I to jaką! Bohaterowie walczą przy pomocy własnoręcznie skonstruowanych broni, które zwykle mają dwa tryby – strzelecki i do walki w zwarciu. Twórcy wykonali doskonałą robotę, jeśli chodzi o wygląd narzędzi walki, acz w kilku miejscach nieco zbyt poszaleli (dostajemy np. gościa, który walczy... trąbką). Że nie wspomnę o jednej z głównych bohaterek, która korzysta z połączenia karabinu snajperskiego i kosy. Szybko jednak przyzw-

czajamy się do tego typu dziwów i możemy cieszyć oczy kolejnymi walkami. Warto też dodać, że twórcy stale podnoszą sobie poprzeczkę i w czasie trzech dotychczasowych sezonów każda kolejna większa „potyczka z bossem”, była coraz lepsza. A to, co zasewnowano nam w ostatnim odcinku trzeciego sezonu, to podręcznikowy przykład tego, jak powinno się łączyć rozwój bohaterów, sceny walki i podkład muzyczny.

Na plus trzeba też zaliczyć nawiązania, które są wplatane w serial, jak choćby postać wzorowana na Thorze (choć bronie z pewnością dostrzegą też w niej podobieństwo do... Pinkie Pie!) czy nazwanie ogromnego kruka Nevermore. W jednym z odcinków twórcy też w genialny wprost sposób zażartowali sobie z nazw różnych shipów, jakie wymyślili fani.



O samych fanach tejże produkcji warto napisać więcej, bo przypominają nieco nasz własny fandom. Nie czytałem co prawda żadnego fanfika umieszczonego w tym świecie, ale ilość i jakość stworzonych artów szczerze mnie zdumiała. Ponieważ gros głównych postaci to kobiety, nie obyło się też bez sporej dawki „statkowania”, ale dużo ciężiej natrafić na coś odrzucającego niż w przypadku

Ano właśnie, muzyka. Choć sama kreska nie każdemu musi się podobać, to rockowy soundtrack momentalnie wpada w ucho i nie chce z niego wyjść. Naprawdę polecam poszukać go na YouTube, zwłaszcza jeśli lubimy połączenie żeńskiego wokalu i gitary elektrycznej. W dodatku jest skomponowany tak, aby idealnie zgrywać się z akcją na ekranie, dzięki czemu w czasie głównych bitew kończyny dosłownie latają w rytm muzyki.

Mane Six. Jakość rysunków stoi na wysokim poziomie i jeśli ktoś lubi sobie przeglądać ładne kawałki cyfrowego malunku, DeviantArt RWBY to miejsce dla niego.

Podsumowując – jeśli lubicie lekko futurystyczne światy, szybką akcją i dobrą muzyką, z czystym sercem polecam „RWBY”. I proponuję zacząć od czterech zwiastunów (Red, White, Yellow i Black), bo doskonale przedstawiają główne postaci i wprowadzają w świat Remnant.

No, może nieco przesadziłem z tymi kończynami, bo serial nie jest specjalnie krwawy (potwory się nie liczą, bo ich krew wygląda tandetnie). Acz zdarzają się momenty, po których z naszych ust zabrzmi solidne „WTF?!”. Tu właśnie pojawia się podobieństwo do serii o Potterze (nie licząc oczywistego motywu magicznej akademii), która także z każdą kolejną książką stawała się coraz bardziej „dorosta”.





Oldtown Festival 2016 – Relacja

Czy wiecie, kiedy możemy powiedzieć o imprezie, że była świetna, wspaniała, najlepsza, na jakiej kiedykolwiek byliśmy? Że absolutnie nam się podobała, że na pewno wrócimy za rok i że niczego (no, prawie) nie żałujemy? Ja wiem.

» *Kingofhills*

Po pierwsze, kiedy jest świetnie zorganizowana. Po drugie, kiedy spełnia wszystkie wymagania, jakie są przed nią stawiane. Zaś po trzecie: wtedy, kiedy w jej trakcie zapominamy o całym świecie, zastępując go imersją wytworzoną wokół.

Wszystkie te warunki spełnił w tym roku festiwal Oldtown 2016, największy europejski konwent o tematyce postapokaliptycznej. Tu właśnie dowiedzie się, co składa się na najlepszą imprezę, na jakiej dotychczas byłem.

Nie mam właściwie pojęcia, od czego konkretnie zacząć tę relację. Działo się tyle rzeczy, tyle tematów jest do omówienia i tyle kwestii chciałbym poruszyć, że boję się zaczynać od czegokolwiek w obawie o to, że zabraknie mi miejsca na resztę. No, ale może jakoś się uda.

Moja mała apokalipsa

Tegoroczna edycja Oldtown Festival rozpo-

częła się dnia 18 lipca, zakończyła się zaś 24 lipca. W tym czasie miejsce miała zarówno część festiwalowa, tj. koncerty, warsztaty, sesje zdjęciowe i inne tego typu zabawy, oraz część główna – czyli LARP. Jako że nigdy nie było mnie na tego typu wydarzeniu, miałem sporo obaw nie tyle co do tego, jak został zorganizowany sam festiwal, ale jak pójdzie mi. Koniec końców wyszło na to, że bawiłem się przednio, a zmartwienia zniknęły w momencie, gdy rozpoczęło się odgrywanie postaci.

Przejdźmy zatem do dnia pierwszego, a raczej dnia zerowego – niedzieli 17 lipca. Wtedy to wraz ze znajomym przybyliśmy na miejsce, rozłożyliśmy się pod drzewkiem i poczęliśmy zwiedzać okolicę. Już wtedy przybyło wiele osób, w tym frakcje, grające olbrzymią rolę. Miasteczko Oldtown wypełniało się życiem, by ostatecznie znalazło się na nim ponad ośmiuset gości plus organizacja. Imponujące jak na tak specyficzną tematykę. Znalazły się osoby z Niemiec, Austrii, Irlandii... zresztą nawet rok temu, oprócz tego, że pojawiła się duża frakcja złożona z samych Finów, to przyjechała osoba prosto z... Japonii.

Następnego dnia trwały przygotowania zarówno organizatorów, jak i samych graczy, do nadchodzącego LARPa. Dzień pierwszy, tj. 18 lipca, wypełniony był wszelakimi warszta-

tami przygotowawczymi i prelekcjami. Tam można było na przykład dowiedzieć się, jak dobrze rozwalić sobie strój, jak nie zginąć na pustkowiach w przeciągu pięciu minut, jak efektywnie szukać przedmiotów czy nie wpaść w pełną mutantów i radiacji dziurę. Uważam czas spędzony na tych warsztatach za bardzo dobrze wykorzystany, były bowiem przeprowadzone sprawnie, bez większych problemów technicznych, a także odbywały się co jakiś czas, w razie gdyby ktoś nie zdołał trafić na poprzednią „edycję”.



Podobnie zresztą wyglądał dzień drugi. Różnica polegała na końcówce dnia, kiedy to właśnie zaczął się sam LARP. W tym roku organizatorzy postanowili rozpocząć z przytupem: do akcji wkroczyła jedna z najstarszych frakcji w historii festiwalu (trzeba wspomnieć, że frakcje odgrywają często bardzo dużą rolę w fabule i nie tylko), nastąpił piękny, a zarazem przerażający pokaz sztucznych ogni w akompaniamencie chorału gregoriańskiego... a potem całe Oldtown zaczęło skandować, żeby przybyły Zakon Świętego Płomienia, mówiąc krótko, wypierdalał. Nie wspominając już o tajemniczej mgie, która również była częścią tegorocznej fabuły...

Nie trzeba było długo czekać, zanim nie rozpoczęła się chaotyczna ucieczka z miejsca wydarzenia, bowiem według komunikatów (oraz bardzo sugestywnego „ognia z mobilnego działka przeciwlotniczego” w postaci fajerwerków) drony ochronne zostały dezaktywowane, co pozwoliło na pałowanie się

ile wlezie, co z kolei automatycznie nasuwa nam kwestię mechaniki.

Z czym do mutków?

Tegoroczna edycja przyniosła ze sobą parę zmian w kwestii bezpieczeństwa i dozwolonych działań. Następstwem zeszłorocznej afery z przejechanym uczestnikiem LARPa było mocne zaostreżenie reguł dotyczących prowadzenia samochodów na terenie gry. Na terenie samego miasteczka Oldtown nie wolno było używać broni ASG w absolutnie żadnym wypadku, co jednak miało miejsce już od co najmniej kilku edycji. Z kolei broń otulinowa miała nieco inne zasady, zależne np. od rozwoju akcji w danym momencie oraz, między innymi, pory dnia. To powodowało, że wiele konfliktów rozwiązywanych było za dnia, a nie nocą.

Sytuacja ulegała całkowitej zmianie poza granicami miasteczka, na tzw. waste-

landzie. Tam zasad dotyczących walki nie było praktycznie żadnych, poza tymi oczywistymi (czyli np. żeby nie pałować kogoś z całej siły, bo to naprawdę boli i może dojść do wypadku), zaś w każdej chwili można było zostać napadniętym przez bandytów bądź mutantów. Samotne wypady zazwyczaj nie kończyły się zbyt dobrze, bowiem mechanika gry nie pozwalała na zostanie „one man army” nawet w razie posiadania najlepszego ASG i najlepszej możliwej zbroi. Faworyzowano wypady grupowe; krążyła zresztą plotka, że w razie zauważenia przez organizatorów samotnego wędrowca można było mieć pewność, że trafi się na jakichś niemiluchów nawet kilkadziesiąt metrów od bram miasta.

Zespół organizatorski, helperzy oraz NPC mieli do dyspozycji krótkofalówki, dzięki czemu komunikacja przebiegała bardzo sprawnie, zaś reakcje na czyny graczy nie były przedłużone i sztuczne. Muszę przyznać, że praktycznie ani razu podczas LARPa nie

spotkałem się z sytuacją, by NPC nie wiedzieli, co zrobić, byli zaskoczeni bądź robili coś kompletnie odwrotnego do tego, czego można było się spodziewać. Wyjątkiem była końcówka, ale o tym później.

dla większości graczy, odbywały się wydarzenia na arenie (najgłośniejsze były walki bokerskie „Prize Fighters” oraz konkurs walk w kiślu, w którym na szczęście lub nieszczęście współgraczy nie wzięłem udziału), tutaj można było pre-handlować nawet własną matkę oraz usłyszeć wszystkie ogłoszenia z radia.



A skoro o radiu mowa, to nadawało praktycznie nieustannie. Z jednego nadajnika korzystali zarówno organizatorzy, którzy przekazywali fabularne informacje, jak i frakcje, zazwyczaj z reklamami swoich usług. Kiedy nie było już czasu lub miejsca na reklamy i informacje, puszczano klasyczną muzykę w klimacie Fallo-uta. Reklamy z kolei były przeróżnej maści. Ludzie stawiali na kreatywność połączoną ze standardowymi

Ponownie nasuwa się nam kwestia pojazdów. Jak wspominałem, tegoroczna edycja obrodziła w restrykcje dotyczące nie tylko dopuszczalnych bryk, ale też i samych kierowców. W ubiegłych latach prowadzić mogła osoba, która samochodu osobiście nie zarejestrowała (znaczy prowadziła czyjś samochód bez konsekwencji (!), bez prawa jazdy (!!)), a zdarzało się, że kierowcy siadali za kierownicę po pijaku (!!!). W tym roku się to zmieniło i moim zdaniem wyszło to festiwalowi na dobre. Czemu wspominał o tym teraz? Bowiem na wastelandzie też obowiązywały pewne ograniczenia. W przeciwieństwie do tego, co można było spotkać rok temu, tym razem nie było możliwości strzelania do ludzi i mutantów w trakcie jazdy – trzeba było zatrzymać samochód, wysiąść i dopiero zacząć strzelać. Oprócz tego nie można było wykorzystywać fury jako mobilnej osłony.

chwytami marketingowymi typu „u nas taniej niż u reszty” oraz lekką dozą absurdu. Moim osobistym faworytem było ogłoszenie o mniej więcej takiej treści:

„Zajebałeś nam sztandar? Nie przejmuj się, mamy ich tyle, że jak idziemy do kibla, to podcieramy sobie nimi dupę. Mamy dla ciebie propozycję: jak uda ci się podpierdolić sztandar prosto spod nosa naszego wykidajły, damy ci kapsle. Zapraszamy!”. Może i niezbyt odkrywczym, ale przekaz był jasny i intrygujący.

Miasto jak ze snu

Ale przecież nie tylko pustkowiem żyje człowiek. W samym miasteczku Oldtown było naprawdę sporo do roboty. Górowało przebywanie w barze, gdzie można było się napić, posłuchać klimatycznej muzyki, pogadać, pośmiać się, a także pogadać ze sztuczną inteligencją, będącą poniekąd 'strażnikiem' miasta. Oprócz tego, wiele frakcji miało otwarte drzwi



Miasteczko było też domem dla zdecydowanej większości frakcji przeróżnej maści, starych i nowych. Byli więc Shperacze, którzy stylizowali się na nieco mniej zmilitaryzowane Bractwo Stali; byli Paleciarze,

kórzzy zbudowali sobie bazę z drewnianych palet. Organizacja Flying Caravans stylizowała się na coś między mafią a związkiem handlowym, Traperzy specjalizowali się w wypadach na pustkowia, zaś Group of Independent People, zwane potocznie Gówno i Patyki, robiło wszystkiego po trochu. Nie wspominając już o słynnych Alkochemikach i ich kawówce, której niestety (albo na szczęście) nie zdołałem skosztować. Niby kofeina, a z 70% alkoholu ponoć miała.

Akcje i interakcje

Jednak tym, co miało dla mnie największe znaczenie, była atmosfera i otaczający mnie ludzie. Nawet gdybym spisywał sobie wszystkie godne zapamiętania akcje, jakie nastąpiły podczas tego tygodnia, to nie starczyłoby mi miejsca w artykule, by to wszystko pomieścić. Jeżeli miałbym coś lub kogoś wyróżnić, to na pewno byłoby to nasze skromne towarzystwo obozowe (w postaci sześciu namiotów mieszczących razem 13-14 osób), które zdołało stworzyć swoistą, malutką bazę z działającym piecykiem, dwupiętrowym ogniskiem oraz zaskakująco dobrze działającym systemem komunistycznym. Nasza grupka zgadła się ze sobą tak bardzo, że jeszcze podczas festiwalu planowaliśmy stworzyć na przyszły rok jakąś frakcję.

Oprócz tego warto wspomnieć o wymienionym wcześniej Zakonie Świętego Płomienia, który wcale nie był taki straszny, jak go malowano. Mimo wyraźnie religijnego charakteru, z członkami owej frakcji można było przyjemnie i spokojnie pogadać na wiele tematów, w tym tak poważnych jak filozofia życia po śmierci oraz różnych oblicz Boga. Co oczywiście nie przeszkodziło nam wszystkim w pozowaniu do sesji fotograficznej, gdy jakiś cywil postanowił zatrzymać się obok sporej grupki osób z pytaniem, czy może nam zrobić parę zdjęć. Znajdziecie je zresztą [tutaj](#).

Jeżeli czegoś żałuję, to tylko tego, co nie zależało ode mnie. Wspomniałem wcześniej o końcówce LARPa, która z naszej perspektywy okazała się chaotyczna i nieprze-

myślana, zaś ze strony organizatorów nieodpowiednio przygotowana. W skrócie: jedna ważna osoba nie przyszła na umówione miejsce w umówionym czasie, a tak się składało, że owa osoba znała wszystkie szczegóły misji, na którą się udawaliśmy. Zamiast tego wysłano kogoś innego, bez tej specyficznej wiedzy. W efekcie udało się tam o wiele za duża grupa osób, która miała problem z poruszaniem się po ciasnym terenie, połowa uczestników nudziła się przez większość czasu, a jeden z NPCów zemdłał pod wpływem gorąca i ostrego okładania otulinowymi pałami. Oprócz tej sytuacji nie zauważyłem niczego, co mogłoby mi zepsuć zabawę w jakikolwiek sposób.

Cała ta relacja i tak nie pomieściła nawet połowy tego, co chciałbym w niej zawrzeć. Mógłbym jeszcze przez co najmniej kilka stron rozpisywać się na temat mechaniki, poszczególnych frakcji, sytuacji, momentów godnych zapamiętania oraz mniej lub bardziej ciekawych wydarzeń fabularnych. Nie chcę jednak zabierać wam więcej cennego czasu, drodzy czytelnicy; jeżeli uważacie, że festiwal Oldtown to coś, na co chcielibyście pojechać, by przekonać się na własne oczy, jak to wygląda, z pewnością już teraz zaczniecie szukać dodatkowych informacji, relacji, zdjęć czy filmów. Jeżeli natomiast uważacie, że nie interesuje was taka tematyka, trudno. Nie wiecie, co tracie.

PS: Pozdrowienia dla Adalbertusa, którego spotkałem podczas LARPa. Tak, to ja cię pytałem, czy się przypadkiem nie znamy, pod barem „Home”. Mam nadzieję, że tobie podobało się co najmniej tak samo jak mi!





Mały bestiariusz słowiański: Południca

Południca jest jednym z najbardziej rozpoznawanych potworów słowiańskiej mitologii. Mimo upływu lat, pamięć o tym demonie nie zamarła, o czym świadczą mogą liczne nawiązania w książkach czy grach. W pierwszym „Małym bestiariuszu słowiańskim” postaram się trochę przybliżyć wizerunek południcy.

» *Gray Picture*

Kto był narażony na atak południcy?

Nieistotne, czy nazywano ją południcą, żytnią, diabłem południowym, babą o żelaznych zębach, rusałką polną, przypołudnicą czy rzańą babą, spotkanie z tym kobiecym demonem nie należało do najprzyjemniejszych. Na swoje ofiary wybierała tych, którzy nie grzesząc zdrowym rozsądkiem (i odpowiednią dozą lenistwa) wyszli w słoneczne letnie południe pracować w polu lub zasnęli pośród zboża w czasie żniw. Na atak najbardziej narażone były osoby wycieńczone pracą i pijane, gdyż miały one największą szansę zemdleć, a przez to nie zauważyć zbliżającego się niebezpieczeństwa. Południce słynęły również ze swojej niechęci do dzieci, szczególnie tych nieposłusznych. Podobno te niezbyt urocze stworzenia szczególnie upodobały sobie przebywanie pośród kłosów łubinu. Gdy w upalny, bezwietrzny dzień niespodziewanie zaczynają falować łany zboża, to niezawodny znak, że południca była już bardzo blisko.

W jaki sposób zabijały?

Tych, którzy mieli nieszczęście stać się celem ataku południowego demona, dotkliwie parzyła, łamała kończyny, czasem też okaleczała, używając swojego sierpa bądź ożogu. Śpiącego człowieka mogła udusić oraz ukraść lub zwęglić jego serce, co oczywiście prowadziło do bolesnej śmierci. Po spotkaniu z nią wieśniacy często wpadali w obłąd lub dotykały ich rozmaite ciężkie choroby. Niekiedy zadowalała się tylko sprowadzaniem silnych bólów i zawrotów głowy oraz powodowaniem omdleń. Niektóre rżane baby upodobały sobie zadawanie skomplikowanych, zawiłych i cudacznych zagadek, a od odpowiedzi na nie uzależniały dalszy los ofiar.

Nawet dzieci nie mogły czuć się bezpieczne w pobliżu południcy. Niegrzeczne dzieci straszono, że przyjdzie po nie w towarzystwie sfory siedmiu czarnych psów i wrzuci je do wielkiego, białego worka, który nosiła na swoich plecach, by następnie zakopać je żywcem w ziemi.

Jak się obronić przed atakiem?

Na szczęście dla żyjących z uprawy roli wieśniaków, istniał na to niebywale prosty sposób. Wystarczyło tylko unikać ciężkiej pracy na roli w letnie południe, zostając w domu albo idąc schować się przed słońcem, gdyż zgubne moce południc nie działały w cieniu. Gdy religia chrześcijańska wyparła rdzenne wierzenia Słowian, zaczęto wierzyć, iż tego demona można odegnąć na inne sposoby, mianowicie wy-

starczyło tylko pomodlić się, uczynić znak krzyża, a po owych zabiegach żytnia miała się natychmiast rozplątać w powietrzu. Można było też poprosić duchownego, żeby ten pokropił wodą święconą pola, dzięki czemu wszelkie demony przestawały pojawiać się na nich.

Jak wyglądały?

Na różne sposoby opisywano wygląd południcy. Niekiedy wyglądała jak bardzo brzydka i odrażająca, niezwykle wychudzona starsza kobieta, przerażająco podobna do kościotrupa. Głowę i twarz często miała obwiązaną kawałkami materiału bądź skrytą w chustach. Innym razem przybierała postać niesłychanie pięknej, młodej kobiety o rozwianych, złotych włosach, która w mgnieniu oka potrafiła zauroczyć dosłownie każdego mężczyznę. Zazwyczaj odziana była w zwiewne, białe szaty lub bezwstydnie chodziła całkowicie nago. Skąd taka rozbieżność w opisach jej aparycji? Według niektórych mogła być to sprawka kolejnej magicznej zdolności diabła południowego, dzięki której w oczach ofiary przybierała śliczną powłokę. W zależności od rejonu, wyobrażono sobie południcę trochę inaczej. Mogła mieć krwistoczerwone oczy i długie, wystające z jamy ustnej język albo z cienkie nogi porośnięte piórami lub sierścią.



Skąd się brały?

Południcami zazwyczaj zostawały duchy kobiet, które tragicznie zmarły niedługo przed albo w trakcie własnego ślubu, czy też tuż po weselu, choć narażone na to były też dziewczęta, które przeniosły się na tamten świat jeszcze w stanie panieńskim.

Jak powstało wierzenie w południce?

Niestety, w tym miejscu czuję się w obowiązku porzucić całą tę cudowną mistyczno-magiczną otoczkę, żeby pokrótce wyjaśnić, po co właściwie wymyślono południce. Jak w przypadku najpewniej wszystkich dawnych ludów, i Słowianie używali obrazu bogów i nadrzeczywistych istot, aby wyjaśniać sobie otaczający ich świat. Nie trzeba długo główkować, żeby zauważyć, iż zarówno okres najczęstszego występowania rusalek polnych, jak i przedchrześcijański sposób radzenia sobie z nim wskazują jednoznacznie na udar słoneczny. Znaczna część szkód, które wyrządzały ludziom, również przemawia na korzyść tej teorii: dotkliwie oparzenia, bóle i zawroty głowy, omdlenia.

Wystarczyło, że jeden chłop opowiedział, jak to na jego skórze nie wiedzieć czemu po pracy w polu pojawiały się oparzenia, bolała go głowa, czy jak to ktoś z jego rodziny zasnął w zbożu i już nigdy się nie obudził. Ten opowiedział tę historię kolejnemu, a ten następnemu, dodając lub zmieniając jakiś szczegół, potem historia przechodziła z ust do ust, aż powstała z niej legenda.

Południce w (pop)kulturze

Wspomniałam w pierwszym akapicie, że ten kobiecy demon przewija się dość często we współczesnych dziełach kultury, zarówno tej popularnej, jak i „zwykłej”, więc żeby nie rzucać słów na wiatr, podam kilka przykładów.

Chyba każdy miłośnik fantasy i RPGów grał w lub chociaż kojarzy „Wiedźmina”. W rozdziale czwartym pierwszej części gier o przygodach Białego Wilka południce (tak właściwie to tylko jedna z nich, a resztę można nadziewać na srebrny miecz do woli) odgrywają dość istotną rolę dla fabuły. Nawiasem mówiąc, zadania związane z żytnią w mojej opinii są najlepszymi w tej grze, głównie przez nawiązania do utworów dwóch największych polskich poetów epoki romantyzmu, „Balladyny” Juliusza Słowackiego i „Upiora” Adama Mickiewicza.

Jakiś czas temu przemierzając bez jakiegoś większego celu bezkresne otchłanie Internetu, natrafiłam na Youtube na piosenkę „W południe” Kazimierza Grześkowiaka. Wolę bardziej dynamiczną muzykę, choć sam teksty jest w mojej opinii całkiem niezły.



Kondycja świata gier

Jest godzina 2:30 w nocy, w niewielkim pokoju, rozświetlonym jedynie blaskiem ekranu komputera siedzi on – gracz. Wpatruje się uważnie w pasek postępu instalacji kolejnej wersji sterownika, licząc, że tym razem producent nie spierdzielił sprawy i wymarzona gra, na którą odkładał przez ostatnie tygodnie, wreszcie osiągnie 1080p60FPS. Pół godziny później wszystko staje się jasne. Gracz poddaje się i idzie spać. Jutro jest nowy dzień. Fora są pełne różnych solucji. Na pewno da się to ogarnąć...

» *Darques*

Czy ten wstęp wydaje się wam znajomy? Czy nie wydaje wam się, że coś takiego miało już miejsce? Czy przypadkiem nie instalowaliście kiedyś setnej wersji sterowników i nie grzebałście po panelach ustawień, plikach konfiguracyjnych, nie wklepywaliście dziwnych komend w konsolę gry tylko po to, by osiągnąć wymarzoną płynność? Nie? Czyli jesteście graczami konsolowymi...

Powyższy obrazek to od jakiegoś czasu gorzka rzeczywistość pewnej części graczy komputerowych, borykających się z problemami wydajności czy stabilności różnych gier. Tak właściwie każdy z nas w coś kiedyś grał, każdy ma jakąś ulubioną grę, studio, wydawcę czy serię. Nawet jeśli nie gra nałogowo, tylko lubi od czasu do czasu przyciąć rundkę w LOL`a czy

innego CS`a. Zazwyczaj nie zastanawiamy się, jak wygląda ten grajdołek zwany rynkiem gier, ot, mamy swój ulubiony tytuł i sobie w niego gramy. Czasem pojawi się coś nowego, co niekoniecznie się spodoba części graczy, ale żyje się dalej. Z czasem pojawi się nowa produkcja, a po niej kolejna. A może i sami przestaniemy grać, bo i czasu już na to nie ma? Ale skupmy się na tym, co jest tu i teraz. Na tych, którzy grają i grać lubią.

Więc jak to jest z dzisiejszym światem gier? Jaki pierwszy tytuł przychodzi wam do głowy? Jakikolwiek. Już? To teraz jesteście w stanie sobie przypomnieć, czym wydawca waszej gry przekichał sobie u graczy? Nie? Aż zdziwilibyście się, co się może dzieć w świecie gier...

Sprawa pierwsza z brzegu: downgrade. Mi osobiście pierwsza na myśl przychodzi gra „Watch Dogs” i jej prezentacja na E3 w 2014 roku. Oszałamiający pokaz nowej mechaniki, gra olśniewała efektami i graficznymi bajkami, pomysł wydawał się genialny, wreszcie jakiś powiew świeżości, ciekawy świat, nowe możliwości, no cud, miód i orzeszki. Mija jakiś czas i nadchodzi premiera. Gracze kupują grę i... Przecież to nie jest to, co pokazywali! Jak tak można?! Skandal! I właśnie w ten sposób Ubisoft stracił zaufanie graczy. Ubi, czyli ci od takich gier jak „Rainbow Six: Siege”, „Ghost Recon”, „Splinter Cell”, „Far Cry”, „Assassin’s Creed”... Wydawałoby się, że za takimi tytułami

stoi porządny producent. Cóż, prawda jest zgoła inna, a nie zagłębiam się tutaj w potknięcia serii Assassin's Creed i fakt, iż, podobnie jak Activision ze swoim Call of Duty, grzeją tego samego kotleta od lat, z jednym tylko przypadkiem, gdzie „Assasin's Creed IV: Black Flag” zebrał pochlebne opinie, bo inaczej ten artykuł rozrósłby się do niebotycznych rozmiarów.

Kogo by tu dalej... Ach, Electronic Arts. Z pewnością pamiętacie to kultowe intro „EA GAMES CHALLENGE EVERYTHING”. Pamiętam, że kiedy po odpaleniu gierki pojawiała się to intro, już wiedziałem, że czeka na mnie dobra produkcja. A dziś? Wiele lat później? Gracze nadal pamiętają bolesną premierę „Battlefield 4”, gdzie gra dopiero po kilku łatkach stawała się grywalna. Albo tony DLC do ich gier? DLC to raj dla wydawcy i piekło dla gracza. Nie ma to jak poszatkować grę i sprzedawać ją na raty, do tego wydając nienadającą się do niczego podstawkę. Owszem, teraz, lata po premierze, da się grać w BF4, ba, EA teraz nawet daje sporo darmowych DLC do tej gry, organizuje przeceny, ale już za rogiem premiera „Battlefield 1”, więc w jakiś sposób trzeba przyciągnąć graczy, zanęcić kawałkiem wyciętej gry sprzed kilku lat za darmo, a nóż jakiś niezdecydowany wyda 200 zł za edycję specjalną, która da mu dwie pukawki i wunderbauma do kibelka?

Jedziemy dalej. Support? Pierwsze skojarzenie: Steam. Serwis Steam, stworzony i nadzorowany przez firmę Valve, twórców takich gier jak „Portal” 1 i 2, „Half – Life” 1 i 2 (i 3) czy „Left 4 Dead”, „Team Fortress 2”, „Counter-Strike”... Znać te gry, a przynajmniej o nich słyszeliście. Więc również wydaje się, że stoi za nimi poważna firma. Pamiętacie Ubisoft? Tak, tu też nie jest różowo. Support jednej z największych platform z grami na rynku to jakiś żart. W sieci mnóstwo jest głosów, że pomoc techniczna praktycznie nie istnieje. Tickety wiszą miesiącami bądź są odrzucane. Owszem, Valve swego czasu coś wspominało, że zamierzają to naprawić, ale od tego czasu cisza... Korporacja, która zarabia ciężkie pieniądze na sprzedaży cudzych gier, nie jest w stanie ogarnąć grupy stażystów w dziale pomocy technicznej? Podobna sytuacja dotyczy Rockstar i Take-Two, ludzi odpowiedzialnych za serię GTA. Obecnie ich najnowsze dzieło, GTA V, szczyty się stale rozwijającym i ulepszanym trybem online. Ale i tutaj pojawiają się kwiatki, jakie nie powinny mieć nigdy miejsca. Otóż, wystarczy spojrzeć na kilka negatywnych opinii o grze w serwisie Steam. Gracze zostają zbanowani, ponieważ wewnętrzne mechanizmy gry nie wykrywają prawidłowo

zakupu elektronicznej gotówki za prawdziwą gotówkę i uznają nagle wzbogacenie za próbę oszustwa. Pół biedy, gdyby po zgłoszeniu się do pomocy technicznej sprawa została rozwiązana, ale wcale tak nie jest. Automaty odrzucają zgłoszenia bądź, podobnie jak w Valve, tickety wiszą miesiącami bez żadnej odpowiedzi. Czy tak powinna się zachowywać firma, która zarobiła kilka miliardów na swojej grze?

Będąc przy GTA: O, warto zwrócić uwagę na kwestię Community w grach, czyli społeczności graczy zebranej wokół danego tytułu. W przypadku GTA: O wystarczy dołączyć do sesji (o ile się uda i nie ujrzymy znajomego komunikatu o błędzie), a już po kilku chwilach ktoś zacznie nas dręczyć, na ten przykład, latając za nami helikopterem. Bo my mamy pierwszy poziom, a on sto pierwszy. I bo może. Spawkill, czyli mordowanie graczy tuż po odrodzeniu po poprzedniej śmierci, krzyki na komunikatorze głosowym i cheaterzy, których to mechanizmy gry nie zbanują, bo ci dawno to obeszli. Tak z grubsza wygląda obraz trybu sieciowego nowej odsłony jednej z najpopularniejszych gier. Niektórzy z pewnością kojarzą SAMP, czyli San Andreas Multi Player, fanowską modyfikację do „GTA: San Andreas” dodającą multi. Jako że tam nie było odgórnej kontroli poza adminami danego serwera, to można było być światkiem naprawdę dantejskich scen. Kto grał, ten wie, kto nie, niech zerknie na YT. I wiecie co? Właśnie tam, gdzie nie było praktycznie żadnych granic, grało się lepiej. Ktoś kiedyś zażartował, że nie było tam tyle dzieciami, bo instalacja moda i dołączenie gdziekolwiek mogło sprawiać nieco problemów i trzeba było kombinować.

Kolejną istotną kwestią jest fakt, iż twórcy czasami znacząco nadszarpują wyrozumiałość i zaufanie graczy. Jeśli kojarzycie serwis Kickstarter, zapewne orientujecie się też, że zdarzały się przypadki obiecywania złotych gór przez autorów, gdzie ostateczny produkt znacząco odbiegał od przedstawionej koncepcji, a czasami tego produktu wcale nie było. W kwestii nieuczciwości developerów, czy ktoś jeszcze pamięta, jak się obiegły informacje o duchowym następcy Stalkera, projekcie „Areal”? Twórcy z nowopowstałego studia chcieli uzbierać 50 000\$ na stworzenie gry, nie przedstawili jasnej koncepcji, a gracze dopatryli się w prezentacji wykorzystania materiałów należących do innych podmiotów. Sprawa była głośna w 2014 roku, dziś już nikt nie pamięta o tym projekcie.

A jak ma się sprawa cen gier? Tutaj to już wolność Tomku w swoim domku. Kto ile zaśpiewa, tyle będzie. „Overwatch”? Około 200 zł. GTA V? Około 180 zł. Normą są ceny rzędu 60 euro za nowe tytuły AAA, obecnie można zaobserwować trend zrównywania cen wersji konsolowych, gdzie ceny około 200 zł to nic nowego, z cenami na PC,

gdzie te jeszcze jakiś czas temu oscylowały w granicach 140 – 160 zł za nowe gry. Szczęściem są wyprzedaże w różnych serwisach czy strony jak Humble-Bundle, gdzie za grosze kupuje się paczki gier. Najlepsze żniwa w kwestii zakupu na promocjach i w paczkach były 3, może 4 lata temu, kiedy na Steamie można było za 30 zł wykupić cały pakiet GTA czy Humble Jumbo Bundle gier konkretnego wydawcy. Wtedy też na chwilę pojawiła się moda na rozdawnictwo gier, można było wyrwać starsze tytuły AAA za darmo, jak na przykład takiego BF3 na Origina. Wszystko wydawało się zmierzać ku dobremu, ale wiadomo, nie ma nic za darmo. Rozdawanie gier miało na celu przyciągnięcie nowych użytkowników do danych platform, czy to wspomnianego Origina od EA, czy Uplay od Ubisoftu (który to, nawiasem mówiąc, daje co miesiąc darmową grę, aż do grudnia, z okazji 30-lecia firmy). Gracze darmową grę zgarnęli, zarejestrowali konto i nawet jeśli tylko niewielki procent z nich kupił coś w sklepie danej platformy, to i tak już to był sukces. Sprzedaż BF3 spadała, bo był już BF4, więc istniała szansa, że jeśli spodobała się poprzednia odsłona, to kupi też kolejną. Obecnie na Originie za darmo można było zgarnąć kilka DLC do czwartej części gry Battlefield. A czemu? Bo na jesieni jest premiera „Battlefield 1”. Choć tym razem nie dali poprzedniej części za darmo, ale można było ją zakupić za 15zł.

Oczywiście można powiedzieć, iż ceny gier są wysokie, ponieważ gry stają się coraz większe, coraz bardziej złożone. Gry w dzisiejszych czasach są naprawdę istotnym medium i stworzenie czegoś, co zapadnie w pamięć to ogromny wysiłek wielu ludzi, to nie ulega wątpliwości, lecz czy usprawiedliwia to developerów do wydawania gier, które są niegrywalne lub wymagają wielu łatek, by nadawały się do grania? Wspomnę tu tylko o „Battlefield 4” niemal każdej z ostatnich odsłon Assassin’s Creed, albo niesławnym „Batman: Arkham Knight”, gdzie wydawca wycofał wersję PC ze sprzedaży do czasu wprowadzenia niezbędnych poprawek, bo gra w chwili premiery nie nadawała się do niczego. A to tylko jedno z najcięższych przykładów. Ile takich jeszcze można wymieniać? Dziesiątki? Wydając około 200zł na nową grę, chcemy cieszyć się rozgrywką już od momentu instalacji, a co otrzymujemy? Niegrywalny produkt i wielogigabajtowe „day one patch”. Gracze słusznie oburzają się na ten stan rzeczy, lecz już po jakimś czasie zapominają, co się działo, by po kilku miesiącach znów naciąć się na podobny problem, tym razem w innej grze.

Tak więc świat gier to dla wielu

twórców tylko kolejna dojna krowa, z której można czerpać zyski. Jest to biznes bardzo intratny, choć wymagający. Dlatego w wielu przypadkach idzie się na łatwiznę, udaje się, że problemu nie ma, no bo co może zrobić jeden niezadowolony gracz, kiedy kilka milionów innych i tak kupiło naszą grę? Po co wprowadzać coś nowego, skoro to samo sprzedaje się co roku od dekady (Call of Duty)? Gracze i tak złożą pre-order i tak kupią naszą grę. Po co marnować pieniądze na support, skoro i tak za dwa lata nikt nie będzie pamiętał o tej grze, bo wyjdą jej dwie kontynuacje? Rynek gier jest zepsuty, w tym sensie iż zepsuci są wydawcy żądni jak największych zysków. O ile jeszcze developerzy, którzy pracują nad grą, dłubią w jej kodzie, chcą włożyć w to trochę serca, to zaraz dostają batem po plecach od księgowego który w grach widzi tylko cyferki i zielone papierki. Nadziejają wydają się studia niezależne, chociaż i w ich przypadku zaczyna to wyglądać różnie, vide cena gry „No Man`s Sky”: ponad 200 zł.

Jako wieloletni gracz, który wychowywał się jeszcze na dziadku Commodore 64, jestem zawiedziony obecną sytuacją panującą w świecie gier. Chęć zysku największych korporacji zabija w grach coś, czego nie da się określić jednym słowem. Można powiedzieć, że stare gry miały jakąś duszę i charakter, a dziś? Dziś są jedynie drogimi wersjami podstawowymi dla nadchodzących dodatków w cenie połowy ceny premierowej. Dziś służą jedynie produkcji pieniędzy i niczemu więcej. Perełki, jakie mogłyby przywrócić wiarę w ten zepsuty świat, nikną pod natłokiem dziesiątek kontynuacji wyświechtanych form i klisz, a twórcy mający odwagę stworzyć coś nowego porzucają kolejne pomysły, bo przecież też muszą mieć co jeść. Przyłączają się więc do większych grup i tworzą to, co inni, byle tylko móc jakoś dzięki temu przeżyć.



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



KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNI:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

"PONIES... PONIES NEVER CHANGE."

Fallout
EQUESTRIA PL

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,
DLA IDIOTÓW.**

FALLOUT-EQUESTRIA.PL



MLP: FIM: WITHOUT MAGIC - PART 9





Więc... tak w skrócie...

Po krótkim tłumaczeniu.



Księżniczka Celestia uważa, że muszę pobrudzić sobie kopyta jako kucyk ziemny, by się rozwinąć jako jednorozec.



Ale... tak prawdę mówiąc...
To cięższe niż się wydaje.



Och...
To musi być dla ciebie bardzo uciążliwe.



Jakkolwiek uważam, że załapiesz to w mgnieniu oka.

My, pegazy, nie jesteśmy aż tak inne niż kuce ziemne.
Skoro używamy kopyt jak one, ty też na pewno dasz radę. Prawda, Scootaloo?



Nie o to chodzi, że ciężko mi używać kopyt...
Dobra, trochę też...
Ale chodzi o coś więcej.

Od źrebnięcia poznaje tylko magię.
Nawet gdy jej nie używałam, odkrywałam ją.
Ona mnie określa.



To trochę jak...
Trochę jak...
Cóż... Wyobraź sobie, że będąc pegazem, nie możesz latać.



LATA TĘMIIONEJ TRAUMY ZOSTAŁY WYZWOLONE.



Czekajcie na część 10.



MLP: FiM: BEZ MAGII - CZĘŚĆ 10







Mówi do mnie. Dotknij mnie, Pinkie. Dotknij mnie.



STRAŻ!



Czekajcie na część 11.