

4/2016

EQUESTRIA TIMES

13

Kryształowe Obleżenie

II wojna światowa w kucykowym wydaniu

Relacja z Krakowskiego Ponymeetu

I my tam byliśmy!

Wywiad z FoxInShadow

Rozmowa ze znanym polskim artystą

Witajcie!

Oto przed wami kolejny, jeszcze gorący numer Waszego ulubionego fanzinu. Dodatkowo dostarczony nie pięć, a tylko półtora miesiąca od poprzedniego wydania. Tak, dobrze myślicie – redakcja świętuje z tej okazji. I z tego szczęścia dostarcza Wam między innymi recenzję „Kryształowego Oblężenia”, krytyczną ocenę Mane 6, a także mój mały skromny felieton, w którym wyjaśniam, o co chodzi z tą okładką. Może nie jest to moje najlepsze słowo wstępne jako naczelnego, ale to ze szczęścia, bo przepowiednia z poprzedniego numeru, że czeka nas już tylko droga do góry po lepsze jutro, nie była jednak fałszywa.

Czołem, moje małe rosiczki!

Z radością przedstawiam Wam numer listopadowy! A w tym numerze znajecie zarówno cyklowe i niecyklowe. Jestem pewna, że będziecie się przyglądać. Słowem wstępu pragnę również poinformować o renesansie naszego fanzinu na Facebooku. Zapraszamy do udziału w konkursie, który ma być też małą zmianą w kierownictwie – ze stanowisk wiceprezesa i naczelnej odejdą się Verlax, a jego miejsce zajął Gandzia. Na koniec chcę jeszcze raz powiedzieć, że bylibyśmy zachwyceni, gdyby po lekturze numeru zostali dla nas i swoje komentarze, to bardzo pomogłoby nam tworzyć kolejne numery.

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:
Mlp-vector-collabs
Candy Cloud



Spis treści

Wieści ze świata.....	4
RECENZJE	
Luck of the Lyrish.....	6
Please Nibble Responsibly.....	7
Princess Celestia's Legendary Litany of Laughable Losses.....	8
The Crystal Prophecy.....	9
Negotiations.....	10
MANUFAKTURA	
Kryształowe Oblężenie.....	11
PUBLICYSTYKA	
Zgryźliwego Tetryka wykopaliska na YouTube.....	16
Recenzje obrazów: CurtissPL (Wilku).....	17
Relacja z Krakowskiego Ponymeetu 12.4.....	20
Ocena szóstego sezonu.....	24
Redakcyjna ocena odcinków.....	26
Recenzje obrazów: FrozenTear7.....	31
Wyprani w Perwallu.....	34
Krytyczna Ocena Grzywniej Szóstki.....	36
„Prawie” redakcyjna ocena Equestria Girls: Legend of Everfree.....	40
Wywiad z FoxInShadow.....	42
Recenzje obrazów: SiMonk0.....	47
Przeгляд Muzyczny.....	50
FELIETONY	
Fandomowe bagno.....	54
Wojna patriotyzmu.....	55
O Halloween słów kilka.....	56
POZOSTAŁE	
Mordobicie z Verlaxem – I.....	58
Recenzja „Stardew Valley”.....	60
Recenzja „Freespace”.....	62
„Dominions 4: Thrones of Ascention” – Recenzja.....	65
Relacja z Czwórkonu.....	67

Redaktorzy naczelni - Dolar84, Macter4
Redaktorzy wicenaczelni - Cahan, Gandzia
Redaktorzy - Matyas Corra, Verlax, KingofHills, Zodiak, Falconek, Gray Picture, Emulfi, Ghatorr
Korektorzy - solaris, Kamisha, SoulsTornado, Geralt of Poland, aTOM
Dział techniczny - Pisklakozaur, FrozenTear7, MLO, Gabol

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

» Cahan

4 października 7 sezon potwierdzony



Dział PR podał informację, na którą sporo osób czekało – 6 sezon nie był ostatnim. Pojawiły się również informacje, że serial dalej będzie skupiony na Mane 6, a „najbardziej emocjonujące przygody” zostawiono właśnie na 7 odsłonę. Zaś na Comic Conie w Nowym Jorku pojawiła się informacja, że premiera miałyby nastąpić na wiosnę przyszłego roku.

6 października Data premiery MLP: The Movie



Hasbro uruchomiło zegar odliczający czas do premiery pełnometrażowego filmu o kucykach. Wynika z niego, że premiera będzie miała miejsce 6 października 2017 roku. Coś mi mówi, że szykuje się przed nami ciekawy rok.

21 października „Ambient.White”



W marcu tego roku pisałem informację o grze Ambient Project. Od tego czasu trochę się zmieniło, a to wszystko było spowodowane powiększeniem się ekipy. Po pierwsze, zniesiono datę wydania na 18 kwietnia tego roku. Po drugie, zmieniono cele projektu. W formie, w jakiej go opisywałem w pierwszym tegorocznym numerze, mieliśmy dostać prolog zaplanowany tak, aby stworzyła go jedna osoba. Teraz jest już szykowana pełna gra poprawiona w wielu aspektach. Więcej o tych zmianach przekazuje szef całego projektu w filmiku, który jest [tutaj](#) (zawiera on polskie napisy). Zaś tutaj jest porównanie, jakie zmiany zaszły w przeciągu roku, w postaci [starej](#) i [nowej](#) wersji gameplay'u.

22 Października Ogólnopolski Bloodmeet



Pewnie zastanawiacie się, o co chodzi. Pomysł jest taki: w okresie między 1 a 22 grudnia należy

udać się do stacji krwiodawstwa, oddać krew oraz jakoś to udokumentować. Akcja ma szczytny cel, bo krwi nigdy nie jest dosyć, a żeby uatrakcyjnić wyjście, można zrobić to większą paczką. Więcej szczegółów [tutaj](#) i [tutaj](#).

23 Października „Jak powstało MLP:FiM” po polsku



Egmont przygotował polską wersję książki „Jak powstał świat Equestrii”, która opowiada o tym, jak powstawała aktualna generacja serialu. Książka złożona z 216 stron jest pełna ilustracji, szkiców, wywiadów i opowieści osób zaangażowanych w powstanie serialu. Książkę można kupić między innymi na [stronie wydawcy](#).

Hascon

Hasbro zrobiło się zazdrosne



o inne firmy i postanowiło zrobić... swój własny konwent. Mają być na nim wszystkie marki tej korporacji, a samo wydarzenie odbędzie się 8-10 września 2017. Czy będzie miało to jakiś wpływ na fandomowe konwenty? Czas pokaże.

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/>



[Romance][Comedy]

Luck of the Lyrish

Autor: Timaeus

Dzień świętego Patryka, a przynajmniej jego odpowiednik w Ponyville? Dlaczego nie? W końcu potrzeba tylko czegoś zielonego... prawda, Lyra?

» Dolar84

Tak jest, jak sam tytuł wskazuje, mamy tu do czynienia z kolejnym opowiadaniem, którego główną bohaterką jest miętowozielona klacz. Od razu uspokajam – nie znajdziecie tu nawet grama jej fiksacji na temat rąk czy ludzi jako takich. Natomiast inna będzie, i owszem. Można wręcz powiedzieć, że posunięta do ostatecznych granic. Fabuła opowiadania kręci się dookoła faktu, iż Lyra rozpaczliwie chce poderwać Bon Bon. Tak, wiem, tego typu tekstów było już na tony, co nie zmienia faktu, że to nadal popularny temat, a jeżeli jest dobrze wykonany, to czytanie jest samą przyjemnością – tak jak w tym wypadku. Wróćmy jednak do sedna – jako że jej dotychczasowe wysiłki nie przynosiły rezultatów, Lyra postanowiła przypuścić ostateczną ofensywę w equestriański dzień świętego Patryka. W końcu wtedy takim jak ona dopisuje wyjątkowe szczęście, prawda? Niestety droga, jaką wybrała do osiągnięcia celu nie spotyka się ze szczególnym uznaniem Bon Bon, która tylko coraz bardziej się wkurza. W sumie trudno ją za to winić – nachalna natarczywość i czerstwe teksty zabiły już niejednego potencjalny związek, zanim ten zdołał się narodzić. Lyra jednak nie ustępuje, wierząc, że robi wszystko jak najlepiej.

Rezultaty są naprawdę całkiem zabawne...

Od pewnego czasu miałem tak, iż po jaki fanfik bym nie sięgał, tam zawsze mieliśmy jakieś smoki, lochy, miecze, karabiny czy inne tałatastwa, a kuce radośnie i z entuzjazmem wyżywały gryfy, zebry lub siebie nawzajem. I chociaż nie ukrywam, że zwykle lubię tego typu opowiadania, to od czasu do czasu z przyjemnością sięgam po coś takiego jak „Luck of the Lyrish”. Krótki i prosty fanfik, utrzymany w lekkim klimacie i niosący ze sobą wyłącznie pozytywne emocje. Zapewniam, że działa to niezwykle odświeżająco i przywraca chęć do lektury, którą ciężki klimat innych fanfików może prędzej czy później stłumić.

Opowiadanie polecam każdemu, niezależnie od wieku.... wróć, poprawka. Może jednak nie najmłodszym, gdyż niektóre teksty Lyry są dosyć sugestywne. Nie wychodzą poza granice dobrego smaku, ale powoli się do niej zbliżają. Jeżeli chodzi o język, jakim napisane jest opowiadanie, to jest całkiem przystępny – owszem, występuje tam nieco idiomów i tym podobnych wynalazków, ale nie na tyle dużo, by co chwila sięgać do słownika. Czy ktoś ma zamiar go przetłumaczyć? Szczerze mówiąc, nie wiem, ale uważam, że byłby to niezły pomysł – może nie rekomendowałbym go na pierwszy wybór początkującego tłumacza, ale już jako kolejny tak. Pozostaje nadzieja, że ktoś się na to zdecyduje.



[Comedy][Random][Slice of Life][Romance]

Please Nibble Responsibly

Autor: FrontSevens

Wszyscy wiemy, że gdy Pinkie Pie znajdzie coś, co ją zaintryguje, to nie spocznie, póki nie dotrze do sedna sprawy – nawet jeżeli chodzi o rzecz tak zwykłą, jak podskubywanie uszu.

» Dolar84

Tak, wzrok Was nie myli. Recenzowane tu opowiadanie dotyczy się tego, że zakochane kucyki podskubują sobie uszy. Jakimś sposobem Pinkie Pie nie była świadoma tego fenomenu, dopóki nie zauważyła śladów zębów na uchu jednej ze swoich przyjaciółek. Fluttershy szybko jednak uspokoiła jej obawy i wyjaśniła, na czym cała rzecz polega. W końcu to tylko zabawa, prawda? Coś tak przyjemnego jak widok goniących piłkę kociaków. Podbudowana tym stwierdzeniem różowa zaraza postanowiła naturalnie poeksperymentować na własne kopyto i udała się do Rainbow Dash, z którą najwyraźniej pozostawała w swego rodzaju związku. Ta, jak się okazało, wiedziała o rzeczonym zwyczaju, choć nigdy sama go nie próbowała – postanowiła jednak zrobić przyjemność swojej dziewczynie i dać się skubnąć. Naturalnie, jak łatwo się domyślić, Pinkie zabrała się do rzeczy z nieco zbyt wielkim entuzjazmem i... zaczęło robić się naprawdę ciekawie – ale o tym musicie już przeczytać sami.

Przyznaję, iż nie wiem, jakie używki autor zażywał podczas pisania tego fanfika, ale z całą

pewnością musiały być dosyć mocne. Zaprezentowane w fanfiku idee są tak pociesznie absurdalne, iż naprawdę ciężko przejść nad nimi do porządku dziennego. Akcja postępuje dosyć szybko, jednak mimo narastającego w umyśle Pinkie chaosu można ją bez problemu śledzić. Przyznaję, iż kilka razy podczas lektury szczerze się zaśmiałem – lubię ten rodzaj randomowych fanfików, szczególnie jeżeli są napisane dobrze, tak jak tutaj. Wraz z pojawianiem się kolejnych bohaterów fabuła zaczyna zakręcać się coraz bardziej, żeby znaleźć swoje rozwiązanie w pewnym zamku. Podobała mi się również obecność Spike'a. Chociaż trafiła mu się rola wyjątkowo epizodyczna, to jego podsumowanie dziwnych kucykowych zachowań wypadło naprawdę genialnie.

Opowiadanie mogę polecić każdemu – nie ma w nim nic, co wymagałoby jakiegoś wyznaczonego progu wiekowego. Użyty język też raczej nie powinien stanąć na przeszkodzie – poza kilkoma niesprecyzowanymi wyrażeniami typowymi dla Pinkie Pie mamy do czynienia z raczej potoczną mową, którą bez trudu zrozumie każdy będący choćby „średni” z angielskiego. Teoretycznie to mógłby być dobry fanfik na pierwsze tłumaczenie, jeżeli ktoś chciałby się za to zabrać – nie jest trudny, ma raptem osiem stron i jest odpowiednio lekki. Tak więc zwracam na niego uwagę wszystkim potencjalnym tłumaczom, bo miło byłoby zobaczyć go po polsku. To co? Ktoś się skusi i skubnie?



[Comedy][Slice of Life]

Princess Celestia's Legendary Litany of Laughable Losses

Autor: Prak

Czasami, ciesząc się rozmową przy śniadaniu, można przypadkiem (lub celowo) otworzyć rodzinną szafę z niejednym ukrytym w niej szkielecikiem.

» Dolar84

Tak w skrócie można opisać to, co się dzieje w tym opowiadaniu. Luna, powodowana czystą złośliwością lub przewrotnym poczuciem humoru, postanowiła wypomnieć swojej siostrze kilka z jej bardziej spektakularnych porażek. Ot, tak w duchu siostrzanej rywalizacji. Naturalnie Celestia, Pani Słońca, Księżniczka Equestrii (i okolic) starała się zdyskredytować wysiłki swojej młodszej i zdecydowanie wredniejszej współwładczyni, jednak z każdym słowem opowiadania prawda wychodziła na jaw – Ceśka nie umie walczyć. Każdy jej pojedynek kończy się spektakularną klapą. Bez wyjątku. Myślicie zapewne – nuuuda! Ile można czytać o tym, jak w serialu przegrała z Discordem czy inną Chrysalis. Nic bardziej mylnego – autor wysilił nieco wyobraźnię i przeciwstawił Celestii kilku nowych przeciwników – w końcu przez tysiąc lat jakieś konflikty musiały jej się zdarzyć, prawda? O ile przegrany po jednym ciosie pojedynek z władcą minotaurów można jeszcze przyjąć jako coś normalnego, to późniejsze przykłady są już o wiele bardziej... wyrafinowane. Przyznaję, że moim ulubionym jest ten, w którym Księżniczka staje naprzeciw pewnego manekina w koszarach swej Gwardii. A zapewniam Was, iż nie jest to

jej najgroźniejszy wróg...

Jak można łatwo się domyślić, jest to krótki i lekki fanfik, przy którym można się nieźle pośmiać. Nic wybitnego, ale po prostu kawałek dobrego tekstu. Może dlatego, iż Ceśka w roli totalnej pi... znaczy niezdary nie trafia się za często – zwykle kreowana jest na totalną wymiataczkę, która zabija gryfy spojrzeniem, a smoki patroszy muśnięciem skrzydła. Przyznaję, iż taka odmiana była bardzo odświeżająca. Luna w roli przyjaźnie żółzowatej młodszej siostry wypada idealnie – widać, że autorowi pasuje takie jej przedstawienie i robi to dobrze. A sama końcówka... cóż, pomysł, na jaki wpadła Luna, by zaradzić tej nieszczęsnej sytuacji, był całkiem nowatorski, a jego efekt, choć łatwy do przewidzenia, i tak bawił.

Fanfik spokojnie można czytać w oryginale – jest napisany bardzo prostym językiem, z którym prawie każdy powinien sobie poradzić. Nie ma w nim za dużo pułapek językowych ani złośliwych idiomów. Mam jednak nadzieję, że ktoś go kiedyś przetłumaczy (A kysz! Nie patrzcie na mnie, i tak mam za dużo projektów! Apage!), choćby dlatego, iż jestem ciekaw, jak poradzono by sobie z przełożeniem tytułu – da się zrobić to tak, by wszystkie słowa (z wyjątkiem „Księżniczki Celestii”) zaczynały się na jedną literę czy nie? Cóż, jeżeli ktoś się tym zainteresuje, to życzę sporo kreatywnego podejścia – na pewno się przyda.



[Dark][Sad][Tragedy]

The Crystal Prophecy

Autor: Wing Dancer

Król Sombra jest moim zdaniem jednym z najlepszych antagonistów w serialu o kucykach. Jest złowrogi, mroczny i potężny. Jednak serial nie wyjaśnia jego motywacji ani przyczyn, z powodu których stał się okrutnym tyranem.

» *Falconek*

„The Crystal Prophecy” to fanfik, który nadrabia ten brak i dopowiada w historii Sombry to, czego kanon nie tłumaczy, czyli co stało się, zanim zły król zamienił kryształowe kucyki w niewolników i zniósł ich miasto z powierzchni Equestrii.

Z opowiadania dowiemy się, że przed wydarzeniami pokazanymi w serialu Sombra był dobrym i szanowanym przez poddanych władcą, miał małżonkę, którą kochał ponad wszystko, a Kryształowe Imperium było krainą szczęścia i radości. Tę idyllę przerwało pewne tragiczne wydarzenie, które zburzyło życie dobrego króla i doprowadziło go do załamania psychicznego. Od tego momentu poznajemy historię upadku Sombry. Upadek ten dokonuje się stopniowo i jest wspomagany przez pewną osobę, która upatruje w nim dla siebie korzyści i wykorzystuje słabość Sombry dla własnych celów. Ostatecznie dochodzi do wydarzeń, które znamy z kanonu My Little Pony, ale poznajemy te wydarzenia nie z punktu widzenia kucyków walczących z groźnym, ale bezdusznym wrogiem, a z punktu widzenia postaci tragicznej, która kiedyś nawet

posiadała dobre motywacje.

Fanfik jest świetnym studium upadku moralnego i pogrążaniu się w obłędzie. Sombra nie staje się w nim z dnia na dzień wrednym antagonistą. Początkowo czytelnik może wręcz odnieść wrażenie, że wszystko jest na dobrej drodze i władca Kryształowego Imperium odzyska kontrolę nad sobą i państwem. Jednak stopniowo plan zabezpieczenia kraju przed nadchodzącym zagrożeniem zmienia się w obsesję.

Fabuła jest skonstruowana w sposób interesujący. Mamy do czynienia ze stopniowaniem napięcia i dwoma zwrotami akcji. Podobało mi się, że autor wykorzystuje w dalszych częściach tekstu elementy wprowadzone wcześniej, na przykład w późniejszych wydarzeniach znajdujemy odbicia przeczuć Sombry z początku fanfika. Trudno mi oceniać styl w fanfiku angielskojęzycznym, ale spróbuję. Słownictwo sprawia wrażenie mało urozmaiconego, lecz mimo to opowiadanie czyta się dobrze. Ma ono dobry rytm, nie zanudza dłużyżnami, ale również czytelnik nie odnosi wrażenia, że tekst jest przesadnie lakoniczny, a fabuła pędzi na złamanie karku. Dialogi wypadają naturalnie i są odpowiednio poprzerplatane didaskaliami. Krótko mówiąc, od strony technicznej fanfikowi nie można nic zarzucić, ale też nie jest to nic wybijającego się ponad przeciętność.

Podsumowując, polecam dla interesującej i zgrabnie napisanej wizji przeszłości Sombry.



[TCB][Drama][Human]

Negotiations

Autor: Rated Ponystar


TCB to temat-rzeka. Zdawałoby się, że został już wymęczony na wszelkie możliwe sposoby, że zużył już swój przydział kłótni oraz shitstormów i że teraz pozostało mu już tylko gnicie na śmietniku fanfikowej historii – potem jednak człowiek wpada na takie krótkie „Negotiations” i już wie, że nawet ze starych, (nie)dobrych Biur Adaptacyjnych da się coś jeszcze wycisnąć.

» *Ghatorr*

Equestria przegrała. Jej pojawienie się na Ziemi szybko doprowadziło do wojny, gdy Celestia spróbowała sobie podporządkować całą planetę i zmienić ludzi w kuce, co jednak doprowadziło do tego, że zjednoczone siły rodzaju ludzkiego po długiej i ciężkiej walce zatknęły swoje sztandary na terenach Equestrii. Ot, można by powiedzieć, anti-TCB, jakich wiele – jednak w tym wypadku kryje się za tym coś więcej. Mianowicie akcja opowiadania, jak i całej serii, którą rozpoczyna, toczy się już po kuczej przegranej. Equestria przegrała, Twilight Sparkle – jako ostatni alicorn zdolny do kierowania krajem – zasiada z ludźmi do negocjacji, które mają zadecydować o losie Equestrii oraz pogrążonej w śpiączce Celestii. To, czego się dowie, zmieni jej sposób myślenia zarówno o przegranej wojnie, jak i jej pokonanej nauczycielce.

W opowiadaniu najważniejsza jest nowa, świeża perspektywa, jaką autor oferuje czytelnikom. Do tej pory było już kilka dzieł powiązanych z biurami Adaptacyjnymi, opowiadających o losie Equestrii po zasymilowaniu Ziemi, w kilku anti-TCB poruszany był temat stanu Ziemi po pokonaniu i wygnaniu/zniszczeniu Equestrii, ale jak do tej pory nie było porządnego opowiadania, które opowiadałoby historię obu światów i ras zmuszonych do koegzystencji – i problemów z tego wynikających. Autor wziął na swoje barki zadanie opowiedzenia w jak najbardziej realistyczny i neutralny sposób całej historii – nie ma tu dobrych, nie ma złych, każdy miał po prostu swoje własne cele i doświadczenia, które wpłynęły na jego akcje. Nikt nie jest idealny, a losami pojedynczych postaci rządzi przypadek. To właśnie stanowi największą zaletę tego opowiadania, jak i całej serii, którą zaczyna. Kolejne opowiadania mówią m.in. o spotkaniu Twilight z Fluttershy, która przeszła w trakcie wojny na stronę ludzi, o przebudzeniu Celestii ze śpiączki czy na przykład o equestriańskim ruchu oporu.

Językowo opowieść jest napisana poprawnie, choć bez specjalnego szafu. Nie ma tu pięknych opisów czy dopracowanych do oporu postaci – ot, porządna, rzemieślnicza robota, widać jednak, że autor starał się stworzyć coś oryginalnego. Udało mu się.



[Crossover][Violence][Adventure][Dark]

Kryształowe Oblężenie

Autor: SPID|vonMARDER

Opowiadanie „Kryształowe Oblężenie” autorstwa Spidiego to fanfik budzący różne emocje. Jedni go kochają, inni nie-nawidzą. Jaki jest naprawdę? Dziś spróbujemy znaleźć odpowiedź na to pytanie.

» *Gandzia*

„Kryształowe Oblężenie” jest rozwinięciem fabuły „Żelaznego Księżycu” i opowiada historię inwazji Sombry i jego komunistycznego imperium na Equestrię. Autor słusznie uznał, że powinien rozbudować całą opowieść o nowe wątki i wyjaśnić parę rzeczy. Co prawda nie zawsze przyniosło to dobry skutek, ale o tym za chwilę. Akcja opowiadania kręci się głównie wokół wojennych losów księżniczek i Mane 6, „na gościnnych występach” pojawiają się też Cutie Mark Crusaders, Sombra czy wiele innych postaci, zarówno serialowych, jak i OC.

Fabuła ma pewne problemy. Co prawda mamy tu parę naprawdę dobrych wątków, które świetnie radziłyby sobie (choćby lepiej byłoby powiedzieć: radziły sobie, bo niektóre z nich, choćby wątek Scootaloo, przedstawione zostały w innych, mniejszych opowiadaniach) jako oneshoty. Niestety, przy okazji dostaliśmy całą masę nielogiczności i wątków zbędnych, lub wręcz niszczących cały starannie budowany klimat, jak choćby „sceny łazienkowe” czy motyw poszukiwań artystki, która umiłaby czas Lunie. Ponadto dużo jest tu sytuacji, gdy wątek, któremu z początku poświęcono sporo

miejsca i który wydawał się ważny, został nagle przerwany i nigdy więcej się nie pojawił – taki los spotkał na przykład motyw rodziców głównych bohaterów czy władcy jednego z podbitych przez Sombry krajów. Wygląda to tak, jakby w trakcie pisania autorowi zmieniła się koncepcja albo po prostu o tym zapomniał.

Zostawmy jednak fabułę i przejdźmy do bohaterów. Tutaj mam dość mieszane uczucia. Przez całą opowieść przewija się masa postaci, które mają mniejsze lub większe znaczenie dla historii. Z jednej strony mamy w najlepszym przypadku przeciętne Mane 6 – może bez Pinkie Pie, która jeszcze daje radę – czy słabe księżniczki, szczególnie Lunę, której zamiłowanie do mhroku jest tak przerysowane, że aż śmieszne. Z drugiej strony dostajemy chociażby świetnie wykreowanych Sombryjczyków, których losy czyta się z przyjemnością – szkoda tylko, że jest ich tak mało. Szczególna uwaga należy się tu Slither Gale’owi, jednemu z dowódców komunistów, który został wykreowany w sposób wręcz mistrzowski. Tego drania po prostu nie da się lubić, jest idealnym złodupcem. Do dobrych postaci zaliczyłbym też Sombry, którego debiut w „Kryształowym Oblężeniu” jest w najlepszym wypadku słaby, ale który szybko daje się poznać z lepszej strony.

Jednak specjalne miejsce należy się Rainbow Dash. Jej kreacja w „Żelaznym Księżycu” była mocną stroną fanfika, co było zasługą osadzenia akcji tego oneshota w samym środku wojny. Nie bez

znaczenia był też fakt, że Dashie poznawaliśmy tam z perspektywy Scootaloo. Wraz z nią odkrywaliśmy, że wojna zmieniła Rainbow na gorsze, że ta stała się zaślepioną przez ambicję, wredną suczą, gotową wymienić najbliższych na kolejny order, krzywo patrzącą na innych i nieznoszącą przegrywać. Czytelnik mimowolnie zaczynał się zastanawiać – co takiego się wydarzyło, że Tęczółka stała się taką osobą? „Kryształowe Oblężenie” udziela odpowiedzi – nic się nie wydarzyło, ona zawsze była taka. Jak taka klacz mogła znaleźć przyjaciół lub zostać powierniczką Elementu Lojalności, nikt nie wie.

świetnie odwzorowano realia II wojny światowej, jednak od czasu do czasu dzieje się z nimi coś złego – nagle zaczyna działać magia albo postać dostaje plot armour, dzięki któremu przeżywa najgorsze wydarzenia. Niestety, przez to ginie klimat i realizm opowiadania.

Z kolei strona techniczna... cóż, leży. Nie wiem, czy w wersji książkowej też jest tyle błędów, ale ilość potknięć jest tu ogromna. Czasem zdania wyglądają, jakby były pisane po angielsku. Często są tu literówki czy błędy interpunkcyjne. Już nie wspominając o pewnym przypisie, który omawiałem w poprzednim numerze... Należy jednak zauwa-



żyć, że obecnie drugi tom jest ponownie sprawdzany przez korektorów, którzy powinni coś na to poradzic. Nie wiem tylko, czy wersja poprawiona będzie dostępna w internecie, czy też tylko „książkowcy” będą cieszyć się wydaniem pozbawionym większości błędów.

Oddzielny akapit należy się realistycznemu przedstawieniu sprzętu wojskowego. Wszelkiej maści uzbrojenie zostało oddane z dbałością o szczegóły i z uwzględnieniem jego rzeczywistych wad i zalet. Co ciekawe, niekiedy moż-

Z opisami i dialogami jest kolejny problem. Zwykle całkiem nieźle budują klimat opowiadania, czasem jednak coś zaczyna zgrzytać, pojawia się źle użyte słowo lub niefortunnie sformułowane zdanie i całą starannie budowaną atmosferę trafia szlag. Lecz gdy Spidi chce, to potrafi – w niektórych miejscach dobrze użyty opis czy dialog „zagęszczają” atmosferę lub wręcz przeciwnie, dają chwilę rozluźnienia. Sam miło wspominam niektóre dialogi, na przykład te z udziałem znanego skądinąd Yarwina.

Ponieważ mamy do czynienia z fanfikiem wojennym, scenom batalistycznym poświęcę oddzielny akapit. Zwłaszcza że jest ich tu całkiem sporo, walki toczą się zarówno na lądzie, jak i w powietrzu, a epizodycznie również na morzu. Znowu jednak mam mieszane uczucia. Z jednej strony zwykle są to całkiem przyzwoicie opisane starcia, w których

na to uznać za... wadę, gdyż ciężko jest w logiczny sposób wyjaśnić, jak kopytami obsłużyć spust jakiegoś mosina czy innego drugowojennego karabinu, jednak nie będzie to jakiś wielki minus opowiadania.

Kucykowa anatomia i ogólnie sprawy „medyczne” zostały tu zresztą potraktowane mocno po macoszemu. Co powiecie na przeszczepienie skrzydeł od biorcy z inną grupą krwi niż dawca? W dodatku dawcą był... lekarz pomagający przy przeszczepie. Nie, poważnie. Ale bez obaw, wszystko udało się dzięki magii przyjaźni. Pewnie jakiś czarodziej to zrobił. Oczywiście jest to jeden z najbardziej skrajnych wypadków, ale chyba idealnie obrazuje skalę zjawiska.

Dodatkowym problemem realizmu „Kryształowe-

go Oblężenia” jest sposób, w jaki autor wyjaśnia, skąd w Equestrii wzięła się broń palna. Odpowiedź wydaje się zadowalająca – mamy więc zakazaną i zapomnianą technologię z czasów Discorda, kiedy to kucyki mordowały się za pomocą hakownic, muszkietów i tym podobnych narzędzi. Problem pojawia się, gdy na chwilę przysiadziemy i zastanowimy się nad sensownością takiego rozwiązania.

Chodzi tu głównie o sposób wprowadzenia całego tego arsenału do użytku. Przejście od włóczni do czegoś tak skomplikowanego jak czołg, masowa produkcja uzbrojenia – zwłaszcza w sytuacji, gdy zaczynamy praktycznie bez przemysłu ciężkiego – czy wreszcie wyszkolenie żołnierzy i oficerów wymagają czasu. Aby lepiej zobrazować skalę, wspomnę, że Japonia w XIX wieku potrzebowała kilku dekad, by dogonić zachodnie mocarstwa. Zaś Equestria... cóż. Gdy przychodzi potrzeba, Equestria błyskawicznie nadrabia zaległości; w zasadzie nie mając przemysłu ani technologii, zamieszkały przez milion kucyków kraj w ciągu sześciu lat wystawia więcej dywizji pancernych niż II RP czy Włochy Mussoliniego przez cały okres międzywojenny, dysponuje stosunkowo sporą flotą i siłami powietrznymi, ba, jest o krok od wprowadzenia... myśliwców odrzutowych. Gdybyśmy my mieli takie tempo rozwoju, pierwsze czołgi zadebiutowałyby na polach bitew gdzieś w okolicach pierwszej wojny punickiej.

Co zabawniejsze, całego problemu by nie było, gdyby Spidi postąpił tak jak autorzy wielu innych fanfików wojennych – jakieś trzy czwarte z nich nie porusza motywu pochodzenia nowoczesnej broni, wychodząc z założenia, że ona po prostu jest. Wątek modernizacji Equestrii, przejście od włóczni do karabinów maszynowych, mógłby zostać pominięty, na czym „Kryształowe Oblężenie” tylko by zyskało.


Jasne, ktoś mógłby stwierdzić, że Equestria w KO zaczyna jako Equestria serialowa, a tam świat przedstawiony nie zawsze jest logiczny, dlatego takie wątki

w „Kryształowym Oblężeniu” też nie muszą być logiczne. Jednak gdyby trzymać się tego argumentu, konflikt z Sombłą zostałby rozwiązany w kilka dni i zakończyłby się albo użyciem Kryształowego Serca, magii przyjaźni lub Elementów Harmonii, albo miłą pogawędką, pokojowym rozwiązaniem sprawy i nawróceniem Sombry, zaś działa ładowane babeczkami byłoby skuteczniejszą bronią niż czołgi.

Opowiadanie może poszczycić się licznymi ilustracjami, między innymi autorstwa Ruhisa. Takie umilanie tekstu cieszy, aczkolwiek nie wpływają one na sam odbiór fanfika. Osobiście uważam, że ważniejsza jest kontrola jakości opowiadania, korekta i prereading nastawiony na wyszukiwanie dziur fabularnych, ale co ja tam wiem...

Gdybym miał w dwóch słowach podsumować „Kryształowe Oblężenie”, nazwałbym je zmarnowanym potencjałem. Wydawało się, że przepis na sukces jest prosty – wziąć udane opowiadanie, jakim był „Żelazny Księżyc”, i rozbudować je o nowe wątki. Tak też zapowiadano „Kryształowe Oblężenie”, o którym było głośno jeszcze przed jego premierą. Reklamowano je jako coś wybitnego, najlepszą rzecz od czasów pierwszego odcinka MLP. Dopiero potem okazało się, że jest opowiadaniem nie najlepszym, a największym (w sensie najdłuższym), zaś sam fanfik jest w najlepszym wypadku przeciętny. Szczerze mówiąc, wydaje mi się, że gdybyśmy zamiast „Kryształowego Oblężenia” dostali serię oneshotów, to całe uniwersum nie tylko by na tym nie straciło, ale wręcz zyskało.





Zgryźliwego Tetryka wykopaliska na YouTube

Część 5

Witamy ponownie w naszej podróży do przeszłości fandomowej muzyki. Mam nadzieję, że i tym razem zdołam Was czymś zainteresować.

» *Dolar84*

W ostatnim numerze usiłowałem (bez większego powodzenia) skupić się na jednym artyście – tym razem wrócimy więc do pewnej różnorodności. Naszą wędrówkę rozpoczniemy od dosyć... kontrowersyjnego przeboju „[How Applejack Won the War](#)”. Piosenka nagrana przez Sherclap Ponies w styczniu 2014 roku zdobyła całkiem dużą popularność – nieco ponad 400 000 wyświetleń to już solidny wynik. Co zdecydowało o jej sukcesie? Myślę, że głównie fakt wspomnianej już kontrowersji – w końcu to piosenka zdecydowanie zachęcająca do wojny. A przynajmniej

tak to wygląda na pierwszy rzut oka – drugi ujawnia już kryjącą się za słowami kpinę, którą jeszcze podkreśla stworzona rok później animacja (Uwaga! Występują sceny brutalne!). W każdym razie przyjemnie jest od czasu do czasu wrócić do naszej farmerki – za każdym razem, gdy słyszę jej „How do you like them appels?”, to nie mogę powstrzymać śmiechu.

Skoro zaczęliśmy od roku 2014, to zostaniemy w nim jeszcze na chwilę, przenieśmy się jednak na naszą rodzimą scenę. To w lutym tego roku pewne fanfikożerne indywiduum, kryjące się pod nickiem Kredke Ancientpony, rzuciło w publiczność świetną animacją, gdzie dostaliśmy wycinki z serialu świetnie dopasowane pod utwór „Flash” z repertuaru Queen. Twór nosi nazwę „[Princess – Flash](#)” i jest po prostu genialny – każdy, kto oglądał film „Flash Gordon”, będzie się pokładał ze śmiechu, kiedy doskonale

znana muzyka i stare sceny zostaną zamienione ich kucykowymi odpowiednikami. Zdecydowanie najlepiej wypadła Celestia i jej wypowiedane złowróbnym głosem teksty – taką Księżniczkę uwielbiamy.

Mimo zapowiadanej różnorodności, raz jeszcze przywołam Kredke z jego wcześniejszym tworem. Jak niektórzy z czytelników zapewne wiedzą, kiedyś w te-



lewizji leciał sobie taki serial dokumentalny „Sensacje XX Wieku”, prowadzony przez nieśmiertelnego Bogusława Wołoszańskiego. Można go było lubić lub nie, ale co do jednego zgadzali się wszyscy – wejściówkę miał boską. I to właśnie wykorzystał Kredke przy stworzeniu „[Equestria XXth Century – PMV](#)”. Niecała minuta PMVki robi naprawdę niesamowite wrażenie – obrazy dobrano wręcz idealnie pod ciężką, niepokojącą muzykę. W moim mniemaniu najlepiej wypadają początkowe sceny zaczerpnięte z pierwszego odcinka MLP:FiM oraz niesamowita Królowa Chrysalis – niemalże można usłyszeć jej demoniczny śmiech, kiedy planuje nuklearną zagładę... znaczący atak na Canterlot.



Utrzymajmy jeszcze na chwilę ten klimat, by przenieść się do drugiego okołokoszmarnego utworu. Tym razem wrzucę na ruszt utwór stworzony przez duet WoodenToaster oraz Mic the Microphone.

Tak jest – mowa o słynnej „[Nightmare Night](#)”. Piosenka oryginalnie pojawiła się na YouTube 31 października 2011 roku i od tamtego czasu nabiła niemal 6 milionów wyświetleń – w sumie trudno się dziwić, gdyż naprawdę łatwo wpada w ucho. Jednak tutaj chciałbym przypomnieć animację, jaką zrobiono do niej dwa lata później. Dlaczego akurat ta wersja? Cóż, spodobało mi się to, co zmontował Ferexes, poza tym przemówił do mnie pomysł wrzucenia do teledysku postaci z „Team Fortress 2” (co prawda nigdy nie grałem, ale i tak jestem fanem).

Scout i Medic w jakiś pokretny sposób pasują tu do klimatu – chociaż tego drugiego widziałbym raczej w „Rainbow Factory”. Oczywiście nie zapomniano również o kucykowych bohaterach – widzimy ich w animacji często. Na pewno warto sobie odświeżyć ten hit – wszak niewiele mu brakuje do 10 milionów wyświetleń.

Kolejny przedstawiony obiekt wykopalisk będzie nawiązywał do obecnej pory roku, a dokładniej do początków tego miesiąca. Co prawda Dziady/Halloween już za nami, ale nie znaczy to, że nie można posłuchać jakiejś klimatycznej muzyki. A jeżeli dodać do tego jeszcze coś, co można z przyjemnością obejrzeć, to już w ogóle bomba. Oba te warunki spełnia „[My Little Pony „This is Halloween” Animatic](#)” zamieszczony przez Tris Cafe w 2014 roku. Nie dosyć, iż słyszymy fenomenalną wejściówkę z „Miasteczka Halloween”, to autor dodał do niej wyjątkowo klimatyczny animatic. Nawet się cieszę, że nie powstała pełna animacja – ten brak kolorów postaci i tła, uzupełniony barwnymi oczami niesamowicie wprost pasuje do atmosfery podszytego rozrywką strachu. W sumie jestem dosyć zdziwiony, iż doczekało się to „tylko” 214 tysięcy wyświetleń – mam wrażenie, iż wpływ na to ma dosyć późna premiera – gdyby dzieło powstało tak dwa lata wcześniej, to spokojnie nabiłoby ich milion albo i lepiej. W każdym razie warto wrócić do przesiąkniętego koszmarami Ponyville.



I to by było tym razem na tyle – wiem, że niewiele, ale chcę nieco poeksperymentować z formą tych artykułów. I tak, leniwy też jestem. Do następnego razu!





Recenzje obrazów: CurtissPL (WilkU)

Witam w drugim artykule z serii „Recenzje obrazów”. Dzisiaj chciałbym rzucić okiem na prace jednego z niewielu artystów, który wciąż przyjmuje requesty i wykonuje je za darmo. Mowa tutaj o CurtissPL, znanym również jako WilkU. Jego dzieła znajdziecie tutaj: <http://curtisspl.deviantart.com>

» Emulfi

Rysunek pierwszy przedstawia postać stworzoną przez omawianego twórcę. Jest to jasnoszary pegaz z białą rozczochraną grzywą, pomarańczowymi oczami i znaczkiem złożonym ze skrzydła nietoperza, klucza francuskiego i koła zębatego. Nosi on skórzane buty, czerwoną kokardkę, zieloną chustę i podwieszane na niej okulary spawacza. Uśmiecha się i patrzy przyjaźnie w stronę widza.

Anatomicznie obraz jest całkowicie poprawny: proporcje części ciała są odpowiednie. Interesujące są wydają się kokarda zawiązana na środku ogona – coś takiego widzę chyba po raz pierwszy w życiu – oraz dość nieregularne ucho (czyżby to był kucoperz?). Za ciekawy należy uznać kontrast, który tworzy się dzięki cieniowaniu: urozmaica on obraz i podkreśla różnicę barw między grzywą i resztą ciała. Jednakże „sól” tego dzieła stanowi coś innego – szczegółowość. Widać pracę, jaką włożono w oddanie chaotycznego ułożenia włosów i wy-

glądu skórzanych butów. Bez tego nie można byłoby mówić o głębi i klimacie „mechanika, który dopiero wrócił z pracy”, który udało się oddać pomimo braku tła.



Rys. 1



Rys. 2

Dzieło drugie nazywa się „Chan”. Dokładnie tak brzmiał tytuł władców Imperium Mongołów, co prawdopodobnie ma oznaczać, iż kuc ukazany na nim jest wojownikiem. Pancerny i zamontowana na łańcuchu końcówka siekiery trzymana magią potwierdzają to. Od tego azjatyckiego kontekstu dość mocno odstają rogi, które – według popkultury (choć w rzeczywistości tak nie jest) – są atrybutem wikingów. Teorię skandynawską potwierdza również fakt, iż skośnoocy walczyli na koniach i często korzystali z łuków, a w tym przypadku nie ma o tym mowy.

Anatomicznie i pod względem proporcji wszystko znajduje się na swoim miejscu, nic nie odstaje ani nie rzuca się w oczy. Ciekawa jest natomiast kolorystyka – zielone oczy oraz magia (razem z otoczonym przez nią toporem) kontrastują z ciemnymi barwami pozostałych przedmiotów i kuca.

Jednakże największe zalety to cieniowanie dodające realizmu oraz fazy pośredniej między czystą zielenią a resztą i szczegółowość. Widać nieład włosów i rysy na zbroi, co pokazuje, iż kuc ma doświad-

czenie w swej profesji.

Trzeci rysunek przedstawia Applejack. Kolorystycznie jest to bardzo ciekawe dzieło – mamy jasną część, reprezentowaną przez żółte włosy, fazę pośrednią w postaci futra pokrywającego większość ciała i ciemność, na którą składają się kopyta oraz kapelusz z jego cieniem. Powstała dzięki temu mieszanka nie razi w oczy i nie nudzi.

Poza jest dość interesująca: rzadko spotyka się kuce, które stoją i jednocześnie mają jedną nogę ustawioną tak, jakby podpierały się, siedząc przed jakimś biurkiem. Być może bohaterka o czymś myśli, albo

po prostu drapie się po szyi?

Największą zaletę stanowi szczegółowość: widać, że kapelusz był noszony bardzo wiele razy, a włosy nie są zbyt czyste (gdyby takie



Rys. 3



Rys. 4

były, to różnice w odcieniach, jakie da się zaobserwować na ogonie, raczej by nie wystąpiły).

Jedyną wadę stanowią czarne linie na włosach zakrywających oko – nie ma sensu, aby w ogóle się pojawiały (brwi raczej nie widać przez naturalną zasłonę), poza tym burzą harmonię kolorów i wyglądają jak dziury w papierze.

Czwarty obiekt ukazuje jednego z nawróconych złoczyńców – Starlight Glimmer. Sposób jej pokazania jest oryginalny – nie walczy, z nikim nie rozmawia ani nie robi żadnej ważnej, ciekawej bądź nawiązującej do „komunistycznych” czasów rzeczy, tylko je popcorn. Stanowi to główną zaletę dzieła: szczegółowych i ładnych obrazów z tą klaczą powstało już wiele, ale rzadko kiedy ukazuje się ją przy zwykłych czynnościach.

Kolejny plus stanowią oświetlenie i kolorystyka – udało się stworzyć lekki kontrast pomiędzy jasnoniebieską częścią grzywy i różem ciała a ciemnym fioletem magii, niektórych włosów w ogonie i czernią w oczach. Anatomia i proporcje są bez zarzutu. Wartość dodaną

stanowi również szczegółowość, której naczelnymi przykładami są dwa ziarna, które upadły na ziemię, i jaśniejsze miejsca w aurze czarnej.

Nieźle wyszła również poza – klacz niby stoi, ale jednak jedna z nóg jest lekko ugięta.

Stosunkowo niewielką – i niezauważalną na pierwszy rzut oka – wadą jest to, iż oko Starlight, które powinno być zasłonięte przez grzywę, lekko przez nią prześwituje. Owa przeźroczystość występuje jedynie na tym jednym obszarze, zatem stanowi wyjątek, który ani nie wydaje się być potrzebny, ani nie mógłby wystąpić w realnym świecie, czy nawet w Equestrii.

Piąte dzieło ukazuje nam oryginalną postać – Sweetie Plant należącą do Celly-Celly. Bardzo ciekawie wyszedł tutaj kontrast, za co pochwalić należy zarówno właścicielkę klaczy, jak



Rys. 5



Rys. 6

i artystę. Czerwień kokard pojawia się akurat na grzywie, gdzie dominuje zieleń, a włosy ułożono tuż obok zarumienionych policzków. Dzięki temu w dziele nie ma nudnej monotonii.

Anatomia i proporcje są prawidłowe. Jeśli chodzi o pozę, to autor po raz kolejny nie poszedł po linii najmniejszego oporu i – dzięki zagięciu jednej z nóg – urozmaicił pozycję kuca. Największą zaletę stanowią jednak drobne szczegóły, takie jak oddzielenie kopyta od reszty nogi czy nadanie włosom odpowiedniej objętości. Widać, iż WilkU wkłada dużo czasu i energii w swoje dzieła.

Ostatnie omówione w tym artykule dzieło ukazuje kolejnego OCka. Jest on własnością Szarika181. Zacznę od kontrastu tworzonego przez jasną czerwień oraz biel i ciemne uzbrojenie z brązowym ubraniem. Kolory mapy oraz kompasu tylko zwielokrotniają różnorodność i pozytywne wrażenie.

Tym razem autor poszedł na całość i nie bawił się w łamanie monotonii pozy za pomocą jednej części ciała: tutaj wszystko jest oryginalne. Kuc chyli się nad mapą, którą położono na ziemi

bądź trawie – kolorowy koń z pewnością nie znajduje się we wnętrzu żadnego budynku będącego się w dobrym stanie, gdyż wtedy kawałek papieru umiejscowionoby na jakimś stole, a Szarik nie musiałby się męczyć.

Moim zdaniem bohater uczestniczy w zabawie airsoft bądź innym wydarzeniu tego typu – wskazuje na to broń. Jednakże sama jej obecność nie dowodzi tego, iż mamy do czynienia z prawdziwą wojną – OC nie nosi żadnego pancerza ani nawet kamizelki, która chroniłaby przed kulami, a jego niczym niemaskowane biało-czerwone barwy będą widoczne wszędzie i zawsze.



Relacja z Krakowskiego Ponymmeetu 12.4

Pięciolecie tu, pięciolecie tam, jak zauważył ktoś na FB. Cóż poradzić, że fandom w Polsce ruszył tak naprawdę w 2011 roku. Wtedy też odbył się pierwszy ponymeet w Krakowie. Więc kiedy minęło pół dekady, przyszedł czas na przypomnienie tego wydarzenia.

» *Redakcja Equestria Times*

Falconek

Krakowski Ponymmeet 12.4, który odbył się 15 października 2016 roku uważam za wydarzenie udane. Zaczniemy jednak od początku. Do Krakowa dojechałem wraz z Macterem i grupą znajomych z Wielkopolski przed siódmą rano (spotkaliśmy się już w pociągu). Po zjedzeniu śniadania na dworcu wyruszyliśmy do miejsca, w którym odbywała się impreza.

Dojazd okazał się bardzo dogodny, bo spod krakowskiego dworca kolejowego zajmował jedynie ok. 20 minut autobusem. Miejscówką okazał się duży zespół szkół, w którym do swojej dyspozycji mieliśmy znajdujące się w piwnicy pomieszczenia klubu seniora. Do naszej dyspozycji były trzy małe sale, jedna duża, obszerny korytarz i toalety, w których o dziwo przez cały dzień był papier toaletowy.

Wprawdzie oficjalne otwarcie zapowiedziane było na godzinę dziesiątą, jednak my znaleźliśmy się na miejscu już o ósmej. Akredytacja o tej porze oczywiście jeszcze nie działała, ale drzwi były otwarte, a wewnątrz powitała nas ekipa organizatorów.

Meet dla mnie rozpoczął się od pomocy jednemu ze znajomych w rozłożeniu jego stoiska z pluszakami na sprzedaż (tym razem w ofercie oprócz kuców miał również postacie z anime, co jest jednym z wielu znaków na niebie i ziemi, że fandom umiera).

Po ogarnięciu spraw logistycznych wyruszyliśmy z Macterem na miasto w poszukiwaniu bankomatu, dzięki czemu mogliśmy w pełni docenić to, jak korzystna jest lokacja meeta: w pobliżu naliczyliśmy trzy szpitale i kilka aptek, a w razie czego krakowskie Błonia stanowią doskonałe miejsce na ustawkę.

Kiedy wróciliśmy, okazało się, że akredytacja nadal nie działa, ale za to działa bramka i pod szkołą zebrała się spora grupa ludzi czekających na wejście.

Widząc to, zdecydowaliśmy się przyjąć znaną z filmu „Rejs” taktykę „służbowo, na statek” i wejść do środka, ignorując osoby pilnujące drzwi. Udało się.

W końcu jednak akredytacja ruszyła. Przebiegała sprawnie dzięki użyciu aplikacji skanującej kody QR z biletów, co jest chyba nowością na polskich meetach.

Ceremonia otwarcia rozpoczęła się punktualnie i była poprowadzona sprawnie i z humorem. Zdecydowanie na plus.

Pierwszą prelekcją, na którą poszedłem, była prelekcja Spidiego o ciekawostkach kanonu. Mogliśmy na niej usłyszeć o różnych na pozór oczywistych detalach, na które zwykle się nie zwraca uwagi, jak np.: to, że w ca-

łym serialu ani razu nie pojawiają się kuce w skarpetkach (co zaskakuje w zestawieniu z tym, że skarpetki na kuczych nogach są popularnym fandomowym fetyszem) albo dowiedzieć się ile jednorożców straciło swoje rogi. Muszę przyznać, że kiedy Spidi nie gada o „Kryształowym Oblężeniu”, jest całkiem niezłym prelegentem. Prelekcja była prowadzona dynamicznie i na wesoło, żadnemu z tematów nie zostało poświęcone nadmiernie dużo czasu, dzięki czemu słuchacze się nie nudzili, a prowadzący odpowiadał na uwagi publiczności. Co dziwne, poziom hiperanalizy nie przekroczył granic krytycznych, a mówca faktycznie trzymał się tego, co jest w kanonie.

Po prelekcji Spidiego poszedłem jeść i tu wielki plus dla organizatorów: catering na terenie meeta. Oprócz typowych stoisk z pluszakami czy przypinkami było też stoisko, na którym można było kupić kanapki, kawę, herbatę, a nawet talerz żurku. Chciałbym widzieć coś takiego na każdym meecie i konwencie, gdyż szukanie paszy na mieście bywa uciążliwe i czasochłonne.

Z pełnym żołądkiem udałem się do art roomu na prezentację o inspiracjach w tworzeniu postaci prowadzoną przez Lucyfer i Pingwinową. Prowadzące pokazały, jak można wymyślić kolorystykę czy fryzurę kuczka, inspirując się zdjęciami, przedmiotami codziennego użytku czy artami niezwiązanymi z kuczakami, a także jak dobierać kolory, żeby nie raniły oczu. Pewnym minusem prelekcji było to, że chociaż trwała godzinę, to po pół godziny autorkom skończyły się materiały i rozpoczęła się wolna dyskusja.

Później pozostałem w art roomie na prowadzonej przez Ailish prelekcji o złych postaciach. Ailish pokazywała, jak przy pomocy designu kuczka oddać jego charakter, czyli nie tylko to, że jest zły, ale także to, z jakim rodzajem zła ma się kojarzyć. Zobaczyliśmy, w jaki sposób osiągnięto to, że na przykład wygląd Chrysalis kojarzy się z rozkładem i zepsuciem, a Som-

bry z władzą i terrorem. Na zakończenie znalazł się akcent humorystyczny w postaci złych OC, które miały demonstrować, jak nie należy robić postaci o złowrogim charakterze. Prelekcję oceniam bardzo dobrze. Prowadząca angażowała publiczność, ale nie przerzuciła na nią ciężaru jej prowadzenia, a sama tematyka była interesująca.

Po chwili odpoczynku udałem się na prelekcję Adalbertusa i Gonedreamer o tworzeniu postaci pod kątem gier RPG i fanfików. W czasie półtoragodzinnego wystąpienia autorzy omówili typowe role fabularne, które postać może przyjmować i różne sposoby na nadanie bohaterom indywidualnego charakteru, a przy okazji jak uniknąć zrobienia ze swojej postaci Mary Sue. Dla mnie była to całkiem spora garść przydatnych informacji.

Wydarzeniem zamykającym meeta była aukcja na rzecz schroniska dla zwierząt. Kupujący okazali się całkiem hojni, gdyż na przykład wielki obrazek przedstawiający Fluttershy sprzedano za 250 zł. Wszystkie przedmioty poszły moim zdaniem powyżej swojej wartości, co jest bardzo pozytywne, bo w końcu to aukcja charytatywna, ale rekord należy do nadgryzionego



przez prowadzącego jabłka, które ktoś kupił za 25 złotych. Ogółem zebrano nieco ponad tysiąc złotych.

Po wykonaniu pamiątkowego zdjęcia uczestnicy meeta przenieśli się do pubu o nazwie „W Cieniu Szkieletora” gdzie zabawa i integracja trwała co najmniej do drugiej w nocy (kiedy wraz ze znajomymi opuszczaliśmy lokal, nie byliśmy ostatni). Pub ten jest całkiem przyjemnym miejscem o postapokaliptycznym wystroju nawiązującym do Fallouta i Stalkera. Co ciekawe, wśród dekoracji znalazły się obrazki z motywami z Fallout: Equestria. Dodatkową zaletą tego miejsca jest to, że oprócz napojów alkoholowych serwują też smaczne tosty.

Nocleg mieliśmy zagwarantowany dzięki uprzejmości organizatorów meeta, ale miejsce, w którym spaliśmy było, delikatnie mówiąc, nietypowe. Otóż było to kasyno, a raczej tzw. hot spot, czyli lokal z automatami do gier hazardowych. Na szczęście, kiedy się tam zjawiliśmy, lokal zamknięto. Cóż, było tam ciepło i cicho, a po szybkiej rundzie odkurzaczem stało się w miarę czysto, więc nie narzekam. No i w końcu ilu ludzi na świecie może powiedzieć, że spędzili noc w hot spocie.

Podsumowując, organizatorom, czyli Fundacji Canterlot, CMC i D'n'A należą się gratulacje za zorganizowanie bardzo udanego meeta. W organizacji nic nie zgrzytało, począwszy od lokalizacji, przez akredytację (brawo, że nie trzymaliście tych, co zjawili się wcześniej, na szkolnym podwórku), prelekcje (punktualnie i bez zmian w programie), a skończywszy na przyjemnym afterze i noclegu dla przybywających z daleka.

Macter4

Po klasycznym otwarciu udałem się najpierw na prelekcję Spidiego. Poruszał on temat kanonu MLP, tego serialowego, oraz tego co dokładnie fandom do tego i jest traktowane na równi z serialem. Prelekcja była ciekawa i przyjemna. I tak jak na niektórych wcześniejszych prowadzonych przez Spidiego potrafiłem się z nim mocno nie zgodzić, tak do tej nie mogę się w żaden sposób przyczepić. Godzinną przerwę, jaką miałem, czekając na kolejny panel, spożytkowałem na rozmowach i konsumpcji tego, co miało do za-



oferowanie „Caffe Nutka”.

Następnie udałem się na panel Ganneta o konstrukcji bohatera oraz o tym, jak jego schemat i budowa mitu ewoluowały od starożytności do czasów współczesnych. Była to najlepsza prelekcja, w jakiej uczestniczyłem. Najciekawsze że pałeczkę pierwszeństwa oddawał wykład, podczas którego ostatni raz widziałem Ganneta jako mówcę, a było to na PonyCongressie 2013. Ostatni czas jaki został mi do aukcji znów poświęciłem na rozmowy i kilka redakcyjnych spraw, które pojawią się już w następnym numerze. Sama aukcja przebiegła zabawnie pod przewodnictwem TK i Szóstego. Ja zaś byłem pośrednikiem telefonicznego kupca, co wywołało małe zamieszanie. Następnie był after, gdzie prawie źle zaprowadziłem ludzi, z którymi jechałem. Chciałbym poznać tego moderatora, który dopuścił, aby nazwa zwyczajowa była główną w wynikach wyszukiwania na Google Maps. Już w samym pubie poznałem Rosjanina o imieniu Antony. Super człowiek, z którym bardzo przyjemnie spędziłem czas na rozmowie. Antony, mam cichą nadzieję, że ćwicząc język polski, trafisz na ten artykuł. Zaś z całości wyprawy na pewno będę miał jedną rzecz, którą będę mógł się chwalić nawet za 10 lat – bo jakie są szanse, że rozmówca też spał w kasynie.

Red's Pocket Ponies

W ofercie można znaleźć:

Przypinki

Kubki

Koszulki

Nieśmietelniki

Figurki Funko

Zamówienia specjalne



/redspocketponies





Ocena szóstego sezonu

Jak powszechnie wiadomo, szósty sezon już się skończył, a na kolejny musimy czekać do wiosny przyszłego roku. Myślę, że nadeszła pora na jego małe podsumowanie.

» *Gray Picture*

W minionym sezonie, jak zresztą w każdym, zdarzały się odcinki lepsze, gorsze i te zwyczajnie średnie. Każdemu epizodowi przygód kolorowych salcesonów dawałam ocenę w dziesięciostopniowej skali (albowiem statystyka i liczby to jedyna magia, jakiej doświadczyć mogą mugole). Średnia z nich wynosi w zaokrągleniu aż 7,6. Czy to dużo w porównaniu z poprzednimi sezonami? Niestety mogę polegać tylko na własnej, dość kiepskiej pamięci, jako że taką statystykę zaczęłam prowadzić dopiero od tego roku. Przynajmniej w mojej opinii szósty sezon można uznać za jeden z lepszych, ale nie najlepszy i jednocześnie niewiele gorszy od poprzedniego.

W ramach porównania mojej opinii o sezonie ze zdaniem innych broni, podliczyłam podobną średnią na podstawie najczęściej wystawianych ocen w ankietach w tematach o poszczególnych odcinkach na forum MLPPolska. Tam średnia wynosiła 8,8 w sezonie szóstym, 9,5 w piątym oraz aż 9,6 w czwartym. Czyli najwidoczniej serial albo bardzo powoli staje się coraz gorszy, albo bronie uczą się podchodzić bardziej krytycznie do odcinków. Wyniki te są o tyle ciekawe, że w przypadku ankiet najnowszego sezonu przeważnie można było wystawić ocenę 11/10, a w poprzednich se-

zonach skala zwykle kończyła się na dziesiątce, a więc najnowsze epizody powinny móc uzyskać nieznacznie lepszą średnią, a okazuje się, że jest wręcz przeciwnie.

Jakie odcinki sezonu szóstego uważam za najlepsze? Ocenę dziesięć na dziesięć dałam czterem odcinkom.

„A Hearth’s Warming Tail” – tym odcinkiem Hasboro wyprzedziło nie tylko reklamę Coca Coli, ale też większość marketów we wciskaniu świątecznych treści okołopropagandowych. Uwielbiam „Opowieść wigilijną” i odcinki z dużą ilością piosenek, więc wystarczy dodać do tego uroczy morał oraz kucyki poprzebierane w stroje z epoki, a naprawdę nie będę miała na co narzekać.

„The Times are a Changeling” – to jeden z tych odcinków, które przypominają, dlaczego właściwie zaczęłam oglądać tę bajkę. W piękny, ale prosty sposób bohaterowie rozwiązują skomplikowane problemy, a twórcy nie zapominają zadbać o odpowiednią ilość elementów komediowych. Niesamowicie też miło, że twórcy wreszcie zaczęli postrzegać Spike’a jako postać, która może robić coś poza dawaniem sobą pomiatać lub psuciem wszystkiego, czego się dotknie. Mam nadzieję, że taki stan rzeczy utrzyma się przez najbliższe sezony.

„To Where and Back Again” – finał sezonu z podmieńcami po „The Times are a Changeling” nikogo chyba nie dziwił. Awaryjna ekipa do ratowania

Equestrii wypadła niespodziewanie dobrze. Nie spodziewałam się, że władca chaosu, niedorobiony podmieniec i dwa jednorożce niedostosowane do życia w społeczeństwie mogą nie tylko uratować krainę pastelowych osiołków, ale ich przygody będą się przyjemnie oglądać. Oby więcej odcinków z tą ciekawą zbieraniną postaci drugoplanowych. Jako minus zaliczyłabym wygląd podmieńców po przemianie. Tęczowe kucyki-robale z dziwnym jeleniowatym porożem. Nawet jak na Equestrię jest to zbyt słodko-cukierkowe i zwyczajnie brzydkie. Jednakże ten mankament równoważy zachowanie Chrysalis – dobrze, że chociaż jedna postać uparcie pozostaje całkowicie i niereformowalnie zła.

„No Second Prances” – szczerze mówiąc, sama obecność Trixie jest dla mnie całkowicie wystarczającym powodem, aby odcinek otrzymał bardzo wysoką ocenę. Dodatkowo, rzadko zdarza się, żeby zachowanie danej postaci było tak trudne do rozgryzienia. Praktycznie do samego końca nie mogłam jednoznacznie stwierdzić, czy może klacz naprawdę się zmienia, czy to kolejny plan najlepszego jednorożca wszechczasów.

Nie na samym podium, ale tylko nieco dalej jest jeszcze jeden odcinek – „Every Little Thing She Does” z oceną dziewięć i pół. Mimo że ten epizod jest całkiem ciekawy, zabrakło mu tego trudnego do nazwania „czegoś” by osiągnąć maksymalną ocenę.

Za najgorszy zaś uważam odcinek czternasty, czyli „The Cart Before the Ponies” z oceną dwa na dziesięć i to tylko za żart z samego początku o energii kinetycznej i potencjalnej. Szczerze mówiąc, z tym odcinkiem powinno się postąpić jak z tą grą o E.T. z początku lat osiemdziesiątych. Zakopać gdzieś na środku na pustyni i udawać, że nigdy nie po-

wstała.

Skoro już o odcinkach powiedziałam chyba wystarczająco, to przyszła pora na piosenki. Jeśli dobrze pamiętam, w tym sezonie było ich około jedenastu, w tym trzy, które najbardziej zapadły mi w pamięć. Ułożone kolejnością nieprzypadkową są to:

III. „A Changeling Can Change” – ta piosenka jest zdecydowanie jedną z najpiękniejszych i najprawdziwszych w całym serialu. Podejrzewam, że gdybym posiadała zdolność do odczuwania innych emocji niż głód i poirytowanie, mogłaby mi się łezka w oku zakręcić.

II. „Say Goodbye to the Holiday”

I. „It’s gonna Work”

Zarówno piosenki z drugiego oraz z pierwszego miejsca należą do tych, które łatwo wpadają w ucho i chce się ich słuchać w nieskończoność. Czemu „It’s gonna Work” uważam za trochę lepsze? Indyjski styl piosenki zwyczajnie mnie urzekł.

To by było na tyle, pozostaje tylko czekać na sezon siódmy.





Redakcyjna ocena odcinków

I oto kolejny sezon za nami. Tradycyjnie przygotowaliśmy dla Was redakcyjną ocenę odcinków. A ponieważ każdy epizod oceniło dwóch naczelnych, możecie uznać, że znacie opinię wszystkich członków redakcji. I niech no mi tylko który spróbuje się nie zgodzić...

» Redakcja *Equestria Times*

18. Buckball Season Macter4

Zacznę może od samej gry, czyli Buckball. Podoba mi się, że twórcom udało się wymyślić grę, w której wszystkie 3 rasy biorą aktywny udział, gdzie ich wrodzone zdolności są niezbędne, aby w ogóle skompletować drużynę. Wracając do odcinka, do tej pory nie łapię, czemu twórcy powodują, że bohaterki zapominają o słabościach i problemach swoich przyjaciółek. W szczególności tyczy się to próby wystawiania „w świetle reflektorów” Fluttershy – koniec będzie oczywisty. Faktycznie, na co dzień zdarza mi się czasami zapomnieć o którymś problemie, ale w serialu mam wrażenie, że pojawia się to zbyt często. Gdyby nie ten zgrzyt, odcinek miałby wyższe noty, bo naprawdę przyjemnie się go ogląda. A tak jeden istotny fragment psuje całość.

Dolar84

Bardzo przyjemny odcinek. Żadnych wielkich zadań do wykonania, żadnych zagrożeń dla Equestrii czy dobrobytu kucyków, po prostu przyjemna zaba-

wa. I to jak fajnie pokazana! Ich wersja gry w dwa ognie/piłkę nożną/baseball/cokolwiek-to-było elegancko pozwoliła (że tak bezczelnie zerznę z recenzji poprzednika) wrzucić do gry wszystkie trzy rasy i to bez umniejszania roli żadnej z nich. O ile szaleńcza gra Pinkie nie była zbytnim zaskoczeniem, to już ogono-obrona Fluttershy owszem – ale bardzo pozytywnym. Wyglądało to po prostu naturalnie. Nie można też zapomnieć o trzecim członku drużyny, który niesamowicie kojarzył mi się pod pewnym względami z Cristiano Ronaldo – też posiadał dobre umiejętności i absolutny brak działającego mózgu. Co do przymuszania ich do gry przez Applejack i Rainbow, to wbrew pozorom wypadło to również „realistycznie”. W końcu wiadomo, jakiego farmerka ma hopla na punkcie rodziny i ich rywalizacji, a lotniczka jest po prostu za głupia, żeby od razu załapać, co robi nie tak. W każdym razie jest to odcinek, który spokojnie można obejrzeć więcej niż raz.

19. The Fault in Our Cutie Marks Macter4

Odcinek, który wprowadził fandum w konsternację na całym świecie, bo jako pierwszy został wyemitowany w Polsce, przez co ludzie najpierw odkrywali głos Gabby w naszym dubbingu, a Amerykanie za to przekonali się, jak bronies w innych krajach muszą zdobywać odcinki. Sam epizod był całkiem przyjemny i poniekąd przedstawia ciche pragnienie ludzi. Ile razy w życiu miało się chwilę wątplenia, gdy się naprawdę chciało zobaczyć jasne przesła-

nie, czym się powinniśmy zajmować, do czego mamy specjalny talent? Tego też poszukuje nasz gryf. Postać Gabrieli jest ciekawa w szczególności przez pasję, z jaką chce zdobyć cutie mark, który według niej jest lekarstwem na wszystko. CMC, mimo prób, mają problem z rozgryzieniem jej powołania. Zakończenia nie zdradzę, ale było dość przewidywalne. W szczególności po piosence, która wpada w ucho. Ogólnie w całości odcinek jest bardzo przyjemny.



Dolar84

Cutie Mark Crusaders, taaak... i na dodatek znowu o szukaniu specjalnego talentu. Może to uprzedzenia z mojej strony, ale kiedy zorientowałem się o czym ma być odcinek, to z miejsca pomyślałem, że mi się nie spodoba. A tu proszę – zaskoczenie. Oglądało się toto całkiem przyjemnie – może dlatego, iż pojawił się w końcu gryf, który nie jest z natury nadętym, aroganckim bufonem. I jeszcze szara listonoszka – taka ichnia Derpy, tylko bez zeza. W każdym razie odcinek upłynął szybko, a mała rola Twilight i udana piosenka jeszcze go ulepszyły. Dobra rzecz.

20. Viva Las Pegasus Macter4

Po pierwsze miłe jest to, że twórcy w końcu zadbali o sławę mane6. To było naprawdę fajne, że Gladmane znał Fluttershy i Applejack, bo wiedział kim jest Twilight Sparkle. Wracając zaś do odcinka – kolejnym jest plusem jest to, że nareszcie poznajemy jedno z miast, które było na mapie Equestrii od

pierwszego sezonu. To Las Pegasus. Następny leci za mapę. Nie sądziłem, że epizody z nią związane tak mi się spodobają, ale to właśnie ona powoduje, że cały czas nasza grupka bohaterów ma powody do odwiedzania różnych miejsc i jednocześnie pogłębiania swojej przyjaźni w różnych warunkach. Sam odcinek oceniam jako bardzo dobry, w szczególności że pokazano, że nie wszyscy się zmieniają na zawołanie. Jeżeli Flim i Flam nagle by porzucili swój styl bycia, to Hasbro chyba by musiało zacząć rozdawać zabawki za darmo.

Dolar84

Applejack, Fluttershy, Las Pegasus, Film i Flam a do tego przekręty i oszukiwanie oszustów oraz zawieranie paktów z metaforycznym diabłem (lub dwoma)? Biorę w ciemno! A tak na poważnie, to odcinek całkiem mi się spodobał. Kiedy zobaczyłem panoramę Las Pegasus, to w tle autentycznie zabrakło tylko sponifikowanego Elvisa Presleya/Krzysztofa Krawczyka śpiewającego „Viva Las Pegasus!” – wtedy mielibyśmy wprost idealny pokaz kiczu kojarzącego się z takim miastem. Antagonista

wypadł przekonująco, a choć dał się zrobić na wprost klasyczny przewał, to i tak nie umniejsza to jego roli. Zaś Flim i Flam zostali pokazani idealnie – szczególnie kiedy okazało się, że nie zaczęli nagle być tymi dobrymi i uczciwymi. Powiedzmy sobie szczerze – straciliby wtedy sporo ze swojego uroku.





21. Every Little Thing She Does

Macter4

Każdy chyba zna powiedzenie, że najlepiej jest uczyć się na cudzych błędach. Ale chyba także spora ilość czytelników stwierdzi, że nauka jest najskuteczniejsza, jeżeli sami te błędy popełnimy. Tak też robi Starlight, kiedy próbuje nagiąć rzeczywistość podczas studiowania tajników przyjaźni. Dokładnie tak jak Twilight w „Lesson Zero” wierzy, że magia będzie dobra na wszystko. Może sam przebieg wypadków był inny, ale ostateczny efekt się nie zmienił – niezły bałagan i zawód mentorki. Odcinek jest bardzo przyjemny, poza wspomnianym powtórzeniem błędu mamy też trudny etap przeproszenia i naprawy tegoż. Jest to zdecydowanie wartość dodatnia względem oryginału z początku 2 sezonu. No i oczywiście kac u Rarity – to była piękna scena.

Dolar84

No proszę – gdyby nie fakt, iż ten odcinek był tak odległy od „Lesson Zero”, to wielkim głosem krzychałbym, iż Hasbro jest winne powtórzenia. Niewielkiego, bo różnice były, ale jednak. A tak na poważnie, to odcinek mi się podobał. Zamieszanie jakie wywołało użycie kilku niewinnych czarów okazało się wysoce zabawne – Fluttershy pokryta pająkami na przykład. Naturalnie łatwo było przewidzieć jak rzecz się skończy, ale nie umniejszało to przyjemności z oglądania. No i były dodatkowe smaczki – choćby wspomniany w poprzedniej recenzji kac Rarity, czy tarcza przypominająca tę

Kapitana Ameryki wyczarowana na początku przez Starlight.

22. P.P.O.V. (Pony Point of View)

Macter4

Ten odcinek może mieć lekko zafałszowaną ocenę, bo oglądałem go po pewnej ilości Applejacka (odpowiedź na pytanie, co to było, pozostawiam już waszej inteligencji) i przez to mogłem nie zwrócić uwagi na pewne błędy.

A epizod urzekł mnie tym, jak zachowanie każdej z trzech bohaterek jest filtrowane przez ich spojrzenie. A już perełką był krąg oskarżeń. Mimo że odcinek był bardzo przewidywalny, dostarczył mi kupę śmiechu. Zatem z tego powodu oceniam go jako bardzo dobry.

Dolar84

Podobało mi się. Niby taki prosty odcinek, bez wielkich atrakcji, ale oglądało się go świetnie. Zaklęty krąg oskarżeń, pierwsze wrażenie wizualne powracających podróżniczek i Twilight-detektyw. Wszystko po prostu do siebie pasowało. No i te genialne smaczki – piracki akcent Applejack, fala jak w „Gniewie Oceanu” i przede wszystkim krab w połączeniu z Rarity. Można było śmiać się do rozpuku. Chętnie rzucę na niego okiem jeszcze raz.

23. Where the Apple Lies

Macter4

Na start małe pytanie do czytelników: czy ktoś z was zna stronę, która agreguje nawiązania jakie pojawiły się w serialu? Kilka z nich bardzo rzuciło



mi się w oczy, ale nie wiem, skąd one pochodzą. Wracając zaś do oceny – odcinek jest przekomiczny, począwszy od rozgadanego Big Maca, a kończąc na wyglądzie butelki cydru, której etykieta w starych kreskówkach zawierała znak „XXX”, a sama butelka przechowywała biber/spiryтус. Ubaw po pachy to mało dokładne określenie tego, co miałem podczas oglądania tego epizodu. Jedyne, czego mi brakuje w tym wspomnieniowym odcinku, to przekazania jeszcze większej ilości informacji. Wiele rzeczy przewijało się w tle, np. wytłumaczenie Big Macintoshy, dlaczego nosi chomąto, a część została kompletnie pominięta. Bo jak wytłumaczyć brak Apple Bloom i rodziców? Odcinek oceniam ogólnie bardzo pozytywnie, ale gryzą mnie te kwestie, zwłaszcza w temacie ignorowania różnych zagadnień.

Dolar84

Absolutnie genialny odcinek. Granny Smith rządząca na farmie żelaznym kopytem? Coś wspaniałego! Gdzie tam tej smarkaterii do zarządzania czymkolwiek! W każdym razie oglądało się świetnie – gadający Big Mac był czymś nowym, ale przyjemnie odmiennym od swojej zwykłej lakoniczności, bardzo ujęło mnie też pokazanie szpitala – wygląd sali operacyjnej z tak rozbudowaną galerią

skojarzył mi się momentalnie z XIX-wiecznym wystrojem takich przybytków (świetnie pokazane w serialu „Knick”). Równie dobrze wypadł Filthy Rich, którego strach przed gniewem Granny był po prostu zabójczo śmieszny. No ale taki fakt – nie zadziera się z babką chrzestną rodziny Apple. Owszem, kilka rzeczy mogłoby zostać wyjaśnionych lepiej, ale i tak oceniam odcinek wysoko.

24. Top Bolt

Macter4

Kolejny odcinek z mapą i już go lubię. Oglądamy tu opowieść o tym, że dobre chęci, ale złe metody mogą narobić więcej szkód niż pożytku. W odcinku mamy też przyjemność oglądać współpracę Rainbow i Twilight, co nie zdarzało się często. Nawet jeżeli ta dwójka miała większość jakiegoś odcinka

dla siebie, najczęściej były to role nauczyciela i ucznia, w różnych wariacjach. I się okazało, że idzie im w tym całkiem nieźle. Druga para tego odcinka, czyli Top Bolt i Vapor Trail, może nie była tak błyskotliwa jak wcześniejsze postacie w odcinkach z mapą, ale też nie można niczego im zarzucić. Ogólnie całość to taki dobry średniak z lekkim przechyleniem w stronę lepszej oceny.

Dolar84

Odcinek jakoś nie przypadł mi do gustu – zapewne dlatego, iż zdecydowanie nie jestem fanem Wonderbolts. Równocześnie nie mogę powiedzieć, że był zły – współpraca Rainbow i Twilight wypadła zaskakująco dobrze i w sumie bezkonfliktowo, był morał, dostaliśmy również elementy rozrywkowe – na przykład użycie syreny na wykładzie. Nowi bohaterowie to też plus odcinka – mam nadzieję,



że jeszcze się z nimi spotkamy podczas występów tej lotniczej grupy cyrkowców. Można obejrzeć.

25 i 26. To Where and Back Again

Macter4

Ocena finału nigdy nie należała do łatwych, ale tym razem jest wyjątkowo trudna. Te dwa odcinki miały podobną ilość plusów, jak i minusów, przy czym waga poszczególnych akcentów była różna, co jeszcze bardziej komplikowało spokojną analizę tego, co się obejrzało. Skupmy się najpierw na najważniejszych rzeczach, które najmocniej przechylają szalę. Zacznijmy od Starlight, bo to jej zachowanie kształtowało odcinek. Wprowadzenie jest dość niewinnie, w postaci wyprawy do wioski, którą zniewoliła, a następnie ucieczki z niej w strachu przed objęciem roli lidera z po-

wodu swojej przeszłości. Po ataku changelingów jest zmuszona do objęcia przywództwa, bo Trixie jest za bardzo przerażona. Thorax, jako były członek roju, nie śpieszy się do liderowania, a Discord wraz z utratą magii traci swoją pewność siebie i standardowe cwaniactwo. Uczennica Twilight też nie pali się do tej roli, ale widzi, że jeżeli nie spróbuje, to raczej inny ratunek nie nadejdzie. I tutaj duże brawa dla twórców, bo Starlight bardzo stopniowo przekonywała się do roli lidera, co szło równoległe z odkrywaniem, że przywódca wcale nie jest tylko osobą, która wydaje rozkazy. Jest to ważna część tej funkcji, ale nie jedyna i nie największa. Ta przemiana, która zachodziła podczas odcinka, to duży plus. Dla równowagi teraz duży minus. Potrafię znaleźć logiczne wytłumaczenie ewolucji Thoraxa, ale dlaczego nagle potrafiły zrobić to inne changelingi, jest już dla mnie nielogiczne. Bo jak wiecznie głodne podmieńce nagle ot tak dowiedziały się, jak tworzyć miłość i się nią dzielić. Nawet Thorax musiał to odkryć, bo pierwsze spotkanie z Flurry Heart spowodowało, że głód był górą. Bardzo mi się podobała złość i determinacja Discorda w odzyskaniu Fluttershy. Mimo że na co dzień niezbyt mu wychodzi okazywanie, jak bardzo mu na niej zależy, to tutaj zrobił swoje. Za to z drugiej strony mam za złe twórcom, że tak mało uwagi poświęcili rojowi i jego funkcjonowaniu. Nie wiemy choćby nic o tym, skąd zdobywały pożywienie, by wykarmić taką chmarę, czy choćby cokolwiek na temat lokalizacji ich kopca. Taka wyliczanka mogłaby się ciągnąć naprawdę długo, dlatego najlepiej będzie podsumować, że finał miał swoje wzloty i upadki. Przygotował też dobry grunt pod kolejne historie, ale nie był jakiś genialnie dobry.

Dolar84

Taaak. Jakby to ująć... ogólne uczucia po tym finale są sprzeczne. Co prawda i tak ma u mnie 10/10, ale tylko dlatego że był Discord, bo bez niego nie zasługiwałby na aż tak wysoką ocenę. Nie znaczy to oczywiście, że był zły, ale zabrakło mu takiego pier... znaczy tej iskry, która sprawiała, że inne były od niego lepsze. No i za zmianę wyglądu changelingów na jakieś kolorowe podróbki scenarzyści będą walcowani na piekielnych maglach – co do tego nie mam najmniejszych wątpliwości. Ale dobra, narzekać nie będę, bo jest tam sporo rzeczy, które mi się podobały. Po pierwsze, w końcu ostatecznie kanoniczna jest Derpy jako listonoszka. Trixie okazała się świetnym partnerem do zabawnych rozmów – najpierw były to dyskusje ze Starlight, a następnie docinki z Discordem. Powiedziałbym, że zaraz po nim jest najlepszą postacią tego odcinka – takiej chcemy więcej. Sam kucykowy Q również nie zawiódł. Motyw latającej świni był prze-zabawny, tak samo jak jęczenie podczas czegoś tak wyczerpującego jak piesza wędrownka. A dodajmy do tego jeszcze jego występ przed changelingami – chociaż nie jestem fanem stand-upów, to ten, ze swoimi gierkami słownymi, wypadł dobrze. Nadal muszę usłyszeć, jak to brzmiało w polskiej wersji językowej, z nadzieją, że się postarali (choć jak zwykle spodziewam się porażki oficjalnych tłumaczy). Zakończenie było dosyć przewidywalne, chociaż w sumie nie podobała mi się reakcja mieszkańców wioski na dodatkowych gości. Cała najwyższa władza Equestrii zjawia się u nich, a oni nie padają na kolana? Toż to niepojęte! Podsumowując, finał nie był genialny, ale oglądało się go bardzo przyjemnie i można było się pośmiać. Zobaczmy, co nam zaserwują w przyszłym sezonie.



Recenzje obrazów: FrozenTear7

Witam Was w trzecim artykule z serii. Dzisiaj zajmę się obrazami FrozenTear7 – polskiego artysty, który na pewien czas porzucił twórczość i przeżywał kryzys, ale niedawno wrócił do pełni sił oraz częstego wrzucania swych dzieł.

» Emulfi

Obraz 1

Na początku omówię grafikę przedstawiającą Trixie na wygnaniu, jakie przeżyła między przebudzeniem Małej Niedźwiedzicy a bitwą o Ponyville, czyli obraz 1.

Niebieska klacz – nawet pomimo klęski jej działań i trudnej sytuacji materialnej – wciąż stara się utrzymać maskę swej „wielkości”. Dowodzi tego jej mina – wyrażająca agresję wobec obiektu, w który celuje narzędziem i tytuł – „Trixie the Ingenious Exile” – Trixie, Wspaniała Wygnana.

Największą zaletę tego dzieła stanowi wspomniana już wcześniej mimika – bardzo dobrze oddano minę „zaraz zginiesz”, którą oszustka często stosowała, aby zakryć swą słabość. Nawet końce jej grzywy przypominają haki, na które nadziać ma się wróg.

zarysowano kontrast pomiędzy dwoma „obozami”: ciemnym, skalisto-trawiastym tłem a jasnymi kolorami: Trixie, nieba i drzew. Dodaje on różnorodności, dzięki pastelowemu stylowi twórcy nie razi w oczy i ukazuje antagonizm między słabością klaczy a wymaganiami reszty świata.

Anatomia i proporcje są całkowicie poprawne, tak samo jak cieniowanie – z głazu, przed którym stoi klacz, pada cień. Dodatkowym atutem tej pracy jest to, iż łączy ona stary (istniejący przed przerwą) styl autora z nowym (trwającym teraz). Wytwarza to przejście między przeszłością twórcy a terażniejszością.



Rys. 1

Dość ciekawie – i wyraziście –

Obraz 2

Drugi recenzowany obraz przedstawia nieco zapomnianą już postać Fleur De Lis – przyjaciółkę szlachcica (kanclerza?), którego Rarity spotkała w trakcie jednej z wypraw do Canterlot. Oboje państwo zapisali się w świadomości dzięki temu, iż byli stadium pośrednim między księżniczkami (mieli ich wielkość) a jednorożcami (brakowało im skrzydeł).

Klacz siedzi na kanapie i nosi brązową suknię z rajtuzami. Wykonuje właśnie pracę modelki, co potwierdzają: czarny obiekt rozłożony po prawej stronie obrazu 2, znajdujący się w dolnym środku aparat fotograficzny i tytuł – „Sesja Fleur”.

Bardzo podoba mi się tutaj mnogość przedmiotów, które nie musiały się tutaj znaleźć, ale są i dodają głębi oraz szczegółowości. Dobre przykłady to: dywan w pobliżu prawej krawędzi, perfumy z grzebieniem na meblu po lewej stronie i stół z kartkami poniżej czarnego przedmiotu. Spora część z nich wychodzi poza ramy dzieła, co dodaje



Rys. 2

realizmu – widać, że mamy do czynienia z wycinkiem całości, a nie z hermetyczną przestrzenią.

Kolorystyka jest w miarę jednostajna – z wyjątkiem aparatu i czarnego przedmiotu, trzyma się jasnych kolorów. Oddaje to jasność naświetlanego otoczenia modelki. Anatomia i proporcje są na miejscu, chociaż dziwi mnie jedna rzecz – czemu fotograf ucina na swoim zdjęciu róg Fleur?

Obraz 3

Mam wrażenie, że niedawno zobaczyłem coś podobnego... tak, to ta sama należąca do Celly-Celly Sweetie Plant, co u CurtissaPL. Na szczęście tutaj przedstawiono ją w zupełnie inny sposób: znajduje się na portrecie, a nie na otwartej przestrzeni, a dzieło obejmuje tylko przednią część ciała.

Bardzo podoba mi się fakt, iż klacz trzyma różową książkę – pasuje kolorystycznie do kokardy i powiększa kontrast między jasnymi obiektami a zielonym tłem i brązową ramą. Dzięki temu nie odczuwa się jednostajności. Anatomia z proporcjami ciała są na swoim miejscu, chociaż nieco zastanawia mnie ułożenie włosów bohaterki – włosy rozdzielane są przez ucho i łączą się w warkocz dopiero za nim. Na początku należy zaznaczyć, iż jest to całkowicie niepraktyczne – przez to grzywa zasłania jedno oko, co utrudnia widzenie. Zasłania to również część pyska, przez co najważniejsza część klaczy nie może zostać ukazana.

Pomimo całego tego marudzenia, trzeba powiedzieć wprost: to jest dobre, a nawet bardzo dobre dzieło. Niestety, do poziomu „Sesji Fleur” trochę zabrakło.



Rys. 3



Rys. 4

Obraz 4

Czwarte omówione dzieło ukazuje kolejny twór fandomu – Sunshine Arrow, bohaterkę należącą do pisarki i oskarowej recenzentki – Cahan. Anatomia i proporcje są poprawne.

Bardzo podoba mi się tutaj szczegółowość – artysta oddał nawet niestabilność chmur (po przybliżeniu widzimy pęknięcia). Postarał się również ukazać przejścia między elementami zbroi i ułożenie włosów klaczy.

Kolorystycznie nie jest źle. Pomarańczowa grzywa klaczy w połączeniu z jesiennymi drzewami kontrastuje z zieloną trawą, niebem i wieżą, co urozmaica obraz i nie razi w oczy.

Poza kuca jest prawidłowa, ugina jedną z nóg, pozując do rysunku. Wieża w tle jest prawdopodobnie domem bohaterki (w średnio-wieczu władcy starali się ukazać przede wszystkim swą wielkość, a nie zabytki z pogańskich czasów), z którego włada krainą.

Obraz 5

Piąta praca przedstawia księżniczkę Lunę podczas nocnego spaceru na łonie przyrody. Zaczynając od kolorystyki: ciemność nieba i władczyni przeciwstawia się jasności trawy, drzew i jednego z ptaków. Nie razi w oczy i zawiera

rozróżnienie, więc wychodzi na plus. Anatomicznie wszystko wydaje się być poprawne.

Bardzo dobrze wypada podstawa nie tylko obrazów, ale i wszystkich tekstów kultury – pomysł. Młodsza siostra nie walczy tutaj z nikim, nie konfrontuje się ze złą wersją siebie ani żartami Celestii, tylko spokojnie spędza czas. Jest to nie tylko oryginalne, ale również idealnie wpisuje się w osobowość wygnanej, która spędziła 1000 lat na księżycu i z pewnością przez długi czas po powrocie wołała samotność od wspólnoty.

Pochwalić trzeba również szczegółowość – widać, że las żyje, nie jest scenografią w teatrze ani tłem do robienia zdjęć. Oznakami tego są: liczne „lampy” na drzewach (te białe kryształy to chyba jakiś rodzaj oświetlenia), świetliki lecące z wiatrem i wspomniany wcześniej ptak.

Zaskoczył mnie jeden element: te białe szlaczki (jeden z nich znajduje się koło drzewa, na prawo od władczyni). Prawdopodobnie są one oznaczeniem wiatru. Lekko zaburzają nocną atmosferę i nie są konieczne – aby zaznaczyć występowanie owego zjawiska, wystarczyło inaczej narysować liście krzaków i włosy klaczy.



Rys. 5



Wyprani w Perwallu

Czyli nie taki antagonistą straszny

2015

My Little Pony zawsze miało niezłych antagonistów, którzy mocno wyróżniali się na tle nudnej, tęczowej bandy. Również nasza kochana generacja czwarta ma się czym pochwalić. Uważam, że większość wrogów Grzywnej Szóstki jest świetnie wykreowana, ale w sumie nie taka zła, jak ją malują. Od razu mówię, że nie będę mówił o Trixie, Diamond Tiarze czy nawet o Starlight, ponieważ kuce te nigdy nie były prawdziwymi czarnymi charakterami. Co nie oznacza, że nie są fajne. Jednak ciężko ich określić mianem wielkiego Zła przez duże Z.

» Cahan

Chcę, żeby noc trwała wiecznie...

Budzik nigdy nie dzwonił, a zajęcia/praca nie zaczynały się przed dziesiątą rano. W sumie to Nightmare Moon powinna zostać patronką wszystkich nocnych marków oraz nałogowych graczy i artystów. Kiedy po raz pierwszy spotkaliśmy złą siostrę Celestii, jawiła się ona jako kiczowaty wróg drużyny Twilight. Mieliśmy mhroczny wygląd, kiczowaty śmiech, dość słabą animację i motywację z kartonu. Nasza antagonistka miała focha na lepszą księżniczkę i dlatego postanowiła sprowadzić na Equestrię wieczną noc. Wtedy fandom myślał, że to oznacza głód, patologię i degenerację.

Finał sezonu piątego pokazał Equestrię rządzoną przez opętaną Lunę i cóż... Było ciemno, władczyni na tronie robiła przeurocze miny, a kucyki wyglądały na całkiem szczęśliwe. Widać szybko zaakceptowały zmiany i łatwo dostosowały się do nowej rzeczywistości. Wszystko wskazuje na to, że Nightmare Moon okazała się być całkiem przyzwoitą władczynią. Może bardziej surową od Celestii, ale chyba jednak nie taką złą. Co prawda widzieliśmy ją krótko, ale nic nie wskazywało na to, by istniał jakiś ruch oporu.

Oczywiście Celestia skończyła na księżycu, ale to tylko jedna Celestia. Poza tym Nightmare Moon powiedziała coś ciekawego – że to zemsta za zesłanie jej na księżyc i że księżniczka słońca spędzi tam tysiąc lat. Czy to oznacza, że czarna klacz założyła możliwość, w której jej siostra wróci do Equestrii i będzie mogła w niej zostać? Ciężko powiedzieć. Przypominam, że w „Princess Twilight Sparkle” biały alikorn nie chciał walczyć i został zaatakowany w zasadzie bez powodu.

Jam jest Chaos

Discord to jedyny z wielkich antagonistów, który przeszedł na jasną stronę mocy z własnej woli, a nie dzięki strzałowi z tęczy. Jako wróg Equestrii zesłał czekoladowy deszcz i zamienił krainę kucyków w krainę grzybów. Straszne, nie? Już wtedy ciężko go było traktować poważnie, choć skutki jego zabaw potrafiły przybierać

rozmiary katastrofy. Jednak Pan Chaosu chciał się tylko bawić, a robienie tych wszystkich rzeczy go śmieszyło. Porównałabym go do dzieciaka z magiczną mocą, który przerabia cały świat na swoją piaskownicę i nie chce słuchać rodziców. Szczególnie, że w późniejszych odcinkach z naszym draconequusem ten wciąż zachowywał się bardzo infantylnie – jest zazdrosny o znajomych swoich koleżanek, chce, by wszyscy zwracali na niego uwagę i go kochali oraz potrafi zdradzić przyjaciół za parę pochlebstw.

Królowa jest tylko jedna

Chrysalis jest moim zdaniem najlepszą postacią w całym serialu. Gdyby nie była tęczowym osiołkiem, to powiedziałabym, że zakochałam się w niej od pierwszego wejrzenia. Jednak Poczwarka jest tylko postacią z bajki dla dzieci. Już sam wygląd Kryski zwraca uwagę – widać, że twórcy się postarali i zrobili coś, co jednocześnie wygląda niepokojąco, a nie jest szkaradne. Moim zdaniem królowa jest słodka i urocza, ale dla grupy docelowej może być straszna.

Podobnie jak Nightmare Moon, pragnie władzy i posługuje się podstępami, jednak jest w tym dużo bardziej finezyjna. Umie zmieniać kształt i kontrolować umysły. Swą moc czerpie z miłości, a podlegająca jej armia minionów już parę razy pokazała, że nie jest jedynie hordą durnych trepów. Podmieńce mają swoje osobowości i podobnie jak kucyki są pełnoprawną rasą. Tylko ładniej wyglądają.

To, co wyróżnia Chrysalis, to przede wszystkim inteligencja i motywacja. Jak na serial o tęczyowych taboretach jest całkiem sprytna, w końcu wykiwała wszystkich prócz Twilight. Jednak czy naprawdę nie udało jej się uczennicą Celestii? No cóż, Twi doprowadziła królową do zguby, bo dostarczyła Cadance na ślub, ale tak naprawdę nie sądziła, że księżniczka miłości została podmieniona. Jej uwagę zwróciło to, że Poczwarka jej nie zna. Dopiero po tym zaczęła zwracać na nią większą uwagę i doszła do wniosku, że z księżniczką miłości jest coś nie tak, bo jest złośliwa i wredna. Jednak już Mane Six tego tak nie odebrały. No cóż, imprezka Pinkie Pie faktycznie nadawała się na urodziny sześciolatka, a nie na wesele pary księżęcej, a Fluttershy sama przyznała, że jej ptak nie umie śpiewać. No cóż, królowa podmieńców miała po prostu rację.

Gdyby nie Twilight i deus ex machina w postaci magii miłości, to Equestrią rządziłyby dziś podmieńce. No, ale przecież w bajce dla dzieci ci źli nie mogą wygrać. Ale właśnie, czy Chrysalis jest naprawdę zła? Podbiła Canterlot, bo musiała wykarmić poddanych, to naturalne zachowanie dla jej rasy. Czy lew jest zły, bo zabija antylopy? Ona nawet nie wiedziała, że można inaczej.

Król elokwencji

Sombra może i nie jest zbyt rozmownym kucem, ale za to określiłabym go mianem jednego z lepszych złodupców w serialu. Zniewolił całą rasę, a w alternatywnej rzeczywistości dokonał aktu agresji na królestwo Equestrii. Kuce bały się Sombry, a jego rządy określiłabym mianem krwawych i mrocznych. Król Cieni jest postacią bardzo tajemniczą i to nawet dobrze. Jasne, chętnie zobaczyłabym go ponownie i dowiedziałabym się czegoś więcej na jego temat, ale w ten sposób Hasbro nie miało szansy go zepsuć. A chyba nie chcielibyście odcinka, w którym dowiadujecie się, że Sombra terroryzował Kryształowe Imperium, bo go przeżywali w przedszkolu.

Ta postać jest mroczna, naprawdę mroczna i dość mocna jak na bajkę dla dzieci. Sombra nie bawi się w kiczowaty śmiech, zdradzanie swojego planu i pogrożki. On działa. Korumpuje umysły, zsyłając strach, więzi wśród czarnych kryształów, zsyła do kopalń i śle na wojnę. Prawdopodobnie jest dość inteligentny, skoro osiągnął taki sukces. A przecież według serialu jest tylko jednorożcem.

Sebix wśród kucyków

Tirek jest moim zdaniem najgorszym wrogiem, jakiego miała Equestria. Nie dość że projekt postaci jest wizualnie brzydki, to w dodatku jego motywacja jest nudna. W zasadzie to jej nie ma, nasz antagonistę zwyczajnie lubi palenie tęczy. Kradnie magię, sieje demolkę i najwidoczniej jest adoptowany (chyba że to Scorpan jest adoptowany). W ogóle dziwna ta sprawa z tą jego rodziną, skoro bratem parzystokopytnego centaury jest jakiś opos ze skrzydłami. Wprowadzenie tego bohatera miało oczywiście być nawiązaniem do G1, ale mimo wszystko fabularnie wyszło to słabo. Więziony w Tartarze wróg kucyków z innej krainy wraca, by ponownie wszystko niszczyć. Prawdziwy przegryw życiowy, który nie ma nic innego do roboty.



Krytyczna Ocena Grzywnej Szóstki

Czyli dlaczego Fluttershy to najgorszy kucyk

Witajcie, pierożki! O Mane Six pisałam już wiele razy, ale zawsze pod nieco innym kątem, bo widzicie, tym razem zamierzam ocenić projekty i prowadzenie tych postaci z perspektywy kogoś, kto obejrzał sześć sezonów „My Little Pony: Friendship is Magic”. Pewnie większość z Was poczuje się lekko porzytywana po lekturze tego artykułu, ponieważ oceny poszczególnych kłaczy będą rzecz jasna zupełnie subiektywne.

» *Cahan*

Księżniczka głupoty

Twilight Sparkle swoją karierę zaczynała jako pociśny jednorożec, przejawiający objawy Zespołu Aspergera. Była przemądrzała, nie ogarniała społecznych interakcji i uwielbiała naukę. Trochę tęsknię za tamtą Twilight – daleko jej było do ideału, ale właśnie to stanowiło cały jej urok. Bo Twilight mogła spokojnie być sobą, a inne kuce dostrzegały jej wady i rozumiały je. Ale już wtedy panna Sparkle miała parę znaczących wad – chociażby źle traktowała Spike’a. Nigdy nie zastanawiało was to, że smok, który ewidentnie jest dzieckiem, musi pracować, dźwigać ciężary i generalnie robić za niewolnika zamiast chodzić do szkoły i bawić się z rówieśnikami? A za wszystko odpowiada nie kto inny, a uczennica księżniczki Celestii.

Klacz szybko stała się bohaterką Equestrii – pokonując Nightmare Moon, Discorda i Chrysalis. W swojej

walce jednak nie była samodzielna, bo przyjaźń to magia, a bazowała głównie na szczęściu oraz strzelaniu laserami z rogu i elementu. W ogóle jej metody walki są mało skuteczne i mało finezyjne. Bez Morderczej Tęczy Harmonii jej purpurowe promienie zagłady... nic nie robią. Najwyżej przeciwnik się przewróci. A przecież już podstawowy czar jednorożców, czyli telekineza, daje większe możliwości. Czemu Twilight nie wbiła królowej podmieńców widelca w oko? Mogłaby zaatakować z zaskoczenia, tak by przeciwnik nawet nie zdążył zauważyć, że umiera. Rozumiem, że to bajka dla dzieci, przyjaźń, magia i morały, ale – czemu ona postępuje w taki sposób, skoro to prawie nic nie daje. Starlight Glimmer pokazała, że są skuteczniejsze metody walki z przeciwnikiem, którego nie chce się zabić. No, ale to coś niedostępnego dla kogoś tak tępego jak Twilight Sparkle.

Później Twilight Sparkle dostała skrzydła i niestety, ale coś się zepsuło. Nie chodzi mi wcale o samą alikornizację kłaczy, ale o to jak zaczęło odbierać ją otoczenie oraz jak zmienił się jej charakter. Bo widzicie – Twilight wciąż jest głupim kucykiem, który uczy się przyjaźni z podręcznika. Ale to, co uczniowie Celestii przystawało, to nie przystoi już księżniczce przyjaźni. Jako księżniczka Twilight powinna być kompetentna w swojej domenie, a tymczasem połowa populacji Equestrii lepiej ogarnia ten temat. Do tego kuce raz pamiętają, a raz nie pamiętają, kim ona jest. Twórcy mogliby w końcu robić coś konsekwentnie. Zresztą, czemu nikt nie traktował Mane Six jako bohaterek?

W ostatnich sezonach Twilight lubi się szczycić swoją pozycją, co stawia ją w jeszcze gorszym świetle, bo zważywszy na jej ostatnie poczynania, to nie ma czym się szczycić. Kto rozwiązywał wyzwania postawione przez mapę? Jej przyjaciółki. Kto pokonał Starlight Glimmer? Na pewno nie Twilight. Starlight odpuściła sama, bo nieco ochłonęła i udało jej się dokonać oceny własnego życia. W efekcie mamy alikorna mieszkającego na wsi i zajmującego się bimbaniem za pieniądze podatników.

Najlepszy kucyk

Mowa oczywiście o Rarity, która jest jedną z lepiej zaprojektowanych postaci w serialu. Kiedy zobaczyłam ją pierwszy raz, spodziewałam się powielenia motywu pięknej, wydelikaczonej i irytującej damulki, która myśli o modzie i kosmetykach. Jednak czas pokazał, że pierwsze wrażenie było mylne, ponieważ w ciągu paru sezonów biała klacz stała się moją ulubioną członkinią Mane Six.

Rarity jest jedną z niewielu protagonistek, którym twórcy świadomie dali jakieś wady. Klacz bez oporów wykorzystuje innych i robi to z pełną świadomością. Jest uparta i musi postawić na swoim, a na dodatek ma dość odwagi, by osiągnąć sukces. Rarity walczy o swoje, a jej mottem mógłby być cytat Sansy z „Gry o Tron” – „Uprzejmość jest zbroją damy”. Jednorożec manipuluje otoczeniem, czasem wręcz kłamie, a urok osobisty wykorzystuje jako broń. Niektórzy powiedzieliby, że Rarity jest tak zwaną suczą. No i jest. Powiedziałabym, że właśnie to stanowi jej główny atut, ponieważ mimo wszystko jest postacią pozytywną. Ona ma wady i to wykreowane przez twórców celowo, a nie, że kuc miał być mądry i wspaniały, a zachowuje się jak kretyn.

Prócz wad Rarity ma też i zalety. Ciężko pracuje i wkłada w to całe serce, na swój sposób dba o przyjaciół i młodszą siostrę, zna sztuki walki, potrafi odnaleźć się w niemal każdej sy-

tuacji, a swoją magię wykorzystuje w sposób finezyjny – naprawiła koło powozu w Manehattanie, szyje swoje kiecki i doskonale radziła sobie jako Power Pony. Widać, że jest kreatywna i inteligentna, a braki w sile fizycznej potrafi sobie zrekompenzować w inny sposób – choćby wykorzystując innych. Jednorożec zna swoją wartość i nie da sobie w kaszę dmuchać.

Rarity to dama, ale dama z duszą wojownika. Ma jedną słabość – słabość do piękna, rzecz jakże typową dla artysty. A jako projektantka mody zdecydowanie musi chować w sobie ogromne pokłady kreatywności. A wiele razy widzieliśmy, że zainspirować potrafi ją niemal wszystko. Co do samych sukni, to tu bywa różnie. Niektóre projekty oceniłabym jako bardzo ładne, a inne jako wręcz szkaradne. Jednak kucyki chyba lubią kicz.

Chciałam przede wszystkim powiedzieć, że Rarity jest świetnie wykreowaną postacią, ponieważ jako protagonistka ma sporo wad i jednocześnie dobrze walczy z motywem mimozowatej panienci, która stoi w tle i się martwi, że jej wiaterek włoski potarga. Taki kuc jest dużo ciekawszy od dobrych, miłych i idealnych bohaterów.

Zero inteligencji wygrywa z zero charyzmy

Rainbow Dash jest chyba jedną z najbardziej wyrazistych postaci w serialu. Na dodatek Tęczówka



często wzbudza skrajne uczucia – ludzie ją kochają albo nienawidzą. Ja należę do tej pierwszej grupy i muszę powiedzieć, że Dash jest jedną z bohaterek, dla których nie rzuciłam tej bajki po paru odcinkach. To głupi, agresywny i porywczy tęczy konik, który lubi zapierdalać – przyznaję, że mnie to ujęło za moje czarne serduszko. Dawno nie widziałam w kreskówce protagonistki, której cechy charakteru składały się głównie z samych wad. No i przede wszystkim Dashie występuje w serialu dla małych dziewczynek, a nie dla nastolatków.

RD określiłabym mianem aroganckiej, egoistycznej i leniwej kobyły, która inteligencją nie grzeszy, a wysiłkiem umysłowym wręcz gardzi. Niektórzy powiedzieliby, że jest sportowcem, ale rzadko kiedy widzimy, by Rainbow trenowała. W dobrej bajce z morałem Dash powinna czekać kara za to, że śpi na chmurkach zamiast cisnąć pompki, ale zamiast tego zostaje członkinią grupy Wonderbolts. Bo wiecie, jest urodzonym lotnikiem i niemal zawsze jej wszystko wychodzi. Niektórzy by się przyczepili do takiego rozwiązania, ale mnie się ono podoba. Leń patentowany pozdrawia czytelników.

Bronies często krytykują Rainbow Dash za jej braki w lojalności, ale przecież takie same zarzuty można postawić reszcie drużyny. Twilight w pojedynku na magię dostaje lanie od komuszki ze wsi, Pinkie jest bardziej wkurzająca niż śmieszna, Rarity wyłudza kamień od dzieciaka, a Applejack zazwyczaj ma wszystko w nosie albo nie istnieje, a nie jest szczerą. Pod tym względem chyba tylko do Fluttershy nie mogę się przyczepić. Zresztą sądzę, że jakby jej koleżankom coś groziło, to Rainbow byłaby pierwszą klaczą, która poszłaby je ratować.

Dashie jest też bardziej szczerą od Applejack. Pewnie przeciwnicy błękitnego pegaza powiedzą, że jest po prostu chamska, ale zastanówmy się, czy to nie jest tak, że szczerść polega na mówieniu prawdy, jak brutalna by ona nie była? A to właśnie robi Rainbow – nazywa rzeczy po imieniu i nie przejmuje się tym, że inni wolą się okłamywać. Oczywiście jest ten nowy odcinek z parą pegazów, w którym Vapor Trail wspomagała swojego kolegę, ale... Dash nie chciała, by oni się okłamywali, tylko by w pierwszej kolejności nauczyli się samodzielności, nie tracąc pewności siebie.

Cóż, może i zalety Tęczówki kończą się na zaawansowanych umiejętnościach lotniczych oraz uczeniu się w nietypowy sposób, ale czy to źle? Nie, bo

przynajmniej, podobnie jak w przypadku Rarity, twórcy zaserwowali nam coś świeżego. Ja w tym artykule nie oceniam postaci pod względem tego, że chciałabym mieć taką przyjaciółkę albo dziewczynę, tylko pod kątem projektów bohaterów.

Dziewczynka z anime

Miła, słodka, urocza, ładna, delikatna, cicha, nieśmiała i dobra aż do porzygu – kojarzy wam się to z kimś? Bo mnie z Fluttershy i dziewczynkami z anime. Do niedawna określiłabym Shy jako najgorszego kucyka. Dlaczego? Bo jest nijaką, pozbawioną wad mimożą, której rolą jest ładnie wyglądać i siedzieć cicho. W odróżnieniu od innych postaci nigdy nie zrobiła czegoś złego sama z siebie oraz nikt nie miał do niej o nic pretensji. Nawet jeśli faktycznie jej zachowanie można uznać za głupie i nieodpowiedzialne, to sami twórcy ją usprawiedliwiają. Pamiętacie feniksa Celestii? Kuracje Fluttershy mogły zwierząka zabić, bo tym właśnie kończą się domowe zabawy w weterynarza. Zresztą kto normalny próbuje karmić ptaka barszczem?

Drzypłoszka ma wielu fanów, co mnie nawet nie dziwi. Typowy bronny jest smutnym, nieśmiałym chłopakiem (albo dziewczyną), który nie ma kumpli w szkole, a Internety określiłyby go mianem przegrywa. Połowę niepowodzeń próbuje usprawiedliwiać rzekomą nieśmiałością i dobrocią (a w ogóle to dziewczyny lecą na dupków), nie potrafiąc spojrzeć na siebie nieco bardziej krytycznie. Zresztą nie od dziś fandomy przyciągają ludzi z problemami. Taki człowiek może się utożsamić z biedną małą Fluttershy (a że w rzeczywistości w ogóle jej nie przypomina, to już inna sprawa) bądź marzy mu się taka laska, na tle której byłby męski.

Może i mam alergię na takie bohaterki, ale trzeba



przyznać, że to działa. Oryginalności w tym zero, jest nudne i wtórne, ale działa. A ja i tak się przycepię, szczególnie że twórcy, kiedy trzeba zapominają o słabościach Shy i nagle ta ostatnia łamaga potrafi dogonić Rainbow Dash. Ja rozumiem, że takie rzeczy mają być śmieszne, bo Fluttershy, ale to wciąż nie ma sensu. Podobnie ze smokiem i spojrzeniem, bo przecież bez nadnaturalnej mocy ten pegaz mogłaby tylko siedzieć pod kocem i płakać.

Jednak na obronę klaczy powiem, że jej postać na przestrzeni sześciu sezonów się rozwija i to w dobrym kierunku.

Fluttershy przestaje być płaczącą mimozą, robi się bardziej życiowa, odważna i asertywna, co udowodniła chociażby we „Flutter Brutter” oraz w „Buckball Season”. Jeszcze trochę i zaczę ją lubić. Dodatkowo chyba tylko ona dobrze reprezentuje swój Element Harmonii – jest dobra i życzliwa dla wszystkich.

Kucyk, który nigdy nie istniał

Applejack nie bez powodu określa się mianem kuczka tła.

Poświęcono jej niewiele odcinków, a dobrych jeszcze mniej. A nawet kiedy kowbojka dostaje swoje pięć minut, to najczęściej nic nie robi, chyba że podkreśla, że jest ze wsi i lubi jabłka, które są całym jej życiem. W efekcie postać jest nijaka i większość bronies ma ją gdzieś. Oczywiście Applejack ma też swoich fanów, ponieważ ceni sobie spokój i wartości rodzinne. Zauważyłam, że najwięcej miłośników ma wśród starszych członków fandomu.

Bardzo słabo wypada rozwój tej postaci – na początku jawiła się nam jako klacz pracująca, która jednak nie neguje tego, że świat idzie do przodu. Jednak im dalej, tym gorzej, w większości swoich odcinków Applejack zachowywała się jakby dostała nagłego zaćmienia mózgu. A to rytuały karmienia świń, a to nadopiekuńczość w stosunku do Apple

Bloom, a to gokart-zabytek... Ma to wady i zalety, klacz nareszcie zaczęła się jakoś wyróżniać. Niestety zamiast błyszczeć jak gwiazda, to woli lśnić jak wargi Karyny z blokowisk.

Kiedy dragi wejdą za mocno...

Pinkie Pie od samego początku mnie wkurzała. Ja rozumiem, że to miała być irytująca postać, jednak z czasem to się zrobiło zbyt nudne i męczące. Dodatkowo serial zapomina, by Pinkie ukarać za nieodpowiednie zachowanie. Weźmy na warsztat odcinek z Gildą: Rainbow chce spędzić dzień z przyjaciółką z dawnych lat, a różowa zaraza im w tym przeszkadza, bo inaczej tego nazwać się nie da. Jest nachalna, męcząca i robi te swoje głupie żarciki, bo przecież są takie zabawne. Nie, nie są. Aż dziwne, że jeszcze nie dostała po mordce.

W efekcie mamy kuca, który drze się jak opętany, ma wieczny słowotok, gada o ciastkach, imprezkach i w ogóle zachowuje się jak przybysz z innej planety. Niestety, ale nikt z tym nic nie robi. Czy wyobrażacie sobie kolegować się z kimś, kto przypomina czterolatka po pięciu kawach i kilogramie czekolady? Pinkie Pie ma swoje dobre momenty, ale częściej jej żarty w ogóle nie śmieszają. Jasne, część z nich miała być słaba, ale inne po prostu nie wyszły.

Jakbym miała zdiagnozować Pinkie Pie, to powiedziałabym, że ma guza płata czołowego albo spożywa nadmierne ilości narkotyków. Twórcy chyba też zaczęli coś zauważać, bo w nowszych sezonach jest nieco spokojniejsza. Ewentualnie ma po prostu mniej czasu ekranowego, co również jest na plus, gdyż epizody różowej zarazy określiłabym jako jedno z najsłabszych w całym serialu.

I co dalej?

Powiedziałabym, że czas Mane Six już się kończy – niektóre postacie się rozwinęły i coś osiągnęły przez te sześć sezonów, a inne nie. Część z nich została przez twórców wręcz zepsuta, a szans na poprawę na horyzoncie nie widać. Zresztą ostatnio widać tendencję, że Hasbro woli skupiać swoją uwagę na postaciach pobocznych i im to wychodzi. Ucieszyłoby mnie, gdyby w sezonie siódmym było więcej Starlight, Celestii, Thoraxa czy Cadance. Z Grzywniej Szóstki na pewno da się jeszcze wiele wyciągnąć, ale czy jest sens robić coś na siłę?





„Prawie” redakcyjna ocena Equestria Girls: Legend of Everfree

Miała być to tradycyjna redakcyjna ocena nowej części przygód Sunset Shimmer i reszty przyjaciółek. Skończyło się na tym, że tylko ja coś napisałem, więc musicie się zadowolić tylko moim subiektywnym spojrzeniem. Zapraszam.

» Macter4

We wstępie nie bez powodu wyróżniłem naszą byłą antagonistkę, bo tak należy już postrzegać Equestria Girls. Tylko pierwszy film skupiał się na Twilight, bo już „Rainbow Rocks” coraz więcej uwagi poświęcało byłej uczennicy Celestii. I tym razem ona też jest mentorką dla ludzkiej Twilight, tak jak wcześniej jej kucykowy odpowiednik wskazał drogę samej Sunset. Choć z tym trochę za bardzo wybiegam w przyszłość.

Główny motyw, czyli walka Twilight z samą sobą, łączy się dość szybko, a dokładniej w pierwszych minutach, gdy oglądamy jej sny, gdzie jasno są pokazane jej obawy przed tym, aby znów nie stać się Midnight Sparkle. Akcja całości zmagania odbywa się z dala od murów Canterlot High School, podczas zielonej szkoły w Camp Everfree. Zmiana lokacji zdecydowanie się przydała, bo oczywiście było, że znów na koniec będzie jakaś „epicka walka” i ciężko byłoby wytłumaczyć, dlaczego w ogóle nikt z okolicznych mieszkańców nie widzi problemu w dziwnych wydarzeniach.

W Equestria Girls lubię to, że mimo iż wszystkie postaci mają pierwowzory w serialu, wykazują trochę inne zachowania, które w MLP:FiM ciężko byłoby

ukazać. Najbardziej to widać po Celestii i Lunie, właśnie w trakcie obozu. Mogą sobie pozwolić na taki luz, jakiego raczej nie uda nam się zaobserwować w serialu. Główna siódemka też liczy na spokój w otoczeniu lasu, bo chcą odpocząć od roku dziwnych przeżyć. Niestety ucieczka na niewiele się zdała, bo magia Equestrii znów je dopada.

Tutaj pojawia się drugi filar filmu, czyli różnica w postrzeganiu tego między Twilight i pozostałymi przyjaciółkami. Szóstka dość szybko adaptuje się do nowej sytuacji dzięki dobremu duchowi, którego zasiała Sunset, dla której magia to przecież nic niezwykłego. Twilight za to opiera się z całych sił, bo sama ma z tym tylko złe wspomnienia. I tutaj znów pojawia się dla mnie mały dowód przewodniej roli Sunset Shimmer. To ona stara się stopniowo złagodzić strach i pokazać, że to nie magia sama w sobie jest zła, a jej niekontrolowane pragnienie.

Głównego przeciwnika definiuje zaś to pragnienie w interesie źle pojętego dobra. Temat oklepany w poprzednich częściach i nie wzbudza tak bardzo mojego zainteresowania. To jest chyba największy minus całości, bo przez to brakowało czegoś w tej historii.

Całość oceniam podobnie jak „Friendship Games”, czyli że jest ona poniżej poziomu, który wyznaczyły dwie pierwsze części, choć film sam w sobie jest dobry. Mam tylko pytanie, jaki chory umysł pragnący zagłady świata dał Pinkie Pie umiejętność Gambita z X-Men, czyli, w jej wykonaniu, zmieniania każdego słodycza w ładunek wybuchowy.

MANAD.PL



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

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

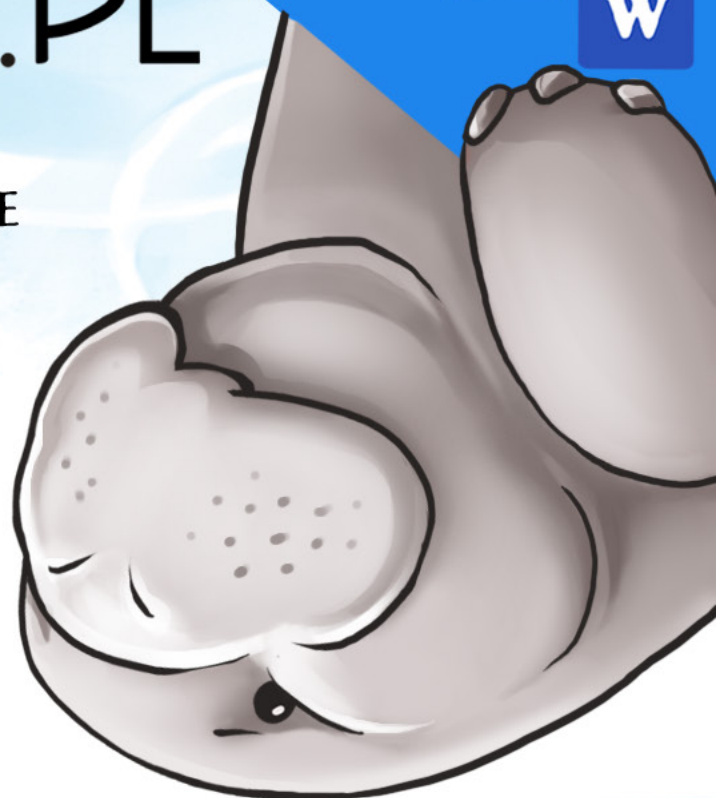
- **PODKŁADKI**
- **PRZYPINKI**
- **NASZYWKI**
- **KOSZULKI**
- **KUBKI**

I WIELE INNYCH!

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

WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:

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





Wywiad z FoxInShadow

A niechaj narodowie wżdy postronni znają, iż Polacy nie gęsi, swych artystów mają! I jednym z tych artystów jest FoxInShadow, którego prace są znane i chwalone również daleko poza granicami naszego małego, nadwiślańskiego państewka. Miałem przyjemność przeprowadzić z nim wywiad i zapraszam Was, Drodzy Czytelnicy, do dowiedzenia się czegoś więcej na temat LisaWCieniu!

» Zodiak

Zodiak: *Jak długo zajmujesz się rysowaniem?*

FoxInShadow: Praktycznie od zawsze, ale za okres poważniejszej codziennej pracy uważam ostatnie 6-7 lat. Wcześniejszych gryzmołów ze szkolnej ławki nie brałbym za poważne próby rysowania.

Z: *Co sprawiło, że zacząłeś rysować?*

F: Trudno byłoby przywołać jakiś jeden specyficzny moment, biorąc pod uwagę, co właśnie powiedziałem o szkolnych rysunkach. W mniejszym lub większym stopniu robiłem to odkąd pamiętam, jeszcze jako dziecko, ale myślę, że momentem, w którym postanowiłem robić coś poważniejszego w kierunku rysowania było odkrycie deviantArta w 2009 roku. Dopiero wtedy uświadomiłem sobie, że istnieją internetowe platformy dla młodych twórców, gdzie można się dzielić swoimi pracami i szukać inspiracji.

Z: *Co rysowałeś przed poznaniem kucyków?*

F: No cóż, bezpośrednio przed dołączeniem do kucykowego fandumu głównym tematem moich prac były lisy i ogólnie pojęty fandom furry. Stąd wzięła się moja ksywa, która została mi z tych czasów.

Z: *Jak się czujesz, posiadając „światową” renomę?*

F: Sądzę, że nazywanie tego „światową” renomą to spora przesada. Moja renoma może być światowa co najwyżej pod względem geograficznym, ale zapewniam, że nie wiąże się z tym nic szczególnego. Era Internetu łączy ze sobą ludzi o podobnych zainteresowaniach z najodleglejszych zakątków globu, ale jeśli rozmawialibyśmy tylko o kucykach, to większość z tych ludzi nie różniłaby się od siebie diametralnie. Staram się po prostu powiedzieć, że mimo dużego zasięgu, jaki można obecnie osiągnąć, to nadal czuję się twórcą niszowym, który dociera do wąskiego grona specyficznych odbiorców. Internet zmniejszył świat, ale nie czuję się inaczej niż gdybym tworzył tylko dla Polaków, czy na przykład tylko dla lokalnej społeczności. Jest po prostu łatwiej dotrzeć do ludzi.

Z: *Jaka była twoja pierwsza praca związana z mlp?*

F: Tutaj mogę wskazać na konkretną pracę, która miała jednocześnie być moją ostatnią (sic!) kucykową pracą. Odwiedzał mnie wtedy znajomy,

z którym w tamtych czasach uważaliśmy kucyki za szybko przemijającą „modę” wewnątrz ogólnie pojętego fandomu furry. Oczywiście myliliśmy się wtedy kompletnie, a sam znajomy także stał się zatwardziałym bronym (może kojarzycie Syriusza...), ale wtedy w 2011 roku postanowiłem tylko **ironicznie sparodiować nasze stare OCKi**. Pomimo komicznie tragicznego wykonania muszę to uznać za pierwszą pracę związaną z kucami. Reszta jest historią.

Z: Co skłoniło cię do tworzenia prac uważanych przez niektórych za kontrowersyjne?

F: Odpowiedź na to pytanie jest dla mnie tak trudna do sformułowania, jak sama próba zdefiniowania, co dokładnie można uważać za kontrowersję. Oczywiście domyślam się o jaką... tematykę wam chodzi, ale ile jest ludzi tyle opinii, więc granica się zaciera. Ktoś może uznać moje wczesnofandomowe lekkie gore i grimdark za przesadę, ktoś totalnie spoza fandomu może uznać sam fakt rysowania tęczywonych koni za obrzydliwy, więc sama próba... obrony czy racjonowania jakichś konkretnych nurtów w fandomowej twórczości jak dla mnie mija się z celem. Dlatego dla mnie jako autora, żadna z moich własnych prac nie powinna być i nie jest kontrowersyjna. Wiem, że to mocne słowa, ale z mojej perspektywy kontrowersyjne dla mnie samego byłyby tylko te tematy, przed którymi sam wzbraniałbym się i zmuszał do narysowania. Dlatego nic nie „skłoniło” mnie do przedstawiania tematów, które przedstawiam, taka forma pytania brzmi, jakbym był do tego przymuszany. Najważniejszym czynnikiem w mojej pracy jest to żeby mi samemu komfortowo pracowało się nad wszystkim, co rysuję. Silenie się na kontrowersję zabija kreatywność.

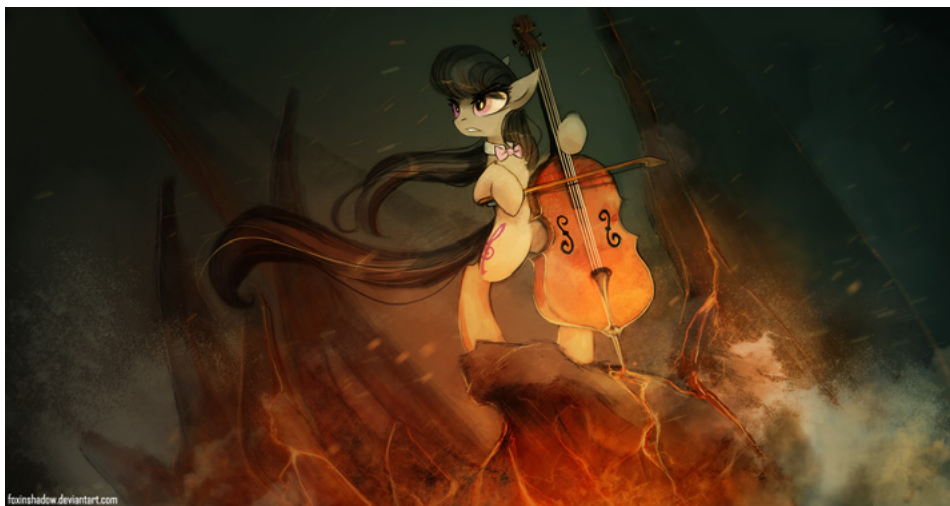
Z: Czy spotykasz lub spotykałeś się czasem z nieuprzejmościami z tego powodu?

F: Wbrew pozorom nie zdarza się to aż tak często jak można by się było

tego spodziewać. Więcej nieprzyjemności nawet z samego faktu rysowania jakichkolwiek kucyków dotykało mnie we wczesnych latach fandomu, kiedy MLP walczyło jeszcze o swoje miejsce na mapie Internetu. Teraz, kiedy pozycja została ugruntowana, praktycznie nigdy nie spotykam się z żadnym „hejtem”. Z jednej strony ludzie się przyzwyczaili, a z drugiej strony (nawiązując do poprzedniego pytania) myślę, że po prostu docieram do odbiorców, którzy nie uważają tego co robię za kontrowersyjne. Kiedy od czasu do czasu zdarza się jakiś uszczypliwy komentarz, po prostu go ignoruję, bo takie rzeczy sphywają po mnie jak po kaczcze i czuję, że traciłbym czas, produkując się na niepotrzebną wojnę w komentarzach.



foxinshadow.deviantart.com



Z: Jaki masz kontakt ze swoimi widzami/fanami?

F: Lubię sądzić, że dobry. Mam bliższą grupę kilkudziesięciu mocno aktywnych fanów, którzy regularnie odwiedzają mojego streama i z tymi osobami, które inicjują kontakt, zazwyczaj podejmuję rozmowę na czacie. Oprócz tego czytam absolutnie wszystkie komentarze i aski, które otrzymuję, bo opinie widowni są dla mnie ważne i kształtują to, co robię, często pomagają też w podejmowaniu decyzji.

Z: Czy nadal oglądasz serial?

F: Jak najbardziej. Może nie zawsze na bieżąco, bo zazwyczaj oglądam naraz po trzy-cztery najnowsze odcinki, ale chyba nie opuściłem żadnego.

Z: Kto jest twoją ulubioną postacią?

F: Od zawsze i na zawsze Twilight.

Z: Jak to się stało, że zainteresowałeś się MLP?

F: To łączy się z tematami, które już poruszałem i bezpośrednio nawiązuje do tego nieszczęsnego pierwszego kucykowego rysunku... Z wieloma ludźmi bywało tak, że zaczynali oglądać MLP „dla jaj”, a później okazywało się, że wracają po więcej. Ja także należę do tej grupy, bardzo szybko wciągnął mnie też sam fandom, bo jak dla mnie cała społeczność wokół MLP dodawała wiele do samej animacji. Już wtedy siedziałem od jakiegoś czasu w społeczności deviantArta i kiedy zauważyłem, że moi znajomi jeden po drugim zainteresowali się kucykami, to moja ciekawość tylko wzrosła. Dalej rzeczy potoczyły się same.

Z: Czy możesz powiedzieć coś o sobie? Jaki jesteś?

F: Jestem tak zżyty z moją pracą, że w tym całym wywiadzie powiedziałem już bardzo wiele z tego, co mogłem opowiedzieć o sobie. Ale jeśli już miałbym szukać jednego słowa na to JAKI jestem, to byłby to „introwertyk”. Moje zainteresowania poza sztuką nie są szczególnie oryginalne, z ciekawszych rzeczy mogę nadmienić, że ostatnio zacząłem ostro poszerzać swoje gusta muzyczne i „konsumować” coraz to bardziej inną

i nieznaną mi muzykę, bo słuchanie muzyki stało się dla mnie nieodłączną częścią rysowania na komputerze.

Z: Czy interesujesz się jakąś twórczością fanowską oprócz rysunków?

F: Nieszczęśliwie. Miałem styczność z paroma fandomowymi muzykami, dla których wykonywałem ilustracje do utworów, ale na tym kończy się moja znajomość „kucykowej” muzyki. Podobnie z fanfikami, przeczytałem może dwa-trzy przez te wszystkie lata.

Z: Kto jest twoim ulubionym rysownikiem i dlaczego?

F: OBECNIE nie mam jednego ulubionego rysownika, ponieważ wszyscy artyści, których regularnie obserwuję, są moimi ulubionymi. Jest mi trudno ubrać w słowa, co dokładnie mam na myśli; w moim przekonaniu skupienie się na pojedynczym twórcy byłoby dosyć... jednowymiarowe, ponieważ od każdego artysty, którego poznałem, nauczyłem się czegoś innego. Patrząc wstecz, potrafiłem w przeszłości zapatrywać się zbyt tylko na jednego „idola” i musicie uwierzyć mi na słowo kiedy mówię, że naprawdę nie odbija się to dobrze na twórczości. Obecnie staram się bardziej zdywersyfikować moje źródła inspiracji, łącząc i te starsze, i te nowsze. I tak na przykład, u Stana Sakaiego podziwiam prostotę i płynność kreski, Jefa Bertelsa lubię za operowanie kolorami, a Paula Kidby’ego za ekspresyjne postaci. Polecam też przyjrzeć się bliżej [moim ulubionym kolekcjom na deviantarcie](#), zebrałem tam mnóstwo godnych polecenia twórców. Mówiąc z kolei o samym fandomie, obecnie moim ulubionym twórcą jest [relatywnie mało znany artysta z Tajwanu](#), którego

lubię głównie za fenomenalne operowanie kolorem i światłem.

Z: *Co myślisz o „Fox Face On Things“?*

F: Na wstępie chciałbym zaznaczyć że pierwszy raz od bardzo dawna przypomnieliście mi, że takie... coś kiedyś zostało popętnione. Nie pozostaje mi nic innego niż po prostu przyznać, że to kawał starego dobrego mema. Nie powiedziałbym, że kiedykolwiek się z jego powodu obraziłem czy cokolwiek w tym stylu, bo znam osobiście chyba wszystkie osoby odpowiedzialne za rozpropagowanie Fox Face, które rozrosło się i stało „Fox Face On Things”. To wyszło z niegdysiejszego wrocławskiego fandumu i było tylko jedną z wielu podobnych „przeróbek”, które wtedy krążyły. Ja sam wyszedłem na oryginalnym zdjęciu okropnie, nie było i nie będzie chyba już nigdy brzydszego zdjęcia niż Fox Face.

Z: *Jakich programów używasz do obróbki swoich prac?*

F: Adobe Photoshop CC, całe życie pracowałem wyłącznie na różnych wersjach Photoshopa.

Z: *Czy masz jakieś złote myśli dla początkujących (bądź też i nie) rysowników?*

F: Za każdym razem kiedy ktoś pyta mnie o klucz do sukcesu, to powtarzam, że przede wszystkim nie wolno przejmować się tym, „co ludzie powiedzą”, i po prostu robić swoje. Jeśli jest się szczerym z samym sobą odnośnie tego, co właściwie chce się stworzyć i co chce się osiągnąć w swojej twórczości, to jest to pierwszy krok do sukcesu. Potem pozostaje tylko regularnie pracować nad sobą, nie ustawać w poszerzaniu swoich własnych horyzontów i nie bać się eksperymentować. Kiedy praca jest przyjemnością, to o wiele trudniej jest się tą pracą znudzić.

Z: *Jakie są Twoje odczucia wobec zmieniającego się fandumu? Jest lepiej czy coraz gorzej?*



F: Muszę przyznać, że istnieją dla mnie niejako dwa fandumy; ten międzynarodowy i ten lokalny. Nie jestem chyba najodpowiedniejszą osobą, żeby wypowiadać się na temat naszej krajowej społeczności, bo nie przesadzam, kiedy mówię, że ten wywiad to dla mnie pierwsza styczność z Polskimi Bronies od bardzo dawna; mój kontakt z polskim fandumem urwał się w drugiej połowie 2012 roku i od tamtej pory widuję się jedynie z kilkoma dawnymi znajomymi, z których część odpuściła sobie MLP już całkowicie. Dochodziły mnie słuchy o nowych twarzach i oczywiście o nowych dramach, ale naprawdę nie orientuję się w detalach, więc nie mogę wyrobić sobie żadnej opinii.

O wiele więcej mogę powiedzieć o społeczności międzynarodowej, a szczególnie o światku artystycznym. I muszę przyznać, że pomimo wszystkich fatalistycznych głosów, które powtarzały i nadal powtarzają, że „fandom się kończy”, to osobiście nie widzę powodów do paniki. Jest mnóstwo osób które odeszły, ale i mnóstwo nowych bronies. Nie powiedziałbym więc, że jest „coraz gorzej”, jest po prostu.... spokojniej. Ta społeczność dojrzała i przeszła przez mnóstwo zmian, ale nie zanoszą na to, żeby prędko umarła śmiercią naturalną. Więc choć BronyCon zanotował w tym roku pierwszy w historii spadek uczestników, to nie oznacza to dla mnie „początku końca”, jak niektórzy lubią sądzić. O tym,

że „fandom się kończy” mówiono i wtedy, kiedy odeszła Lauren Faust, i wtedy, kiedy ogłoszono Equestria Girls. A mimo to nadal tu jesteśmy i rozmawiamy. Kucyki stały się integralną częścią szerzej pojętej społeczności internetowej, więc tak długo jak pozostanie (nawet mniejsza) grupa zainteresowanych, tak długo fandom powinien pozostać płodny i atrakcyjny dla nowych osób.

Mam podobne zdanie co do samych artystów, o których mogę wypowiadać się chyba najdokładniej. Dla wielu twórców kucyki stały się „jednym z tematów”, które poruszają w swoich pracach, więc chociaż wielu artystów (tak jak i ja) rozwija się także w innych kierunkach, to zawsze wraca się do MLP.

Z: Czy masz jakieś szczególne wspomnienia związane z fandomem?

F: Bardzo wiele, z których sporo jest... niecenzuralnych. Nie bez powodu niegdysiejszy wrocławski fandom zasłużył sobie na swoją niechlubną renomę. Pamiętam do dzisiaj pierwsze spotkania i formowanie się społeczności wokół serialu, niezliczone większe i mniejsze meety oraz... furanie tabaki w KFC.

Gdybym postarał się przywołać i opisać wszystko, co przydarzyło mi się w latach 2011/12, to

sądzę, że byłbym w stanie zredagować tekst wielokrotnie dłuższy od tego całego wywiadu. Przyznam, że wiąże się z tym też sporo... kontrowersji, które narosły wokół mojej osoby, ale to temat na osobną historię.

Bardzo emocjonującym wydarzeniem jest też dla mnie za każdym razem spotkanie z przypadkowym fanem; miałem niejednokrotnie sytuację, kiedy ktoś zaczepił mnie na ulicy lub w tramwaju, żeby pogadać i wymienić uścisk dłoni. Te rzadkie okazje, kiedy ktoś prosi mnie o autograf na konwentach, są dla mnie największą nagrodą, jaka może być.

Na zakończenie chciałem podziękować redakcji „Equestria Times” za ten wywiad, który przywołał wiele wspomnień związanych z polskim fandomem. Pomimo tego, że przestałem się udzielać lokalnie, to miło jest wiedzieć, że ludzie nadal pamiętają o mnie, jako o części tej społeczności, na dobre i na złe. Chciałem też skorzystać z tej okazji, żeby pozdrowić i podziękować wszystkim, którzy mieli okazję poznać mnie osobiście, niezależnie od tego, jakie wrażenie na Was wywarłem.

Brohoof /)





Recenzje obrazów: SiMonk0

W czwartym odcinku mojej serii recenzuję prace SiMonk0, siedemnaścieletniego artysty specjalizującego się w sztuce elektronicznej. Jego prace znajdziecie na [koncie deviantart](#).

» *Emulfi*



To dzieło znalazło się w jednym z postów na Equestria Daily, co nie budzi żadnego zaskoczenia. Przedstawia ono Księżniczkę Lunę, która zdaje się wchodzić po schodach. Dowodzi tego dość charakterystyczna poza - tylne nogi znajdują się znacznie niżej od tych przednich, z których jedna ma zostać dopiero postawiona na wyższym stopniu, pysk spoglądający w górę i skośność tułowia. Prawdopodobnie władczyni przygotowuje się do lotu - widać to po lekko rozłożonych skrzydłach - ale wciąż nie wyszła na zewnątrz - nie rozstawiła ich w pełni. Pozy-

cje tego typu są dość rzadko spotykane, zatem twórca otrzymuje plus za oryginalność. Nad kolorystyką nie ma co się rozwodzić, gdyż nie występuje tutaj tło ani ostrzejszy kontrast, co w żadnym stopniu nie obniża walorów dzieła.

Do gustu przypadła mi również szczegółowość - widać, że włosy to włosy, a nie metalowe pręty, dzięki licznym pętłom umieszczonym w grzywie i ogonie. Dość zastanawiające jest owłosienie przed kopytami i końcówki uszu - o ile to pierwsze to kwestia gustu, o tyle to drugie zostało z niewiadomego powodu przedłużone i zakręcone. Nie zgadza się to ani z zasadami anatomii, ani z estetyką.



Drugi obraz również przedstawia Strażniczkę Snów. Tym razem widzimy jedynie jej pysk zwrócony w stronę jakiegoś źródła światła. Jej skrzydła nie są rozpostarte, a włosów nic

nie rozwiewa, zatem z pewnością nie lata. Powinna zatem znajdować się na ziemi bądź w swojej komnacie, jednakże przeczy temu tło – nie widać żadnych budowli, mebli ani żadnego innego obiektu związanego z planetą kuców. Zamiast tego otrzymujemy jasne punkty przebijające się przez grzywę księżniczki i widoczne w reszcie obrazu. Najbliżej temu do nieba oglądanego oczami kosmonauty, można zatem uznać, iż władczyni dokonuje właśnie jakichś zmian w układzie ciał niebieskich. Przyjęcie tej teorii tłumaczyłoby wszystkie wymienione powyżej aspekty.

Anatomicznie wszystko jest poprawne, a nad kolorystyką ponownie nie ma po co się zatrzymywać. Dodać należy to, że tło idealnie pasuje do roli i osobowości Luny - przez tysiąc lat była samotna, więc trudno jej się odzwyczaić, przez co udaje się tam, gdzie nikt jej nie znajdzie: do gwiazd. Tym razem uszy narysowano w odpowiedni sposób.



Niestety, Szymon nie przyjmuje requestów, ale opłaty za jego prace są dość niskie. Powyższe dzieło przedstawia postaci należące do AngelicSchuyerl i dzieli się na dwie części: nocną oraz dzienną, co samo z siebie tworzy kontrast i urozmaica kolorystykę. Anatomia z proporcjami są poprawne, ale największą zaletę tego dzieła stanowi dość wysoka – jak na "prosty" styl – szczegółowość. Aby to zauważyć, trzeba zwrócić oczy na podwinięcie końcówek nogawek garnituru w dolnej części i spinkę do ogona w drugiej. Pokazuje to, że twórca stara się nawet przy wykonywaniu najtańszych zleceń.



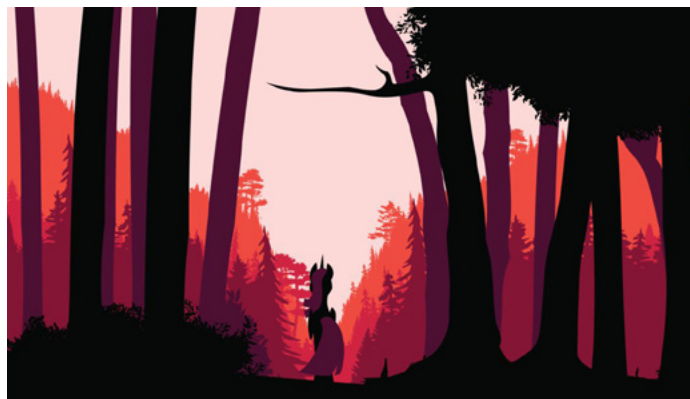
Czwarty obraz po raz kolejny ukazuje Władczynię Nocy. Robi to w oryginalny sposób: księżniczka stoi na jakiejś niebieskiej powierzchni, która wydaje się być końcem atmosfery Equestrii (pewnie używa jakiegoś czaru, aby po niej chodzić), jej grzywa rozszerzyła się do dużych rozmiarów, a w tle świecą jakieś znaki (być może to jakieś ekrany zarządzania gwiazdami?). Zastanawiający jest również wisiołek wiszący na rogu – może to jakiegoś rodzaju klucz potrzebny do znalezienia się w ukazanej przestrzeni?

Bardzo dużą rolę grają wspomniane wyżej szczegóły – nadają one dziełu charakterystyczny klimat i poczucie kosmiczności. Zasad anatomii przestrzegano i, pomimo dość dużej jednolitości kolorów, udało się stworzyć kontrast między jaśniejszą lewą stroną i ciemniejszą prawą. Granicę stanowi fioletowa magia, dotykająca włosów klaczy. Najwyraźniej widać to w dolnej części grafiki, gdzie końcówka atmosfery stanowi dokładne przeciwieństwo rozszerzenia grzywy.



Kolejne dzieło nosi nazwę "Coś", co skłania do zastanowienia się nad jego treścią. Moim zdaniem ukazuje on Twilight z sezonu pierwszego, drugiego bądź trzeciego. Dowodzą tego charakterystyczny wygląd pyska, grzywy i ogona oraz brak skrzydeł. Znajduje się w lesie i ciężko jednoznacznie stwierdzić, co może robić – zasugerowana w komentarzach zabawa w chowanego odpada, gdyż uczennica Celestii nie szuka nikogo (brak rozglądania się) ani się nie kryje. Być może po prostu podziwia piękno przyrody podczas zwykłego spaceru? Położenie głowy (nie patrzy w dół ani w górę, tylko do przodu) zdaje się potwierdzać tą tezę.

Anatomia i proporcje ciała są poprawne, chociaż w oczy rzuca się brak znaczków. Największą zaletę tego dzieła stanowi tło: szczegółowe i o wiele bardziej wyraziste niż w wielu kolorowych rysunkach – dzięki wysokiej trawie da się odczuć klimat jakiejś puszczy. Jeśli chodzi o drzewa, to Szymon nie poszedł na łatwiznę i ukazał je w różnych stanach: jedno jest przechylone, a drugie złamane. Dodaje to realizmu i pozwala lepiej zagłębić się w dzieło – nie ma takiego lasu, w którym wszystkie wielkie rośliny stoją prosto.



W szóstym omawianym obiekcie występuje wyraźny kontrast pomiędzy czernią ziemi i drzew znajdujących się bliżej widza a czerwienią dalszego krajobrazu z jasnością nieba. Nie razi to w oczy, zwiększając przy tym wyrazistość perspektywy. Główna bohaterka obrazu jest prawdopodobnie jakąś podróżniczką lub poszukiwaczką przygód – wskazuje na to tytuł "Long way to go" (długa droga do przejścia). Sam pomysł na dzieło jest dość ciekawy – zamiast szczegółowości, sceny walki lub rozmowy, mamy tutaj zwykłe wejście na pagórek w środku spokojnego lasu.





Przegląd Muzyczny

Listopad 2016

Witajcie, moi drodzy, w kolejnej edycji „Przeglądu Muzycznego”. Jak się zapewne domyślacie, nie umarłem. Co więcej, tworzę teraz również **posty na facebooku**, do lektury których gorąco zresztą zachęcam.

» *KingofHills*

Kontynuujemy nurt z wydania poprzedniego, mieszając jednak rzeczy stare i świeże. W ten sposób te osoby, które za muzyką nie podążają w ogóle, będą miały szansę się co nieco dowiedzieć na podstawie moich wykopalisk.

Tym razem newsy dotyczyć będą nieco bardziej „oficjalnej” części naszego fandomu. Pierwszym jest tworzący się musical „Equestria Girls”. Show odbędzie się w Dżakarcie, w Singapurze oraz w Manilli. Więcej informacji, a także ciekawy filmik, [pod tym linkiem](#).

Kolejną rzeczą jest wydanie przez Hasbro płyty z największymi hitami sezonów 1-5. Zawierać ma szesnaście utworów koncentrujących się na szóstce głównych bohaterów. [Więcej informacji tutaj](#).

To by było na tyle z części newsowej. Pora na (dosłownie) trochę muzyki!

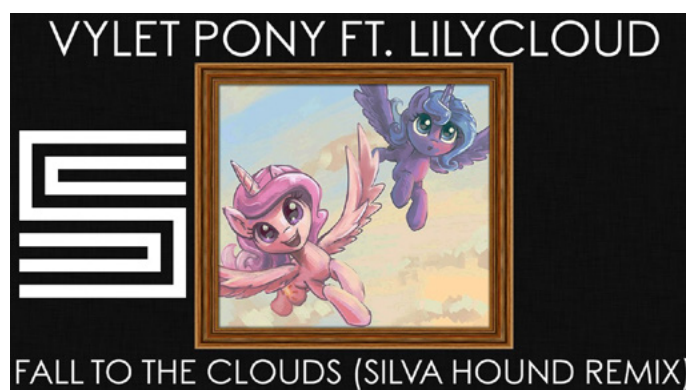
L-Train – „Theme from «Daring Did: Tales of an Adventurer’s Companion»”



[Orchestral]

Utwór instrumentalny na dobry początek przeglądu. Żwawy, typowo przygodowy, idealnie pasuje do Daring Do i jej opowieści. Jak na L-Traina wyjątkowo mało tu metalu, ale może to i lepiej. W ogóle by tu nie pasował.

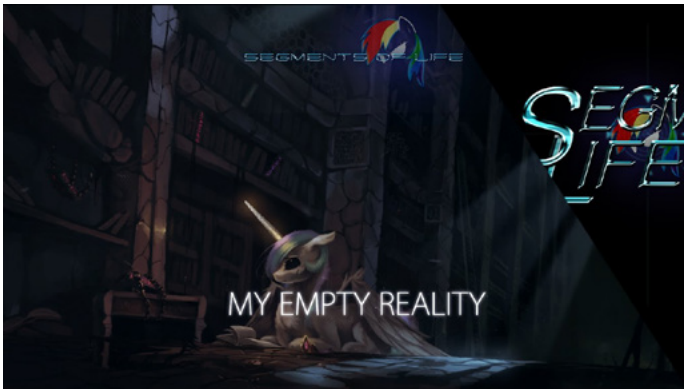
Silva Hound – „Fall to the Clouds”



[Remix]

Remix kawałka Vyleta i LilyCloud. Nic specjalnego, ale chciałem zachować trochę różnorodności w przeglądzie.

Segments of Life – „My Empty Reality”



[Trancecore] [Instrumental]

Odkryłem nowego, świetnego artystę. Ten utwór pojawił się w jednym z facebookowych postów pod koniec października i wciąż utrzymuję, że pomimo elektronicznego brzmienia, pod wieloma względami jest on świetny.

Exiark & Chi-Chi – „Life still left in me”



[Club] [Pop] [Remix]

Ciekawa rzecz. Niby typowo popowy utwór, a jednak coś go odróżnia... nie potrafię dokładnie określić, co, ale to wystarczyło, by mnie zaciekawić. Zwyczajnie polecam przesłuchać samemu. Istnieje również wersja akustyczna, [o tutaj](#).

Reverbrony feat. Vinyl Dark Scratch – „Energized”



[Hybryda: Metal/Elektronika]

Już sam tytuł wskazuje, z czym będziemy

mieć do czynienia. Zresztą już sam autor powinien wam dać do myślenia. Reverbrony pojawia się w „Przełądzie” prawie od samego początku mojej „kariery”, a mimo to zawsze potrafię znaleźć u niego coś godnego uwagi. Może i jestem stronnicy, ale co poradzę? Zwyczajnie uwielbiam jego muzykę. Polecam serdecznie.

Vylet – Evening Trot



[Jazz]

Instrumentalny jazz zawsze jest w cenie. Choć przyznam szczerze, Vylet mnie tym razem zaskoczył – nigdy bym się nie spodziewał, że stworzy utwór w tych klimatach. Absolutnie jednak nie narzekam. Brzmi ładnie, na obrazku namalowana Rarity ze Spike’iem

Archie – „Chasing The Sunrise”



[Electropop]

Chwytlive to! Nawet ja bym chętnie się do tego pogibał, a nie dość, że tańczę kijowo, to jeszcze niechętnie. Szacunek do artysty za samo wzmożenie we mnie tej chęci. Muzycznicy z kolei nie ma zbyt wiele do opisywania.

Flyghtning vs VirusP – „Psycho Chaos”



[Collab][Electro]

Collab, czy raczej „walka” między dwoma artystami. Ciężki mi to właściwie ocenić, bo nie dość, że rodzaj muzyki nie w moim typie, to jeszcze nie potrafię rozróżnić, kto zrobił którą część. No cóż. W takim razie ocenę pozostawię wam.

Nicolas Dominique – „Every Happy Thing She Does”



[Trance]

Wesoła Glimmer na obrazku i pasująca do niej muzyka. Czego chcieć więcej? Standardowej animacji typu „skaczące słupki, których nikt nieznaający się na muzyce nie zrozumie” też tu nie zabrakło! A tak nieco poważniej, przyjemny kawałek, dobrze zbalansowany.

Hmm... muszę kiedyś zrobić edycję przeglądu poświęconą tylko i wyłącznie Niklasowi. Serio, koleś. Za dużo utworów wydajesz.

Wasteland Wailers – „Dare Master”



[Jazz] [Falloutowo]

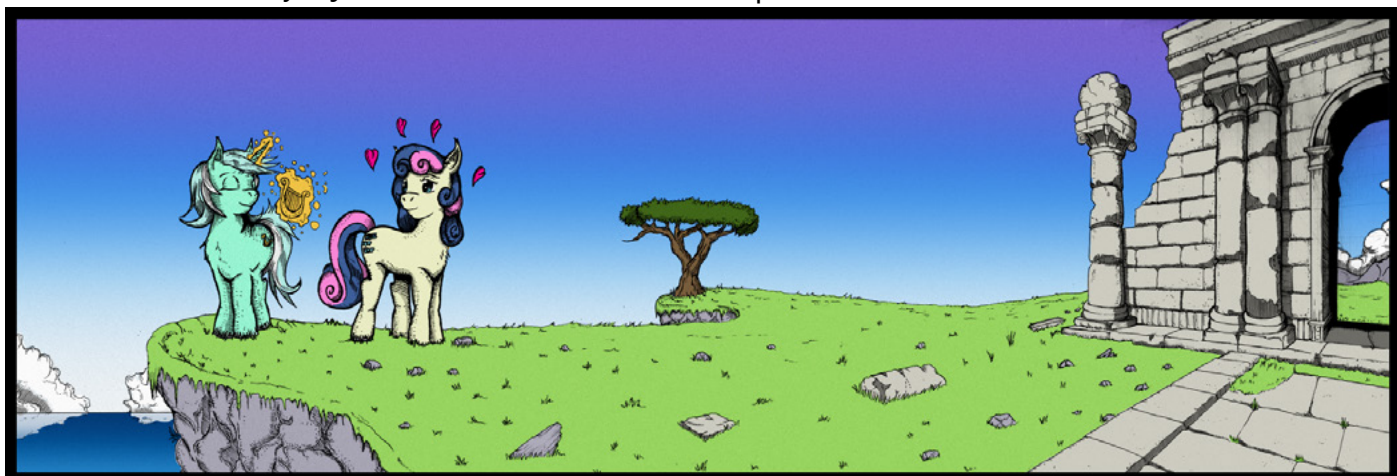
Miałem wrażenie, że gram w „New Vegas”. Nie ma właściwie co tu opisywać – ci, którzy zwracali już wcześniej uwagę na utwory Wasteland Wailers, które tu wrzucałem, mogą spodziewać się równie dobrej jakości co poprzednio. Britanny Church i tym razem nie zawodzi, chociaż coraz częściej zauważam fragmenty tekstu kompletnie niewspółgrające z rytmiką.

Amoria – „Verismo (The Ba- lefire Symphony)”



[Album] [Calm/Ambient] [Orchestral]

Na koniec zaś krótki albumik od Stable Tec Studios (Ktoś o nich w ogóle pamięta?). Po dwóch latach wydali coś dłuższego niż minutową animację! Co więcej, to całkiem fajnie brzmi! Serdecznie polecam to przesłuchać.



Jesteśmy zespołem Bronies Animation Studio (BAS) i przedstawiamy:



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

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

Jeśli tak,

Jesteś mile widziany!

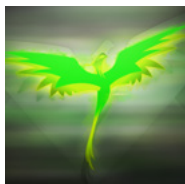
W ekipie na pewno znajdą się osoby, które chętnie pomogą Tobie w nauce. Wystarczy, że się czymś wykażesz, a my przyjmimy Ciebie w nasze szeregi. Gwarantujemy miłą, luźną atmosferę, osoby, z którymi zawsze można pogadać, oraz przyjemną pracę w projekcie.

Zrobiliśmy już wiele, ale przed nami jeszcze więcej!

Serdecznie zapraszamy!

Zespół Bronies Animation Studio





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

Fandomowe bagno

Dawno, dawno temu, gdy jeszcze nie miałem pojęcia, jak bardzo zmieniam swoje życie, postanowiłem podczas bardzo nudnej jazdy pociągiem z klasą pooglądać z jedną z moich znajomych odcinek pewnego znanego tu i ówdzie show. Na pierwszy rzut oka zdawało się głupie, nieodpowiednie, ale po pewnym czasie coraz więcej szczegółów pojawiało się i przysłaniało pierwsze, nieco odpychające wrażenie. Ów show nosił nazwę „My Little Pony: Friendship is Magic”.

Jak się wkrótce okazało, na tym się nie skończyło. Całkiem szybko wsiąknęłam w to bagno, z którego teraz tak naprawdę nie mogę się wydostać. Okazało się, że pastelowe koniki wciągają nader mocno, nawet pomimo swej cukierkowej, śmiesznej wręcz oprawy i pozornie banalnych, nierealnych morałów. Chociaż osobiście dość szybko od odcinków się odciąłem, pozostając przy części społecznej tego fenomenu. Jakoś tak się złożyło.

Co nie zmienia faktu, że wlażę wtedy w kupę, którą ciężko z buta zetrzeć.

Dlaczego, spytacie? Spójrzmy na to z perspektywy osoby, która absolutnie nic w fandomie nie robi. Nie udziela się na forach, nie prowadzi żadnych blogów, nie współtworzy czasopisma interneto-

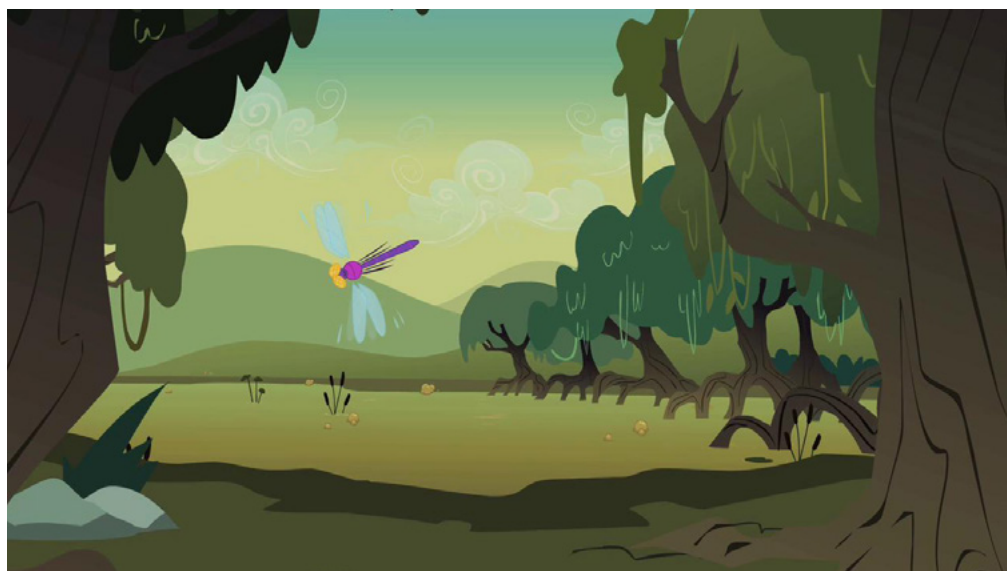
wego. Po prostu sobie egzystuje i ogląda serial. Taka osoba ledwo tknęła wody butem, nie wchodząc głębiej. Jej bardzo łatwo się wydostać, choć zapewne buty będzie miała pobrudzone.

Ale im dalej w las, tym więcej powiązań. Poznajemy nowych kolegów, uczestniczymy w zabawach, gadamy na czacie, może nawet coś tworzymy. Piszemy fanfiki, tłumaczymy, czynimy muzykę... coraz bardziej się zatapiamy. Aż pewnego dnia uświadamiamy sobie, że warto by wreszcie wyjść, zająć się życiem.

Nie da się! Fandom ryje nam psychikę, tworzy bruzdy, które zostaną tam na zawsze. Koniec końców wielu ludzi włożyło sporo swojego jestestwa w ten niezależny, abstrakcyjny twór, tę społeczność osób, którym podobał się serial animowany początkowo przeznaczony dla małych dziewczynek.

I tak oto siedzę tu, pisząc ten felieton, zamiast zajmować się jakąś pożyteczną w życiu rzeczą, np. płatną pracą czy nauką na studia. Na fandom od dawna patrzę z pewnym dystansem, nie poświęcam mu żadnej szczególnej uwagi. A jednak podoba mi się fakt, że spędzam czas kreatywnie, z ludźmi, którzy są dla mnie niczym pełna rodzina specjalnej troski, na konferencji w programie, który odszedł do lamusa z dziesięć lat temu, w czasopiśmie czytany przez niektóre tylko osoby z fandomu. Bo to jest po prostu fajne.

Nic nie poradzę, to wciąga. Teraz nawet jakbym chciał, to nie mogę się całkiem oderwać od ładnych paru lat z mojego życiorysu. Czy to przez sentyment, czy raczej przez zobowiązanie, rezygnować z pisania i udzielnia się nie zamierzam.



Macter4 – Chodząca definicja nikogo. Wirtualnie nierozpoznawalny, bo niezbyt się udziela w widoczny sposób. Realnie nieznan, bo ma wszędzie daleko ze swojego ukochanego miasta. Informatyk z wyboru, astro-amator z zamiłowania.



Wojna patriotyzmu

Każdy pewnie widział okładkę i zastanawiał się, o co chodzi. Cóż, moc naczelnego, mimo że nie jest tak boska, jak ją opisuje, pozwala na przekazanie myśli, idei w dość nietypowych miejscach. Takim miejscem jest właśnie okładka, a ten felieton ma na celu wyjaśnienie tego zamysłu, bo standardowe słowo wstępne redaktora naczelnego byłoby na to za małe.

Dzisiaj mamy najważniejsze święto dla państwa polskiego – Narodowe Święto Niepodległości. I mimo że piszę te słowa dużo wcześniej, jestem pewien, że do tego czasu scena z okładki, czyli dwa kłócące się kuce, się nie zdezaktualizuje. Aktualnie od dość długiego czasu jest nakręcana wojna o to, kto jest patriotą, a kto nie ma prawa nosić tego miana. I tutaj właśnie pojawia się trzecia postać – Queen Poland. Zasmucona postawą kucyków, jednocześnie pragnąca zaopiekować się nimi. Bo tak jak chrześcijanin nie ma prawa nazwać innej osoby bezbożnikiem, tak samo nie można odmawiać patriotyzmu innej osobie. W tych dwóch założeniach jest dokładnie ta sama idea, bo w jednym i w drugim przypadku zarzucamy postępowanie na szkodę. I tutaj skończymy nawiązanie biblijne, bo sytuacja za bardzo się komplikuje. Dla redakcyjnego porządku zaznaczę tylko, że nazwanie kogoś niewierzącym i bezbożnikiem to nie to samo.

Każdy wie, że postępowanie na szkodę kraju to zdrada i każdy wie, że to mocne słowo, choć równie często jest teraz używane bez zwracania uwagi na konsekwencje. A prawdą jest, że trzeba mieć naprawdę mocne dowody, by to udowodnić. Niestety, mam wrażenie, że większość osób nawet nie zdaje sobie sprawy ze znaczenia słów, jakie wypowiada. Wyznają oni pogląd, że tylko ich koncepcja polityczna jest słuszna, a inne mają na celu zniszczenie kraju. I tutaj jest chyba cały problem. W którymś momencie ludzie przestali patrzeć na inne opcje jako na odmienne pomysły na rozwój kraju, a zaczęli je traktować jako celowe dążenie do jego zniszczenia. Wiem, że trochę tutaj idealizuję świat, bo za pięknymi hasłami często stoją bardzo przyziemne zachcianki jednostek. Ale naprawdę wolę uczciwą rywalizację

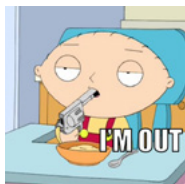
różnych pomysłów na rozwój, gdzie każdy szanuje przeciwnika w tym wyścigu, niż wzajemne obrażanie się.

Z drugiej strony, mamy też ludzi, którzy hasłem patriotyzmu uzasadniają różnego rodzaju czyny przeciwko drugiemu człowiekowi. Zaczynając od zwykłego poniżania, kończąc na odbieraniu życia i to na masową skalę. U nas, na szczęście, jeszcze nie realizują się te drastyczne przypadki, ale te łagodniejsze zaczynają być coraz bardziej powszechne. Takie zaślanianie swoich czynów tylko niszczy pojęcie patriotyzmu, ale i w niektórych przypadkach można udowodnić działanie na szkodę kraju.

W tym momencie cieszę się, że niektóre ponyfikacje nigdy nie zaistnieją. Nie chciałbym oglądać żadnej zmaterializowanej postaci ojczyzny. Bo z powodu braku możliwości działania, mogłaby tylko obserwować i smucić się, a ten widok byłby dla mnie jednym z gorszych w życiu.

Dlatego proszę Cię Czytelniku: zanim zarzucisz komuś brak patriotyzmu, przemyśl to sto razy. To, że nie wyznaje takich samych idei, co Ty i że nie okazuje troski o kraj tak samo jak Ty, nie powoduje z marszu, że jedyne, czego pragnie, to jego szkody. Nie używaj go także, aby usprawiedliwić swoje czyny, które jedyne co miały na celu, to szkodzenie innym. Prawdziwy patriotyzm ma wiele imion, a troska o ojczyznę może przejawiać się na różne sposoby.





Matyas Corra – przez większość nazywany po prostu Corra. Człowiek który je węgiel na śniadanie, obiad i kolacje. Pochodzi z krainy węglem i mięsem płynącej. Serialu nie ogląda od drugiego sezonu, a Fandom traktuje jako kabaret. Zazwyczaj bardzo spokojna osoba która nie ukrywa, że lubi być podła. Ogromny fan twórczości Sienkiewicza.

O Halloween słów kilka

I kolejny rok powoli się kończy. Zbliża się Gwiazdka, Mikołajki, wszystkie fajne święta. Ale po drodze czeka nas jeszcze jedno, poważnie obchodzone w Polsce: Wszystkich Świętych. Święto, które jednak nie powinno być obchodzone hucznie, zważywszy na to, jak ono przebiega. Odwiedzanie grobów naszych dziadków, pradiadków, braci, sióstr, rodziców, każdego, kogo straciliśmy, modlitwa w ich intencji – każdy wie, jak ono wygląda. I będąc szczerym, chociaż sam świąt nie obchodzę, to zawsze je szanowałem, a w szczególności to jedno.

W dzisiejszych czasach, nie ma co ukrywać, żyjemy z dnia na dzień. Trzeba się uczyć, by dostać się na dobre studia, trzeba studiować, by dostać dobrą pracę, trzeba dużo pracować, by zarabiać pieniądze i mieć godne życie, i tak bez przerwy, ciągle, im więcej, tym lepiej. Kto tak naprawdę ma czas wtedy iść odwiedzić groby, posprzątać je, zapalić znicze? Prawdopodobnie bardzo mały procent ludzi, a w szczególności młodych. Takie święto jest właśnie okazją, by to zrobić, by chociaż raz w roku pomodlić się za tych ludzi i ogólnie o nich pomyśleć.

A tu nagle do gry wchodzi Halloween. Polska ma bardzo dużą tendencję do łapania tego, co amerykańskie, a Halloween jest tego przykładem. I teraz pojawia się pytanie, czy to tak bardzo zły i straszny zwyczaj? Dzień przed naszym starym świętem dzieciaki ubierają się w straszne lub też śmieszne kostiumy i idą zbierać cukierki. Nastolatki i młodzi ludzie też się przebierają i idą imprezować, a w niektórych przypadkach również zbierają słodycze. Bawią się i spędzają miło cały wieczór. I jeśli mam być szczerzy, uważam, że to jedna z lepszych rzeczy, jakie mogliśmy podłapać od Amerykańców.

Nikt mnie nie przekona, że odwiedza-

nie grobów, nawet kogoś bliskiego, dla dziecka czy nastolatka będzie interesującym zajęciem. Ile razy słyszałem płaczące dziecko, które mówiło, że chce już wracać, albo kłótnie matki z młodym chłopakiem o to, że ten nie okazuje szacunku, tylko myśli o powrocie do domu. Będą znudzeni, będą myśleć, co by mogli robić, gdyby nie musieli siedzieć i układać zniczy i jedyne, czego będą chcieli, to jak najszybciej wrócić do domu. A dzięki Halloween mają okazję się wybawić, spędzić czas ze znajomymi, chodzić przebrani za potwory, duchy i inne straszdyła, zbierać cukierki. Cała energia jest uwolniona, przez co następnego dnia będą spokojniejsi. Może dzięki temu, może zamiast narzekać i myśleć o powrocie do domu, siądą spokojnie, pomyślą, czyj grób odwiedzają, co ich z tą osobą łączyło. Powspominają, zapalą znicz, może nawet się pomodlą. Więc czy jestem za tym, by Halloween weszło jako świecki zwyczaj do Polski? Jak najbardziej.



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



KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNIĄ:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

"PONIES... PONIES NEVER CHANGE."

Fallout
EQUESTRIA PL

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,
DLA IDIOTÓW.**

FALLOUT-EQUESTRIA.PL



Mordobicie z Verlaxem – I

Mimo że kierownictwo WWE twierdziło, że zaczęła się Nowa Era w historii wrestlingu, dopiero niedawno naprawdę udowodnili, że rzeczywiście jest to coś nowego. Amerykański wrestling to doprawdy ciekawy sport (sport?) i rozrywka, jednak produkt przez dosyć długi czas był tylko ledwo zjadliwy. Jako że jestem wielkim fanem wrestlingu w takiej formie, nie mogę się powstrzymać przed podzieleniem się z wami tym, co warto obejrzyć oraz moimi ogólnymi przemyśleniami na temat tej rozrywki.

» Verlax

Wrestling (najczęściej rozróżniany od normalnych zapasów przez dodanie przymiotnika profesjonalny albo „zawodowy”) nie jest tak naprawdę de facto „sportem”, ale „sportową rozrywką”. Różnica ta wynika z faktu, że walki są „bookowane” i ich rezultat jest znany wrestlerom jeszcze przed meczem. Ciosy i wszelkie manewry wykonywane w środku ringu mają zaś za zadanie wyglądać realistycznie, ale jednocześnie mają nie być naprawdę bolesne dla adwersarza. W rezultacie można mówić o tym, że wrestlerzy są bardziej aktorami (ale bardzo specyficznymi aktorami), którzy swoje walki „odgrywają”.

Kiedy walk nie ma, zamiast tego możemy oglądać „promo”, w których zawodnicy, angażując się w dialog bądź inne aktywności, mają za zadanie wzbudzić zainteresowanie fanów ich rywalizacją (znaną w angielskim jako „feud”). Wrestling jest pełny rzeczy, które nigdy nie mogłyby się pojawić

w „prawdziwym sporcie” jak boks (np. oszukiwanie zawodników, użycie improwizowanej broni, walki drużynowe, zaawansowany story-telling), zaś nie ma durnych przeszkadzaczy (jak ważenie zawodników, czekanie piętnaście minut na kolejny mecz i inne bzdury).

Wrestling więc jest bardziej niż te inne aktywności sportowe skupiony na rozrywce i dlatego w kulturze amerykańskiej zajmuje bardzo wysokie miejsce. Zawody sportowe w takiej formie mają fanów na całym świecie, acz najbardziej popularne są w USA, Meksyku, Japonii, Kanadzie i Wielkiej Brytanii.

Choć zmieniał się bardzo, wrestling wciąż pozostaje mniej więcej taki sam. Wielu fanów zarzeka, że sport ten umarł wraz z rozpoczęciem PG Era, w której pozbyto się wielu znacznie bardziej dorosłych elementów tej rozrywki, by móc mieć lepszy rating w telewizji. Teraz jednak, gdy mamy koniec roku 2016, wciąż można z przyjemnością oglądać wrestling i ta seria artykułów będzie temu poświęcona.

Co warto obejrzyć?

Poczynając od Summerslam 2016 (21 sierpnia), choć sam pay-per-view event okazał się mocno średni wraz z jego main eventem, to na szczególne uznanie zasługuje mecz [AJ Styles vs. John Cena](#). Nie jest to może mecz roku, ale na pewno jeden z najlepszych w historii, o którym będzie się długo pamiętało, nie tylko z powodu rezultatu.

23 sierpnia w trakcie epizodu „Talking Smack” (krótkie show następujące po „Smackdown Live”) mamy absolutnie świetne promo [The Miza](#). Długo opowiadać, dlaczego to promo jest tak dobre, ale jeśli jest porównywane do legendarnego „Pipebomba” CM Punka, to znaczy, że jest naprawdę świetne. Jednocześnie to promo jest początkiem wspaniałości feudu Dolph Ziggler vs. The Miz z gościnnymi występami Daniela Bryana.

29 sierpnia w trakcie epizodu RAW odbył się [Fatal 4-Way Elimination Match](#) pomiędzy Kevin Owens’em, Big Cass, Seth Rollinsem i Roman Reignsem. Nie tylko mecz był bardzo dobry, ale rezultat był całkowicie niespodziewany dzięki nagłej interwencji piątej osoby.

11 września odbywa się pierwsze PPV od Smackdown Live – [Backlash](#). Jest to PPV, które jest – jak na dosyć niskie oczekiwania – zdumiewająco dobre, a jednocześnie jak na standardy WWE bardzo krótkie. Z meczy najbardziej polecam The Miz vs. Dolph Ziggler, świetny popis atletyzmu.

14 września to finał [turnieju CWC](#) (Cruiserweight Classic). Generalnie, w samym turnieju było wiele meczy, które bardzo bym polecił każdemu fanowi szybkiej akcji i akrobatyki, sam finał zaś nie zawiódł.

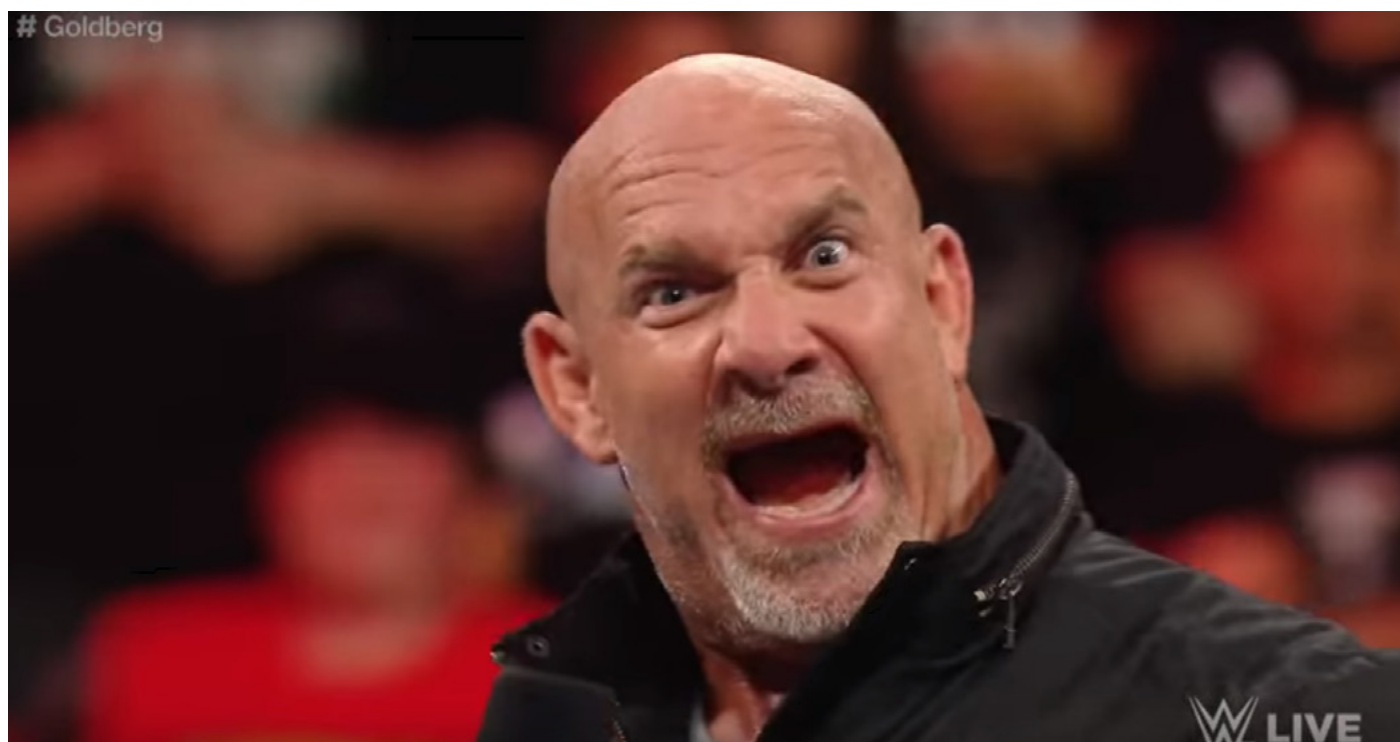
25 września odbywa się pierwsze PPV od RAW – [Clash of Champions](#). Jakościowo stoi dużo gorzej niż Backlash pomimo posiadania większego rosteru wrestlerów, ale poza tym było całkiem znośne. Z meczy, które bym szczególnie polecił – Sasha Banks vs. Charlotte vs. Bayley oraz Chris Jericho vs. Sami Zayn.

9 października mamy drugie PPV od Smackdown Live – [No Mercy](#). Standardowo bardzo dobra jakość, gdyby zapomnieć o żenującym feudzie Bryat Wyatta z Randy Ortonem, byłoby prawdopodobnie perfekcyjne. Z meczy – po raz kolejny show ukradli Dolph Ziggler i The Miz w walce o Intercontinental Championship, zaś w main evencie zmierzyły się trzy wielkie postacie – AJ Styles, Dean Ambrose oraz John Cena.

17 października na koniec epizodu RAW wielka gwiazda WCW, jeden z najbardziej dominujących i sławnych wrestlerów w historii powraca do WWE na jeszcze jeden [mecz](#). Goldberg, bo o nim mowa, ostatnią walkę miał 12 lat temu przeciwko Brock Lesnarowi. Jest wysoce prawdopodobne, że będzie to jego ostatni mecz przed oficjalnym zakończeniem kariery i (prawdopodobnie) przyjęciem do Hall of Fame. Na zakończenie show Goldberg również zrobił świetne [promo](#) i chociaż wątpliwości co do jakości meczu Goldberg vs. Brock Lesnar dalej są, to na pewno hype na niego będzie duży.

Na co czekamy?

20 listopada ma się odbyć pierwszy cross-brandowy PPV – [Survivor Series](#). Zapowiedziano aż trzy mecze typu Elimination pomiędzy RAW a Smackdown Live: standardowe 5 wrestlerów przeciwko 5 z przeciwnego brandu, mecz eliminacyjny pięciu najlepszych drużyn z obydwu brandów oraz mecz eliminacyjny 5 najlepszych żeńskich wrestlerów.





Recenzja „Stardew Valley”

Wzyciu każdego gwiazdnego marines, zdobywcy kontynentów, obrońcy planety Ziemia przed najazdami obcych maszkar czy napakowanego herosa starającego się powstrzymać smoczą inwazję nadchodzi w końcu czas, w którym przychodzi im do głowy jedna myśl – „a może by tak zawiesić broń na kołku, spakować zbroję do kufra i wyjechać w Bieszczady?”. Gdy to następuje, gracze którzy nimi sterują, mogą zrobić tylko jedno – zainstalować „Stardew Valley”.

» Ghatorr

Sama gra zaczyna się w podobny sposób – utworzona przez gracza postać płci dowolnej siedzi w korpo i, zachęcana radosnymi hasłami do owocnej pracy, gnije przed komputerem. Nagle jednak przypomina sobie o tajemniczym liście od swojego dziadka, który ma otworzyć tylko w wypadku, gdyby znudziło się jej obecne życie. W kopercie znajduje akt własności farmy w tytułowej dolinie Stardew. Tak oto zaczyna się jego wspaniała przygoda w świecie melonów, marchewek, podrywania lokalnych panien na wiejskich potańcówkach, hodowania zwierzątek, łowienia ryb... i walczenia z potworami w kopalni.

Może nie brzmi to za ciekawie, ale gra okazuje się zadziwiająco grywalna. Jeśli komuś powyższy opis skojarzył się z „Harvest Moon”, to mniej więcej wie, czego się spodziewać. Mamy tu do czynienia z symulacją życia farmera w wersji ułagodzonej i uproszczonej w celu zwiększenia radochy płynącej z zabawy. Schemat rozgrywki jest banalny – każdego dnia nasz bohater

budzi się w swoim domku i ma czas do północy (gdy gra zaczyna ponaglać nas, byśmy go położyli z powrotem do łóżka – a w razie gdyby nam się to nie udało, postać zasypia tam, gdzie stoi, a następnego dnia mamy do zużycia mniej energii) na załatwienie swoich spraw. Z reguły zaczyna się od zadbania o swoje uprawy i zrobienie porządku na farmie – zwłaszcza na początku gry, gdy prezent od dziadka jest zarosnięty, pełen kamieni i trzeba go uporządkować, potem można zrobić wypad do sklepu, przejść się na plażę, spróbować spotkać się ze znajomymi – a na koniec dnia wyładować łupy oraz uprawy do skrzyni stojącej obok naszego domku, dzięki czemu zostają w trakcie snu przeliczone na gotówkę.

Gra oferuje multum opcji i ścieżek, którymi gracz może podążać oraz celów do wypełnienia. Umiejętności rozwijane przez naszą postać dzielą się na rolnictwo, wydobywanie, łowienie, walkę oraz zbieractwo (czyli zbieranie np. grzybów czy dzikich owoców, pod tę kategorię podpada również rąbanie drzew). Po pewnym czasie dowiadujemy się też o istnieniu opuszczonego centrum kulturowego, które możemy odbudować poprzez znoszenie swego rodzaju duszkom opiekuńczym wymaganych przez nie przedmiotów, otrzymując w zamian bonusy. Możemy zapisać się do gildii bohaterów, możemy zapuszczać się w głąbiny lokalnej kopalni w poszukiwaniu surowców i stworzków do zabicia, po pewnym czasie odkrywamy też, że postacie z miasteczka mają swój rytm dobowy oraz ulubione prezenty, a poprawianie relacji z nimi daje bonusy. Do tego dochodzi jeszcze system wytwarzania przedmiotów, cykl dobowy, cztery pory roku, imprezy,

urodziny... Kto by pomyślał, że farmerzy mają takie ciekawe życie? Ba, możliwe jest nawet ponowne dołączenie do korporacji, z której nasza postać uciekła na początku gry i pomaganie jej w dziele zniewolenia ludu robotniczego miast i wsi doliny Stardew, co odrobinę zmienia zasady gry, np. zwiększając znaczenie pieniędzy kosztem znaczenia wykonywanej pracy (tak jak normalnie gracz byłby nagrodzony za wyhodowanie wszystkich roślin dostępnych w danej porze roku, tak w tym wypadku nagrodę otrzymuje po prostu za zgromadzenie dużej ilości pieniędzy).

Rozgrywka ma nieśpieszne tempo – pierwsze ulepszenie domku zdobyłem po około czternastu godzinach grania. Kolejne cele, jakie sobie wyznaczyłem, czyli stworzenie prywatnej armii kur, rozwój przemysłu bimbrowniczego oraz znalezienie sobie żony, jeszcze muszą poczekać... nie powinno jednak zająć mi to za długo, bowiem gra zapisywana jest automatycznie przy każdym pójściu spać, co generuje swoisty syndrom "jeszcze jednego dnia". Po prostu ciężko się powstrzymać, by po obudzeniu się nie sprawdzić skrzynki na listy, nie podlać upraw czy nie pogłaskać kota (owszem – można mieć swoje zwierzątko domowe, a co!) – i zanim człowiek się zorientuje, minie już połowa dnia, czyli równie dobrze można pograć aż do nocy, a następnego ranka cykl się powtarza.

Grafika to proste, funkcjonalne i nad wyraz estetyczne 2D, przywołujące na pamięć „Harvest Moon”, acz w większej rozdzielczości. Z jednej strony sprawia to,

że gra pójdzie nawet na kalkulatorach, a ekran ładowania praktycznie nie występuje, a z drugiej strony ułatwia zabawę, bo wszystko jest bardzo czytelne – na pierwszy rzut oka można od siebie odróżnić obiekty oraz postacie. Interfejs użytkownika można samemu poprawić zgodnie z własnymi życzeniami (szczególnie przydaje się zaznaczenie opcji wskazującej, w które pole "celujemy") i nie utrudnia zabawy. Równie dobra jest muzyka – prosta, bezpretensjonalna, idealnie pasująca do życia kupki pikseli udającej farmera. Wszystko to razem składa się na sympatyczny klimat, przy którym można odpocząć po pełnych niezdrowych emocjach innych graczy. "Stardew Valley" po prostu samo prosi się o to, by włączyć go po ciężkim dniu, podlać melony, dać burmistrzowi ostrą papryczkę (uwielbia je, a władzy zawsze warto się podliznąć) i połowić rybki.

W dniu, w którym piszę te słowa, na stronie <https://www.humblebundle.com/monthly> grę wciąż można dostać za 12 dolarów, razem z pakietem innych produkcji (jeszcze nieujawnionych). Na chwilę obecną jest to gra absolutnie jedyna w swoim rodzaju – przynajmniej na PC, gdzie "Harvest Moon" nigdy nie postawiło swojej stopy. Spokojny klimat, proste do opanowania, acz głębokie mechanizmy, wewnętrzna ekonomia, dużo smaczków i sekretów do poznania w świecie gry – wszystko to można albo pokochać, albo odrzucić. Zapewniam osobiście, że warto spróbować – niezależnie od tego czy gra się spodoba, czy nie, będzie to doświadczenie jedyne w swoim rodzaju.





FREESPACE 2

Recenzja „Freespace”

W zamierzonych czasach, gdy zamiast „Skyrima” miało się „Daggerfalla”, seria GTA nie odkryła jeszcze trzeciego wymiaru, a ludzie rozplęwali się z zachwytu nad fotorealizmem w „Unreal II”, istniał gatunek gier, który do dnia dzisiejszego praktycznie wymarł – symulatory kosmiczne. Gracze masowo rozstrzelili wojowników Kilrathi w „Wing Commanderze” czy za sterami myśliwców TIE pokazywali rebelianckim szumowinom, że Imperium jest niepokonane i niepodzielne – ostatecznie jednak najpełniej chwałę gatunku rozgłosiła seria „Freespace”, której dwie odsłony wydano w 1998 i 1999 roku.

» *Ghatorr*

Już pierwsze chwile z grą zwiastowały niezwykle przeżycia. Intro, składające się głównie z wrzasków ostatniego ocalałego z masakry pilota, nieskładnie opowiadającego dowództwu o pewnym bardzo nieudanym patrolu i próbującego uciec nieznanemu, straszliwemu wrogowi wprowadzało gracza w odpowiedni klimat. Chwilę później samo menu główne – przedstawiające pokład okrętu gwiazdowego, z poważną, ciężką muzyką w tle – dbało o to, by gracza chwycić za gardło i nie puścić aż do końca gry. Albo i dłużej.

Ani przez chwilę nie wcielaliśmy się w ostatnią nadzieję ludzi, która osobiście i własnoręcznie niszczyłaby wraz z zastępami, wysadzała niszczyciele i na dokładkę prowadziła kampanię przeciwko wrogowi świata macierzystego. Od samego początku, gdy GTA – Galaktyczny Sojusz Terrański – toczył wojnę z rasą

obcych znanych jako Vasudanie, byliśmy co najwyżej trybikiem w maszynie wojennej. Trybikiem bardzo dobrym, zdolnym do dobrze przeprowadzonych akcji i heroicznych czynów, każdy by chciał mieć taki fajny trybik – ale tylko trybikiem. Gra nie pozwalała nam o tym zapomnieć. O ile jeszcze na starcie walki z Vasudanami były dość proste i służyły raczej temu, by gracz otrzaskał się ze sterowaniem i zasadami walk myśliwskich, to prawdziwy wstrząs nadchodził dopiero później – gdy prosta misja eskortowania okrętu naukowego nagle zostawała przerwana przez nieznaną myśliwce, otoczone polem siłowym i niewykrywalne przez radary, które pojawiały się znikąd i bezceremonialnie najpierw wyrzynały znajdujące się w okolicy okręty Vasudan, a następnie usuwały nam sprzed nosa cel naszej eskorty. Tak miało być już przez całą grę – etapy nadziei i w miarę wyrównanej walki przerywane nagłymi katastrofami – próba przechwycenia okrętu nowych, morderczych obcych ochrzczonych mianem „Shivan”, które okazywało się pułapką; strata naszego okrętu dowodzenia; wreszcie wypalenie przez Shivan do zera świata macierzystego Vasudan i rozpoczęcie przez nich tryumfalnego marszu na Ziemię. Wróg cały czas był o krok przed nami i nieważne jak dobrze by graczowi nie wychodziła walka, to największe nawet taktyczne zwycięstwo niewiele dawało, jeśli dochodziło do klęski strategicznej. Wszystko zaś było przeplatane monologami jeszcze kolejnego gatunku, Starożytnych – wybitych w pień przez Shivan na długo przed akcją gry, których wiedza jednak ostatecznie okazywała się być kluczowa dla losu konfliktu oraz wszystkich trzech walczących ras.

Kolejna część dawała jeszcze więcej tego samego, razem z szeregiem poprawek. Grafika w dniu premiery niemal wypalała oczy swoją doskonałością, nowe modele okrętów zachwycały szczegółowością oraz projektem, przed graczami stawiano nowe wyzwania (w tym nieobowiązkowe zadania specjalne, które zachwycały zarówno klimatem, jak i poziomem trudności – najlepiej podsumowuje je jedna z postaci komplementem skierowanym do gracza: "Jestem pod wrażeniem, większość pilotów bierze w swoim życiu udział w tylko jednej misji samobójczej"), a fabuła i zawarte w niej sekrety okazały się jeszcze lepsze niż w jedyńce. Nawet intro już zwiastowało poprawę – w jedyńce pokazano nam kilka myśliwców i jeden niszczyciel, w dwójce zaś gracza witała wspaniała animacja pokazująca bitwę, w której udział bierze kilkanaście okrętów oraz skrzydeł myśliwskich i bombowych. Akcja samej gry zaczynała się dość prosto – frakcja rebeliantów, sprzeciwiająca się zbliżeniu Terran i Vasudan oraz utworzeniu przez nich jednej organizacji, GTVA – Galaktycznego Terrańsko-Vasudańskiego Sojuszu – stara się ogłosić niepodległość. Szybko jednak okazywało się, że stoi za tym coś więcej – i tylko enigmatyczny przywódca sojuszu, Aken Bosch, którego monolog przejęły rolę filmików ze Starożytnymi z pierwszej części, zdawał sobie sprawę ze skali intryg, jakie toczyły się za plecami szeregowych pilotów. Do tego dość szybko powrócili Shivanie, jeszcze bardziej enigmatyczni i niszczycielscy niż kiedyś.

sama rozgrywka okazała się słaba. Na szczęście nie było z tym najmniejszego problemu – obie części Freespace'a wyniosły walki myśliwskie i bombowe na niespotykany do tej pory poziom. Latanie było czystą przyjemnością, interfejs był przejrzysty i łatwy do opanowania, a klawiszologia – mimo że początkowo mogła przerażać, była bowiem rozpisana na pół klawiatury – okazała się w większości wypadków polegać na kilku najważniejszych przyciskach, tylko w sytuacjach awaryjnych wymuszając na graczu korzystanie z rzadziej używanych systemów myślicca. Do tego gra oferowała szeroki wybór maszyn do wyboru – które przed startem misji gracz mógł przydzielić sobie oraz członkom swojego dywizjonu – oraz uzbrojenia: rakiet i dział, z których każde miało inne parametry i były używane w innych warunkach przeciwko różnym celom, i których zmiany również były możliwe. Jakby było tego jeszcze mało, to okręty przeciwników, z którymi walczyliśmy, posiadały liczne podzespoły, które można – a czasem nawet trzeba było – niszczyć (powodzenia każdemu, kto stwierdzi, że nalot bombowy na korwetę przed zniszczeniem jej obrony przeciwlotniczej jest dobrym pomysłem), gracz miał pod kontrolą innych pilotów, którym mógł wydawać rozkazy, a wisienką na torcie było kontrolowanie osłon i przydziału energii myślicca – w sytuacji gdy na naszym ogonie tkwił Shivanin, warto było wzmocnić osłony z tyłu, a gdy znajdowaliśmy się z dala od miejsca walki, można było wrzucić wyższy

bieg i pognać do przodu kosztem szybkostrzelności. Dawało to ogólnie proste do zrozumienia, ale trudny do mistrzowskiego opanowania system, który dawał diabelską przyjemność. Same misje też zachwycały różnorodnością – patrole w mgławicy, gdzie nie było prawie nic widać, infiltracje, samodzielne skanowanie wrogiego Juggernauta za sterami niewidzialnego myślicca, rajd bombowy w celu zniszczenia głównych dział przeciwnika, zanim ten nawiąże walkę z naszymi okrętami... Każde zadanie było inne.



Oczywiście, nawet najlepszy klimat oraz najbardziej wciągająca fabuła nie dawałyby za wiele, gdyby

Niestety, na drugiej części zakończyła się oficjalna historia serii. Trzecia część, mimo planów, nigdy

się nie ukazała i aż po dziś dzień nie ma nawet wzmianki o żadnych pracach nad nią. Mimo to Freespace wciąż żyje – dzięki fanom, którzy zakałali rękawy i wzięli sprawy w swoje ręce. W 2002 roku Volition, twórcy serii, wypuścili do internetu kod źródłowy swojego dzieła, który stał się podstawą do "Freespace 2 Source Code Project" – poprawionej wersji, do której stworzono dziesiątki modyfikacji graficznych, nowych kampanii, okrętów, broni. Ba, nawet udało się odtworzyć cut-scenki, które wycięto z oryginalnej wersji gry. Co najważniejsze, projekt ten jest wciąż rozwijany. Dość powiedzieć, że wersja "pełna" zajmuje na dysku 25 gigabajtów.

Stosując "Source Code Project", powstało wiele dodatkowych kampanii, często stanowiących wręcz samodzielne gry – dotyczy to np. "The Babylon Project" osadzonego w uniwersum serialu "Babylon 5", "Wing Commander Saga" – czyli wskrzeszenia słynnej serii "Wing Commander", czy "Diaspory" – które z kolei jest grą opartą o serial "Battlestar Galactica". Również zwykłe kampanie, do których wymagana jest podstawowa wersja gry (za 38 złotych na Good Old Games, ale często jest w promocji) są bardzo wysokiej jakości – niezależnie czy mowa o remake'u kampanii z pierwszej części gry i dodatku do niej ("Silent Threat" – sam dodatek nie był za dobry, lecz wersja poprawiona przez graczy okazała się hitem), o fanowskich "kontynuacjach" serii ukazujących wydarzenia po dwójce, czy np. przedstawieniu podbojów Starożytnych.

Niezależnie od części, grafika zawsze stała na wysokim poziomie – oczywiście, dziś pierwsze dwie części wyglądają odrobinę gorzej, ale fanowskie rozszerzenia do SCP naprawiają ten problem. Na szczęście dźwięk nie zestarzał się ani odrobinę – wrzaski pilotów, wycie przelatujących obok nas myśliwców, kontrolki alarmowe czy odgłosy broni są równie dobre dziś jak przed kilkunastoma latami i bezbłędnie wypełniają swoją rolę w tworzeniu klimatu. Była też dostępna polska wersja językowa, ale ze względu na krzywdę, jaką wyrządziła grze (mowa o słabych głosach) nie warto sobie zaprzętać nią głowy – szczególnie że dziś jest trudne do zdobycia ze względu na to, że w internecie można kupić tylko wersję angielską. Sprawia to, że do zagrania po polsku konieczne jest uważne obserwowanie Allegro czy innych portali aukcyjnych w poszukiwaniu rodzimego wydania.

Magia "Freespace'a", która zapewniła mu nieśmiertelność, wciąż jest warta wypróbowania. Obecnie symulatorów kosmicznych praktycznie już nie ma – jeśli ktoś chce polatać po kosmosie, to ma do wyboru albo granie w produkcje z ich złotego wieku, jak właśnie FS, albo szukanie niewielkich produkcji mało znanych wydawnictw (które nie zachwycają jakością), albo odpalenie któregoś z licznych ostatnich czasy kosmicznych sandboxów – a to jednak nie jest to samo, tak samo jak nie ma sensu zastępowanie "Call of Duty" przez GTA albo "Pillars of Eternity" przez "World of Warcraft". Pewne jest jedno – w swojej klasie "Freespace" jest bezkonkurencyjny, wciąż żyje i jest warty każdych pieniędzy. A teraz, skoro już skończyłem pisać, chyba po raz dziewiąty przejdę kampanię...





“Dominions 4: Thrones of Ascension” – Recenzja

W obecnych czasach coraz trudniej o dobrą, pełnokrwistą strategię. Wiele z nich cierpi na liczne problemy – najczęściej jest to paskudnie złe AI, zenująca polityka wydawcy co do dodatków, patchy i DLC czy generalnie brak zawartości. Przez “brak zawartości” rozumiem fakt, że obecne strategie mają coraz mniej funkcji oraz zawartości w stosunku do poprzednich części tej samej serii. Kto jest fanem choć jednej Grand Strategy Paradoxu, wie, o czym mówię.

» *Verlax*

Szczęśliwie jednak, tym razem chciałbym wam przedstawić grę bardzo unikatową, niemalże indie, a mogącą rywalizować w kategorii “bogactwo zawartości” z tytułami z górnej półki. Jest to “Dominions 4”.

Najkrócej można byłoby opisać, że “Dominions 4” jest grą turową, w której gracz steruje pretendentem walczącym o zostanie nowym Pantokratorem całego świata po odejściu poprzedniego. Nie brzmi to jakoś spektakularnie i słusznie można zadać pytanie, czy małe szwedzkie studio może z tym coś zrobić. Odpowiedź znacząco przerasta oczekiwania.

Pierwsze, co nam rzuci się w oczy, to fakt, że tworząc nową grę, wybieramy erę, w której gra się toczy. Wczesna Era (tzw. EA) to czasy wszechpotężnych magów, potężnych źródeł mocy oraz bardzo

prymitywnej broni – znacznie popularniejszy jest brąz oraz kamienne maczugi niż żelazo. Średnia Era (tzw. MA) to czasy, w których magowie osłabli, zaś popularniejsza stała się stal. Późna Era (tzw. LA) to czasy dominacji legionów zakutych w żelazne pancerze, wyczerpania się magicznych miejsc mocy i ponownemu spadku roli magów – w zamian za większą ich formalizację i możliwość łączenia się w komuny. Podział na ery ma bardzo istotne znaczenie, gdyż w każdej erze każda nacja w grze może mieć zupełnie inny klimat. Moją ulubioną nacją, czyli Caelum, we wczesnych wiekach rządili Orli Królowie, w średnich wiekach oligarchia najwyższych magusów, zaś w późnych wiekach wygnani nekromanci wrócili, by przejąć władzę. Zmienia to nie tylko historię, ale też wszystkie jednostki, dostępnych magów i ich możliwości, jak i narodowe czary.

Mnogość nacji oraz to, jak bardzo są one różne od siebie, powala. Mamy lodowych gigantów z Niefelheim, ekoterrorystów z greckiej mitologii w postaci Pangei, odpowiednik cesarstwa rzymskiego, czyli Ermor (który w wiekach średnich zamienia się w imperium nieumarłych) czy wspomniane Caelum z licznymi wtrąceniami do mitologii perskiej. Znacznie większym priorytetem przy tworzeniu tych nacji obdarzono stare wiary – tylko przy trzech nacjach w sumie czuć, że są odwzorowaniem późniejszych wierzeń – jest to Marignon (hiszpański katolicyzm), Bogarus (rosyjskie prawosławie) oraz R’lyeth (niemalże w 100% oparte o twórczość H.P. Lovecrafta).



wielką ilością pracy, też wiele rzeczy zostało specjalnie uproszczonych, by twórcy mogli sobie z tym poradzić. Jednostkami w bitwie nie sterujemy w czasie rzeczywistym, lecz przed walką wydajemy im rozkazy decydujące o tym, jak mają się zachowywać. "Dominions 4" posiada również paskudnie kiepską grafikę i fatalne animacje czy to ruchu jednostek, czy to efektów czarów. Muzykę pomińmy też milczeniem, prawie jej nie ma i po kilku godzinach bezpieczniej dla

Jak się jednak w to gra? Po stworzeniu pretendenta (wybraniu jego cech, wpływu jego wiary, jego umiejętności magicznych, tego, czy chcemy, by nasz pretendent był nieruchomą fontanną plującą krwią, czy trzygłowym smokiem) lądujemy na mapie z jedną prowincją i niewielkim startowym wojskiem. Kolejne tury to cykl nieustannego podboju neutralnych prowincji, badań coraz to nowszych zaklęć oraz budowania zamków potrzebnych do stworzenia armii mogącej pokonać innych graczy. Co jest największą siłą produkcji, to ilość możliwych sposobów gry, potężna gama bardzo różnorodnych zaklęć umożliwiających bardzo różne metody kontrowania przeciwnika oraz uczucie, że gra mimo niesamowitej różnorodności między frakcjami jest w miarę zbalansowana.

nerwów jest po prostu ją wyłączyć. AI – podobnie jak w wielu innych strategiach tego typu – jest do prawdy beznadziejne.

Szczęśliwie – "Dominions 4" posiada bardzo dobre multi. Można grać zarówno przez hot-seata, jak i przez Dropboxa, przez dedykowane serwery czy przez Hamachi. Istnieje świetna scena moderska, z których takie mody jak Random Nation Generator tworzą tak naprawdę całkowicie nowy sposób gry.

Podsumowując, Dominions 4 jest wspaniałym przykładem, jak istotna dla strategii tego typu jest dbałość o detale i bogactwo wyborów w trakcie gry. Gorąco polecam nabyć tę grę na pierwszej możliwej przecenie na Steamie, jest definitywnie warta, by przegrywać w nią godzinami.

Możecie pytać, jak to możliwe, że tak zenujące małe studio mogło zrobić tak wielką grę? Oczywiście, poza

Teotl of the Night

Stats			
Cost	50	Strength	23
Hit points	90	Encumbrance	2
Protection	3	Attack skill	12
Magic resistance	18	Fatigue	0
Morale	30	Defence skill	11
		Move	3 / 16
		Precision	8
		Leadership	120



Weapon	Len	Att	Dmg	Armor	Prt	Def	Par	Enc
Mace	1	12	27					
Venomous Fangs	0	12	21*					

The Teotl is a giant of divine heritage. During the reign of a previous pantokrator he was the beast of the night, released by his master to feed on the wicked and the weak. After having eaten thousands and thousands of hearts he grew in malice and grew in power. His master became worried and imprisoned the beast for eternity. Now with the pantokrator gone the beast of the night has returned and his hunger has grown during his millennial imprisonment.

Dominion: 3
 New magic paths cost: 50

Exit



Relacja z Czwórkonu

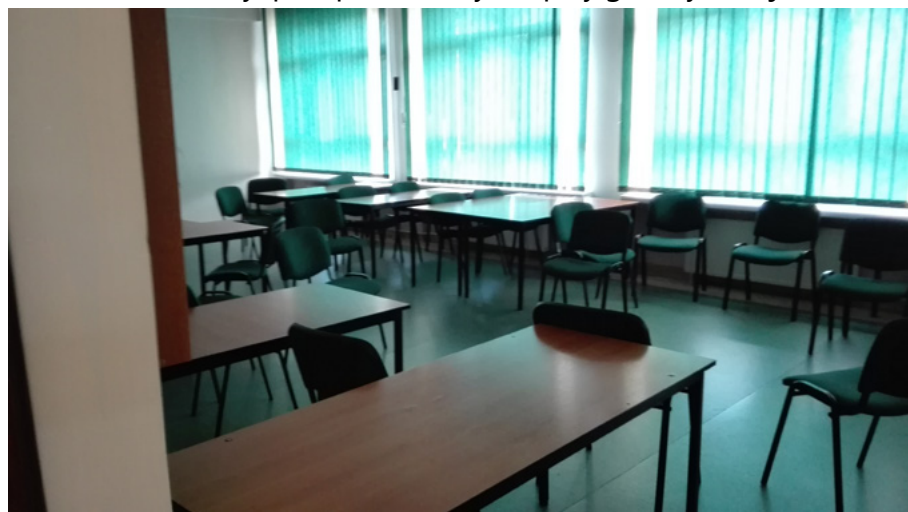
W moim mieście rzadko organizowane są konwenty, więc jak już jakiś jest, to staram się na nim być. Czwórkon to pierwsza edycja konwentu fantastyki organizowanego przez jedno z bydgoskich liceów. Z racji tego, że organizatorzy nie mieli doświadczenia, nie spodziewałam się czegoś niesamowitego. Jednak nazwanie tego konwentu lepszym niż średni byłoby wygórowaną oceną.

» *Gray Picture*

Czwórkon to pierwsza edycja konwentu fantastyki organizowanego przez IV Liceum Ogólnokształcące w dniach 28-29 października. Jak powszechnie wiadomo, przed wyruszeniem w drogę trzeba zebrać drużynę. Jak się okazało, ludzie z mojej ekipy nie grzeszyli zaradnością życiową, a zaplanowanie wolnego czasu na te dwa dni przerastało ich zdolności intelektualne. Mimo to (lekką już poirytowana) postanowiłam pójść sama, licząc na to, że reszta da radę przyjść chociaż na chwilę. Jakies pół godziny po rozpoczęciu konwentu docieram wreszcie na miejsce, wchodzę do szkoły i widzę... Pustkę. Żadnej kolejki do akredytacji, ludzi na korytarzach prawie nie ma, wystawców łącznie trzech, może czterech. I taki stan utrzymywał się nie tylko w piątek, ale też w kolejnym dniu. Nie spodziewałam się tłumów, ponieważ rozreklamowanie Czwórkonu praktycznie nie istniało, ale przez większość

czasu odnosiłam wrażenie, że goście było więcej niż uczestników. Generalnie frekwencję najlepiej opisuje to zdjęcie z jednej z sobotnich prelekcji, na której nie było nawet prelegentki. [1]

Plan prelekcji nie był zbyt bogaty (co nie dziwi, ponieważ organizatorzy zaczęli szukać prelegentów na jakiś miesiąc przed rozpoczęciem konwentu), a na dodatek można było go określić słowem „płynny”. Prelekcje miały w zwyczaju niespodziewanie zmieniać godziny. W pewnym momencie w różnych miejscach w budynku szkoły wywieszane były co najmniej trzy różne plany. Co pewnie ma swoje zalety, jak rozwijanie trudnej umiejętności doszukiwania się prawdziwych informacji czy niepowtarzalna możliwość ciągłego chwilowego trucia rzyki gośćdaczom. Po jakimś czasie udało mi się jednak ustalić, że najbardziej zbliżony do stanu faktycznego był plan powieszony tuż przy głównym wejściu.



Rys. 1



Rys. 2

Na prelekcjach byłam tylko dwóch, ponieważ, jak napisałam wcześniej, w planie nie było wielu ciekawych, a niektóre lubiły niespodziewanie zniknąć bądź przemieszczać się. Pierwsza z nich, „Elfy i takie tam, czyli podstawy łucznictwa”, trwała aż całe dziesięć minut. Czemu? W sali zabrakło komputera, na którym można by odpalić przygotowaną przez prelegentów prezentację.

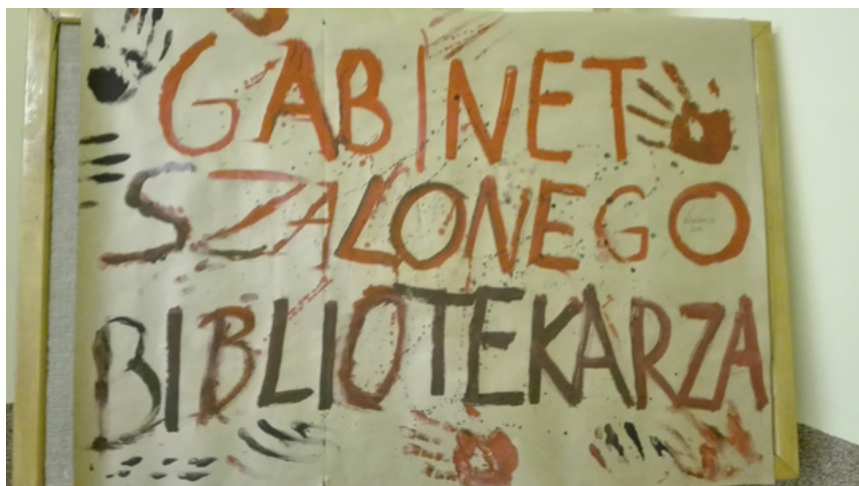
Nie mogę jednak tylko narzekać. Znaczący mogłabym, ale to raczej nie wypada. Druga prelekcja, „Stroje postapo” prowadzona przez Zuldzina, była znacznie lepsza. Pozwolę sobie nawet zaryzykować stwierdzenie, że spokojnie można ją nazwać najlepszą na Czwórkonie. Zuldzin opowiadał, dlaczego zaczął robić stroje postapo, jak wyglądały pierwsze zrobione przez niego oraz jak powstało jego najlepsze dzieło (i jak to możliwe, że na jego wykonanie wydał tylko pięćdziesiąt złotych). [2]

Kolejną rzeczą, która mi się bardzo podobała, było przerobienie szkolnej biblioteki na escaperoom. Nie mogłam nie spróbować się z niego nie wydostać. Pokój

nie był zbyt trudny do przejścia, jednak zagadki były całkiem ciekawe i wymagały trochę wiedzy o polskich pisarzach (przyznajcie się, kto z was, nie posiłkując się Internetem, potrafi wymieniść, którzy z polskich pisarzy dostali literacką nagrodę Nobla). Mam jednak niezwykłego pecha do wszelkich escaperoomów. Niestety zepsuł się zamek w walizce od pierwszej łamigłówki, więc twórczyni zagadek musiała podać wskazówkę ze środka. Trochę to wybiło z klimatu, który powinien być w escaperoomie. [3]

Kolejnym plusem konwentu był larp wiedźmiński, na który nawet nie planowałam iść. Najpierw grałam w karty z przypadkowo spotkanymi ludźmi, a potem zostałam zaproszona na larp, a że nie miałam nic lepszego do zrobienia (i asertywność na poziomie minus dziesięć), to się zgodziłam. Może nie mam możliwości porównania, gdyż był to dopiero mój pierwszy larp, ale tak mi się to spodobało, że chciałabym też spróbować swoich sił w dużych terenówkach. Z początku ciężko było mi wczuć się w rolę wiedźmina-płatnego zabójcy, ale potem bawiłam się coraz lepiej. Oprócz tego organizatorzy larpa zapomnieli wziąć sztuczne miecze, więc zamiast nich musieliśmy używać długopisów. Co można by zaliczyć jako minus, gdyby nie to, że wspomnienie epickiej walki na przybory piśmiennicze będzie wywoływać u mnie uśmiech jeszcze przez długi czas.

Podsumowując, Czwórkon pod względem organizacji poległ i mam nadzieję, że organizatorzy wyciągną jakieś wnioski na już zapowiedzianą kolejną edycję. Podejrzewam, że gdyby nie niesamowici ludzie, których miałam okazję poznać i to, że mieszkam jakieś piętnaście minut spacerem od miejsca organizacji konwentu, więc nie musiałam ani wydawać pieniędzy na podróż, ani tracić na nią czasu, mogłabym być konwentem zawiedziona. A tak mogę jedynie stwierdzić, że Czwórkon był ni to zły, ni to dobry, ale tylko zwyczajnie średni.



Rys. 3