

5/2017

# EQUESTRIA TIMES

14

*Wywiad z Miśkiem  
Spotkanie z żywą legendą*

*Przegląd muzyczny  
Co w (fandomowej) duszy gra*

*Equestria Girls  
Czyli o niedociągnięciach filmów*

Witajcie!

Są czasami chwile w życiu człowieka, gdy coś nie do końca trybi. Niby od dłuższego czasu nic się nie zmieniło, ale obowiązki ciążą coraz bardziej, pasji w hobby coraz mniej, a rzeczywistość coraz bardziej przytłacza. Tak jakby życie dreptało w miejscu. Najgorsze w tym stanie jest to, że nie ma jakiejś uniwersalnej metody na szybkie wyrwanie się z tego marazmu. Ale jednym ze sposobów na to jest spojrzenie na wszystko z pewnej perspektywy, a to wiąże się z pewnym oderwaniem się od teraźniejszości. Dlatego też chcę się z wami, Czytelnicy, pożegnać. Na chwilę obecną opuszczam „Equestria Times”, ale mam nadzieję, że wrócę do tej naszej redakcyjnej „bandy wariatów”, w ten czy inny sposób. Więc nie mówię „żegnajcie”, a...

Do widzenia.

» Macter4

I ja Was witam.

W sumie tak samo jak wstępniak Mactera, i mój będzie swego rodzaju pożegnaniem. Może nie tak ostatecznym, gdyż, o ile magazyn się utrzyma, nadal pozostaję w szeregach „Equestria Times”, ale rezygnuję z funkcji naczelnego. Powód? Totalne wypalenie. Nawet mam pomysły na artykuły czy materiały do recenzji, ale chwilowo nie jestem w stanie nic z tym zrobić – ot, taka e-zinowa apatia. Oznacza to jednak, że nie mogę dłużej prowadzić tej bandy radosnych artykułowych Hunów i nadeszła pora zasiąść za piecem. W tym ostatnim wstępniaku chciałbym podziękować wszystkim, z którymi przyszło mi współpracować oraz naszym wspaniałym czytelnikom, którzy byli z nami przez tyle numerów „Brohoofa”, „MANEzette” i w końcu „Equestria Times”.

Do zobaczenia!

» Dolar84

- Redaktorzy naczelni – Dolar84, Macter4
- Redaktorzy wicenaczelni – Cahan, Gandzia
- Redaktorzy – Matyas Corra, Verlax, KingofHills, Zodiak, Falconek, Ghattorr
- Gray Picture, Emulfi
- 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.

**DEADLINE**

Zima 2016  
 PRACA :S ?  
 SIEMIA?  
 Nowy Rok!  
 NA WIELKANOG  
 PO MATURACH  
 KIEDYKOLWIEK  
 Pisklak (Bawiu!)  
 Rusz PIŁOTA.

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:  
 Vector Group  
 Yakovlev-vad



# Spis treści

## RECENZJE

Dzień Kuca.....	4
Reality Break.....	5
I'm a Zeppelin.....	7

## MANUFAKTURA

King Sombra Wants Back Inside His Empire.....	8
---	---

## PUBLICYSTYKA

Przegląd Muzyczny.....	10
Recenzje obrazów: Uszatka.....	13
A zwycięzcą jest.....	16
Equestria Girls – wady i minusy.....	19
Misiek – wywiad o kondycji fandomu.....	22
Wywiad z Custosem o lokalnym fandomie.....	24

## FELIETONY

Święta, święta i po świętach.....	27
Poważne spojrzenie na medycynę okiem studenta cz.1.....	28
Pisanie do ET okiem nowicjuszki.....	29

## POZOSTAŁE

Star Wars The Clone Wars.....	31
Kantai Collection – KanColle.....	33
Legends of the Galactic Heroes.....	35
Achaja (tom I) – Recenzja.....	37
Mały bestiariusz słowiański #2.....	39



# One Hearth's Warming Eve

[Oneshot][Slice of Life][Christmas]

## Dzień Kuca

autor: Foley

**O** kres świąteczny wprawdzie już się skończył, lecz i fik, o którym piszę, również ukazał się z małym opóźnieniem, bo tuż przed sylwestrem. Na szczęście nijak to nie umniejsza odbiorowi tego tekstu, a pozwala wręcz nieco się zadumać nad pewnymi sprawami.

» *Bester*

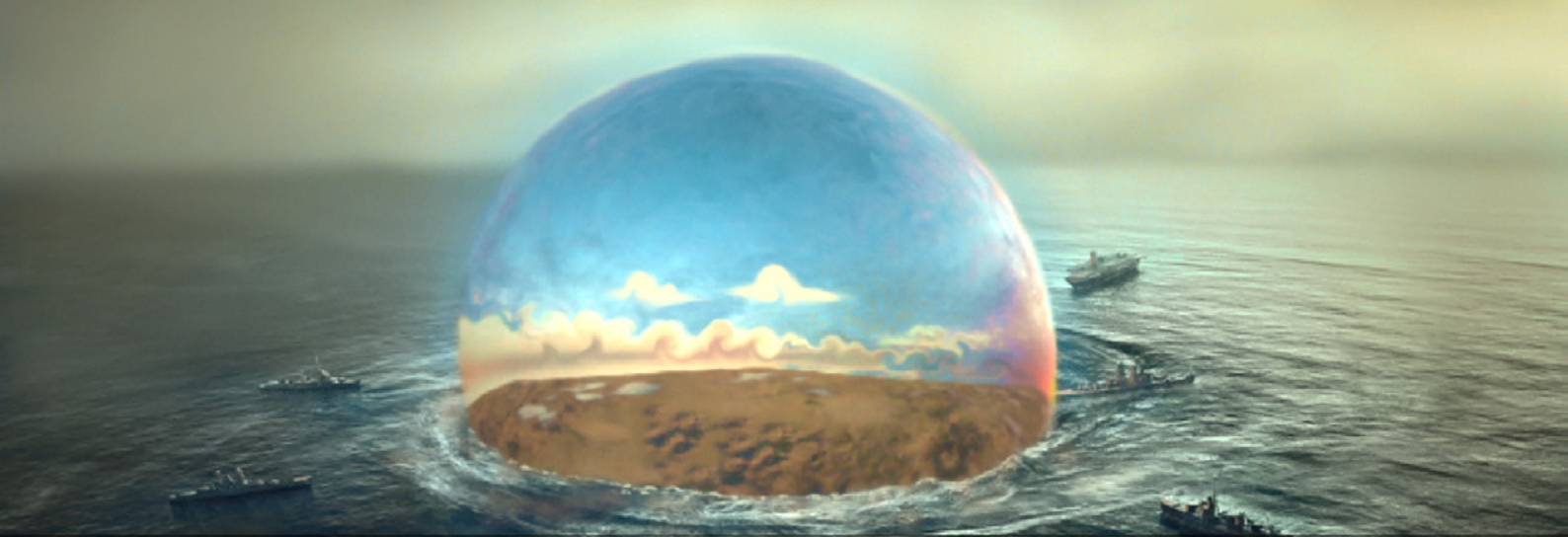
Oto poznajemy naszą bohaterkę w dniu Wigilii Serdeczności. Dzień, który przez mieszkańców Cloudsdale uznawany jest za jeden z tych specjalnych dni w roku, gdzie nadzieja i miłość stają na pierwszym miejscu, a wszelkie waśnie odchodzą w niepamięć. Lecz nie w domu naszej bohaterki. Dla niej ta atmosfera wydaje się obca, wydaje się być gdzieś na uboczu, za oknem, nie w jej czterech ścianach, nie w jej rodzinie. Pegaz w myślach stwierdza, że już jej to nie rusza, że to nic dla niej nie znaczy. Lecz czy na pewno? Gdzieś w głowie krąży jedno pytanie: „Czemu tak jest?”. Czemu Wigilia Serdeczności sprawia, że domu bohaterki panuje jeszcze bardziej ponura atmosfera niż przez resztę roku? Czemu zupełna przeciwność tego, co dzieje się wokół, gości w domu głównej postaci?

Okazuje się, że jedynymi świątecznymi akcentami są życzenia złożone samej sobie w lustrze oraz kartka od rówieśniczki z jednego z obozów lotniczych, która, jak co roku,

pozostaje bez odpowiedzi. Rozmyślania nasilają się, chęć poznania odpowiedzi staje się coraz bardziej uciążliwa, w końcu co rodzice głównej bohaterki mogą jej zrobić? Wyrzucą ją z domu? I tak za jakiś czas wyniesie się z niego, najwyżej przyspieszy to cały ten proces.

Tekst jest krótki. Lecz nie jest to żadna ujma, a wręcz zaleta. W tak małej ilości tekstu autorowi – który, nawiasem mówiąc, ma na swoim koncie co nieco fików – udało się zmieścić tyle klimatu i kontrastu. Z jednej strony mamy ukazaną atmosferę panującą w mieście, a z drugiej oziębłość i chłód w domu protagonistki. Do tego dochodzi obojętność jej rodziców oraz młodzieńczy zapał i chęć poznania odpowiedzi na wspomniane wcześniej pytanie. W tych nieco ponad dwóch tysiącach słów zmieściło się również sporo emocji, co jest zabiegiem trudnym i wymagającym ostrożnego operowania historią. Tutaj trzeba przyznać, że to autorowi zdecydowanie się udało.

Reasumując, to krótkie i klimatyczne opowiadanie świetnie wpasowuje się na okoliczność świąt Bożego Narodzenia i wszystkiego, co dzieje się wtedy wokół nas. Może to tylko ja, może to aktualny okres międzyświąteczny i nadal utrzymująca się atmosfera, ale opowiadanie potrafi wprawić w zadumę. Osobiście polecam ten kawałek tekstu.



[Adventure][Alternate Universe][Human][Sad]

# Reality Break

Autor: Fullmetal Pony

**B**iura Adaptacyjne są kopalnią pomysłów. Fanfiki osadzone w tym uniwersum mogą zawierać praktycznie wszystko – rozważania moralne, filozofię, historie obyczajowe – możliwości są niemal nieskończone. W wypadku „Reality Break” rzeczy (względnie) nowych nie brakuje. Problemem pozostaje jednak coś innego.

» *Ghatorr*

„Reality Break” jest dość starym fikiem, napisanym jeszcze w roku 2012, autorstwa użytkownika Fullmetal Pony. Powstał jeszcze w złotej epoce Biur Adaptacyjnych – gdy nowe, bardzo dobre (albo przynajmniej wprowadzające coś świeżego) opowiadania pojawiały się regularnie, uniwersum wzbudzało jeszcze bardzo dużo emocji, a do naszego kraju dopiero przesiąkały pierwsze dzieła z tego gatunku. Sam w sobie fik inspirowany był „First Pony View”, opowiadaniem o człowieku budzącym się w ciele kuca, w którym autor starał się, jako jeden z pierwszych pisarzy, nieco zabawić się motywem samego przybycia Equestrii na Ziemię oraz osadzeniem jej w naszym własnym świecie, a nie – jak do tej pory było często przyjmowane – w futurystycznej, zrujnowanej wersji Ziemi. Szybko zdobyło popularność, choćby ze względu na uwagę innych pisarzy czy umieszczeniu wzmianek o nich w opowiadaniu.

Jak zatem zaczyna się „Reality Break”? Pew-

nego pięknego dnia młody brony znajduje w swoim mieszkaniu tajemnicze eliksiry oraz list od niejakich Celestii i Luny, w którym piszą, że ofiarowane mu napoje zmieniają go w kuca, że został wybrany do rozpoczęcia procesu konwersji świata oraz że losy Equestrii i Ziemi spoczywają na jego barkach. Po wypiciu jednej porcji bohater błyskawicznie zmienia się w kucyka, zaczynając przygodę, która na zawsze zmieni jego życie oraz losy świata!

Czy to brzmi znajomo? Jeśli tak, to zapewne skojarzyło się to wam z „Pracą Wspólną” i bardzo dobrze, bo „Reality Break” jest pierwowzorem tego tworu. Punkt startu jest praktycznie identyczny, ale im dalej w las, tym bardziej twórcy „Pracy Wspólnej” odchodzili od oryginału. Ba, „Praca Wspólna” nie była jedyną zabawą w odgrywanie ról opartą o „Reality Break” – tak samo bowiem zabawili się amerykańscy autorzy biurowi.

W tym leży spory problem tego opowiadania – doskonale nadaje się na sesję RPG lub wspólną pisaninę z przyjaciółmi. Samo w sobie, jako pisane przez jednego autora, niestety nie jest tak dobre, jak by mogło być. Jeśli chodzi o zalety, to stanowczo można do nich zaliczyć innowacyjność – Fullmetal Pony stworzył coś nowego i świeżego, niemającego do tej pory odpowiednika w uniwersum Biur Adaptacyjnych. Starał się przy tym jak najlepiej opisać zarówno reakcje nowych konwertów, poświęcając

sporo uwagi ich problemom z dostosowaniem się do nowych ciał, jak i reakcje naszego świata na coraz większe „dawki” Equestrii. Do tego pierwsze rozdziały, razem z ostatnim, stanowią najlepszą część opowiadania – pełną ciekawych opisów, całkiem dobrze przemyślanych sytuacji oraz problemów i teoretycznych podstaw tworzących podwaliny pod resztę opowiadania.

W takim razie co nie wyszło? No cóż... niestety, można by długo wymieniać. Jakość „Reality Break” najbardziej psują jednak dwa aspekty: postaci oraz tempo akcji, albo raczej jego brak.

Odnosnie pierwszego aspektu, to składają się na niego dwie rzeczy, mianowicie ich ilość oraz mizerna jakość. Pomijając głównego bohatera, który jest self-insertem samego autora i z którego perspektywy pisane są niektóre rozdziały, reszta postaci – zaczynając od jego przyjaciół, a na pozostałych „wybrańcach”, którzy również otrzymali eliksiry, kończąc – jest niezbyt interesująca, spotyka ich niewiele przygód, a same wyróżniają się niewielkimi szczegółami (ta ma chłopaka, ten mieszka z matką, jeszcze tamta mieszka w miasteczku, które w wyniku oddziaływania magii ma ogromne problemy i tak dalej).

Sporo w tym winy tego, że postaci te po prostu nie mają okazji się wykazać. Akcja w fiku jest bardzo powolna, upływ czasu oznacza się dopiskami w stylu „minęło kilka dni” zamiast pokazywaniem życia postaci dzień po dniu, a wszelkie problemy (które rzadko są poważne) są rozwiązywane błyskawicznie i bardzo niewielkim kosztem. Nieważne, czy mowa o tajemniczym kulcie (który pojawia się nagle, niedługo później znika i nikt już o nim nie wspomina), czy o wkroczeniu antyterrorystów do mieszkania jednej z postaci, niedługo później okazuje się, że albo nie jest to dla bohaterów żaden kłopot, albo że kilka linijek później wszystko się dobrze kończy. Niby jak w tej sytuacji bohaterowie mają sobą zaprezentować cokolwiek, skoro praktycznie przechodzą przez całe opowiadanie jak na kodach? Radzą sobie tak łatwo, że zamiast pokazywania ich pozytywnych cech, wzbudza to niezamierzoną śmieszność – jak na przykład postać, która propozycją wyskoczenia na drinka wzbudza ogromną wesołość towarzyszy i jest porównywana do Pinkie Pie, albo postać, która zostaje uznana za niezwykle

lojalną, bo nie chce zmienić imienia na kuczego. Chyba szczytem jest zaprezentowanie jednej z postaci kobiecych posiadającej chłopaka, ale zaledwie kilka rozdziałów później stwierdzającej, że woli jednego z bohaterów. Motyw jej poprzedniego związku się już nie pojawia i nie zmienia praktycznie niczego, po co się więc pojawił? Przez takie rzeczy opowiadanie wydaje się być napisane bez konkretnego planu, na zasadzie „Ten motyw mi się podoba, gdzieś go wcisnę!”.

Niestety, ta miałkość akcji sprawia również, że znika jeden z bardzo ciekawych aspektów Biur Adaptacyjnych – czyli rozważania moralne. Bądź co bądź, w opowiadaniu zachodzi ogromna zmiana zarówno dla świata jako całości, jak i dla życia konkretnych postaci. Tymczasem brakuje niemalże jakichkolwiek poważnych dyskusji na ten temat. Ba – mniej więcej w połowie fabuły dochodzi do pewnej sporej zmiany, po której ogromne rzesze ludzi radośnie się ponifikują, szczególnie w Wielkiej Brytanii. Niby są wspomniane jakieś zamieszki czy chaos, ale nie zmienia to nic w sytuacji postaci, z których perspektywy obserwujemy całą akcję. Ot, na świecie pojawia się coraz więcej kucyków, powoli przestaje to kogokolwiek dziwić, a zresztą Equestria jest fajna i rosną w niej świetne owoce! Opowiadanie sporo traci na takim banalnie prostym podejściu.

Kuleje też styl. Na samym początku i na samym końcu jest jeszcze dobrze, autor pisze dużo rozbudowanych opisów i dba o jakość słowa pisanego. Im dalej jednak, tym gorzej – tu znikną przecinki, tam opis aż prosi się o rozbudowę, łamana jest zasada „pokaż, a nie powiedz”... Dopiero w samym epilogu wszystko ponownie uzyskuje wysoką jakość, pokazując, że gdy autor chce, to potrafi.

Reasumując – pomysł był bardzo dobry. Niektóre z idei lub pomysłów – ciekawe. Ogólne wykonanie – nienajlepsze. Podsumowując, „Reality Break” przeczytać można, ale niekoniecznie trzeba. Lepiej już, na przykład, zebrać ekipę znajomych i spróbować odegrać z nimi sesję opartą o punkt startowy tego dzieła – lub, ewentualnie, poczytać „Pracę Wspólną”. Tam przynajmniej postaci mają w sobie więcej życia.



[Comedy][Random]

# I'm a Zeppelin

Autor: Living Robot

**N**apisany przez Living Robot „I'm a Zeppelin” jest bardzo krótkim (liczy zaledwie nieco ponad 1200 słów), komediowym fanfikiem i co zrozumiałe przy tak małej objętości, opiera się na jednym pomysle i jednym wątku fabularnym. Wątekiem tym jest infiltracja Ponyville przez szpiega podmieńców i jego próby uniknięcia zdemaskowania.

» *Falconek*

Naszego bohatera, Drona Numer 319, zastajemy w trakcie święta cydru w dosyć dziwnych okolicznościach. Otóż unosi się on w powietrzu, przywiązany do wielkiego, czerwonego balonu i, co ciekawe, nie potrafi zmienić swojej formy. W opowiadaniu nie zostaje wyjaśnione, co jest przyczyną kłopotów podmieńca z zamaskowaniem swojej postaci, ale osobiście podejrzewam wpływ dużych ilości cydru.

Oczywiście nie trzeba długo czekać, aż unieruchomiony podmieńca zostanie zauważony przez kogoś z mieszkańców Ponyville, jednak na jego szczęście, kucem, z którym ma do czynienia, jest niesłychanie złośliwy umysł Fluttershy.

Dron 319, mając ledwie chwilę na wymyślenie sobie linii obrony, wpadł na pomysł, którego nietrudno się domyślić, łącząc sytuację bohatera z tytułem opowiadania: „Jestem zeppelinem” – i wszystko jasne. Pozostaje tylko jeden problem: w jaki sposób wmówić żółtej klaczy, że faktycznie jest się małą, wypełnioną helem maszyną latającą, która się zgubiła i szuka

mamusi i tatusia.

Dalsza część opowiadania to po prostu długa i moim zdaniem bardzo zabawna rozmowa mająca na celu przekonanie Fluttershy, że właśnie odkryła nowy gatunek fauny. Sytuacja się komplikuje, kiedy do rozmowy dołącza nieco bystrzejsza i mniej naiwna Rainbow Dash, lecz wtedy nasz podmieńca zyskuje nieoczekiwane sojusznika.

Fabula fanfika toczy się dalej w sposób przewidywalny i zmierza do oczywistego zakończenia. Po drodze jednak otrzymujemy sporą dawkę humoru i popis zdolności intrygancko-manipulacyjnych zmiennokształtnej rasy.

Fanfik jest przykładem pomysłu prostego, ale bardzo dobrze wykonanego. Dialogi są błyskotliwe, a sposób, w jaki dwie klacze zostały przekonane do mało wiarygodnej linii obrony podmieńca, mimo wszystko dość nieoczekiwany. Opowiadanie ma wartki rytm, czytelnik nie znajdzie w nim zbędnych dłużyzn i mimo że całość jest tak naprawdę opisem jednej sceny, tekst trzyma w napięciu. Przedstawienie obydwu klaczy jest zaskakująco bliskie serialowemu kanonowi. Fluttershy jest odpowiednio podatna na wpływ innych, zaś Rainbow okazuje się tą, która działa szybciej niż myśli.

Podsumowując, opowiadanie nie dość, że jest małą, zabawną perełką, której warto poświęcić dziesięć minut, jakie jest potrzebne na jej przeczytanie, to jeszcze niesie jakże prawdziwy przekaz: kuce są głupie.



[Comedy][Random][Slice of Life]

# King Sombra Wants Back Inside His Empire

Autor: Naturalborderpy

**O**d odkrycia sceny fanfikowej bardzo lubiłem opowiadania mające w sobie nutkę szaleństwa i/lub wzbudzające w człowieku serdeczny śmiech (w końcu śmiech to zdrowie!). Do tego od odcinka z Kryształowym Imperium pokochałem Sombę – głównie z tego powodu, że było o nim wiadomo tak mało, że dało się go uzupełnić o dowolne szczegóły i fakty. Nic dziwnego, że od razu polubiłem „King Sombra Wants Back Inside His Empire”.

» *Ghatorr*

Fabła jest dość prosta, a jej przebieg praktycznie spoilerują nazwy kolejnych rozdziałów – w skrócie, Sombra powrócił i chce znaleźć się z powrotem w swoim kochanym Imperium. Na szczęście dla Shining Armora i Cadance, okazuje się, że zostanie rozbitym na kawałki przez falę skondensowanej miłości najwyraźniej potrafi nieco zepsuć kuca, przez co nowy Sombra jest nieco, można by powiedzieć, mniej niebezpieczny niż przedtem. Brakuje mu magii, wrodzonej agresji oraz pewnych ważnych, męskich części ciała, przez co zamiast po bożemu odbić swoją własność siłą, próbuje to zrobić na inne sposoby – a to poprosi, a to odpowie na ogłoszenie, że Cadance szuka opiekunki dla Flurry Heart, a to poszczuje prawnikami...

Brzmi jak proste, szalone opowiadanie? I dobrze, bo właśnie takie jest – a do tego jest

bardzo wysokiej jakości, przez co przy lekturze można zaśmiewać się do łez. Wszystko rządzi się swoją wewnętrzną (choć szaloną) logiką, przez co całość wydaje się być spójna i bardzo dobrze przemyślana.

Bardzo dobrze napisano również postacie. Szczególnie mała Flurry Heart jest pełna charakteru i przeurocza nawet w swoim okrucieństwie (szczegółów nie zdradzę, musicie sami przeczytać). Shining Armor jest... no cóż, biednym ogierem, który musi sobie radzić z tyranem-szaleńcem, Discord jest odpowiednio discordowaty, Cadance zadziwiająco dobrze odgrywa swoją rolę w świecie (jako matka i księżniczka naraz)... Nawet strażnicy, którzy razem z Shiningiem odpierają „szturmy” Sombry, dostają sporą część uwagi.

Wrażenia nie psuje styl – wręcz przeciwnie. Zdania są długie, ładne i dobrze napisane, i czyta się je z wyraźną przyjemnością. Tutaj dwuznaczność, tam niewielki (acz suchy jak Sahara) kalambur... Autor, jak na możliwości fanfikowe, wyciska z języka angielskiego całym sporem.

Podsumowując, fik może nie jest dokończony, ale już teraz warto go przeczytać. Rozdziały są wydawane dość regularnie (choć na ostatni trzeba było czekać prawie miesiąc), a każdy z nich jest niewielką perełką. Serdecznie polecam.



# 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/>

# Przegląd Muzyczny

końcówka 2016 roku

# 5/6

**W**itajcie, moi drodzy. Oto nadchodzi kolejny przegląd muzyczny. Ostatni, który tworzę w 2016 roku.

» *KingofHills*

W tej edycji krótko i zwięźle, bowiem brak czasu i motywacji daje o sobie mocno znać. Z wieści mogę powiedzieć, że ostatnio wydano piątą część cinematica do sponyfikowanego musicalu Hrabiego Monte Christo. Wydarzenie sporej wagi, bowiem od ostatniej części minęły już dwa lata. Ludzie zaczęli tracić nadzieję, że w ogóle pojawi się część piąta, a oto jest! Do obejrzenia [pod tym linkiem](#). Serdecznie polecam przesłuchać i zobaczyć na własne oczy.

Tyle w kwestii newsów. Zapraszam do części muzycznej!

## Wind Wolf – Skyward Sailors



[Acoustic] [Progressive] [Orchestral]

Zaczynamy od czegoś ciekawego pod wzglę-

dem stylu i rytmiki. Ten pierwszy jest nieco inny od dotychczasowych przesłuchiowanych przez mnie utworów tego artysty, zaś ta druga zmienia się całkiem sporą ilość razy w trakcie utworu. Nawet te dwa aspekty nadają Skyward Sailors oryginalności.

## Nicolas Dominique – Long Way



[Ambient][Atmospheric]

Święty Nicolas z Dominiku przyniósł prezent: małą skrzynkę. W środku zaś jeden z najbardziej klimatycznych ambientów, jakich ostatnio słuchałem – a ostatnio sporo słuchałem soundtracku z serii Mass Effect, więc wiem, o czym mówię. Brakowało mi tego tajemniczego, niemal ciężkiego ambientu, Niklas. Serdecznie polecam.

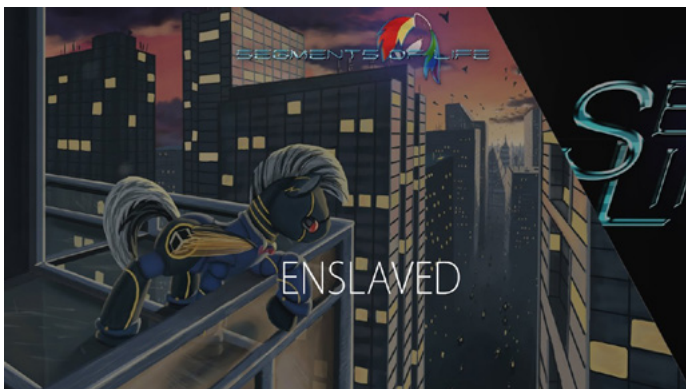
## The L-Train ft. Francis Vace & TheMusicReborn – Party Cannon Overdrive



[Symphonic metal] [Wokal] [+Trąbka]

Ja nie wiem, co tu robi trąbka. Ale nawet nie-  
źle to brzmi. I chociaż raz ktoś inny śpiewa.  
Z całym szacunkiem do L-Traina, ale głosu  
najlepszego to on nie ma. Sam utwór to drugi  
z sześcioczęściowego cyklu piosenek o Mane 6,  
wykonywanych w różnych stylach i z różnymi  
osobami. Poprzednia część opisywana była  
w zeszłym numerze „Equestria Times”.

## Segments of Life – Enslaved



[Piano] [Electro metal] [Dubstep]

Segments of Life nie zawiódł, przywożąc nam  
siedem utworów... jednego dnia. Miałem  
w czym przebierać. Ach, przeklęta zasada jed-  
nego utworu... Jest więcej kawałków godnych  
uwagi, ale koniec końców, musiałem wybrać  
ten, który przemówił do mnie najlepiej. Nasz  
artysta z Kazachstanu nie przestaje mnie za-  
dziwiać. Nigdy nie myślałem, że tak bardzo  
polubię typowo elektroniczną muzykę (ND nie  
liczę). Zresztą, przesłuchajcie sami.

## Reverbrony – Falling Upwards



[Progressive rock]

Pamiętacie „Weightless”? Utrzymane w podob-  
nej konwencji tematycznej „Falling Upwards” jest  
żywsze i nieco mniej próbuje imitować faktyczne  
przebywanie w przestrzeni kosmicznej, bardziej zaś  
skupia się na muzyce. Myślę, że wyszło to dobrze.

## StrachAttack – Language (remix)



[Progressive house]

Spotkałem tego pana dość niedawno. Wbrew  
pozorom, zdaje się nie być Polakiem. Muzykę zaś  
tworzy... taką, jaką możecie usłyszeć tutaj. Zdaje  
się czuć niczym ryba w wodzie w rytmach house  
i electro. Mógłby też nieco popracować nad maste-  
ringiem, ale to już szczegóły. Co kto lubi, prawda?

## Flyhtning – The Drops



[Electro] [Instrumental]

W sumie nie wiem, czy akurat ten kawałek ma coś  
wspólnego z kucykami. W sumie... logo artysty na-

wiązuje do kucyków. Może być. Ciężko stwierdzić cokolwiek więcej, bowiem brakuje jakiegoś szerszego opisu, zaś sam utwór nie ma słów, na których można by bazować. Wracając do meritum – przyjemna, krótka przygoda z syntezatorami. Nic dodać, nic ująć.

po odsypianiu kaca posylwestrowego, ale nie mogłem sobie pozwolić na pominięcie tej pięknej australijskiej przeróbki znanego „Jingle Bells”. Melodia jest dokładnie ta sama, tylko słowa nieco poprzekręcali.

### **Aussie Jingle Bells – Feat. Reverbrony and StarryFlame (the PROPER Jingle Bells song)**

I to by było na tyle. Wesołego jajka!



[Christmas!]

Wprawdzie kiedy to piszę jest już po świętach, a gdy wy to przeczytacie, to zapewne będziecie tuż





## Recenzje obrazów: Uszatka

**D**ziś zrecenzuję dzieła Uszatki – graficzki na forum MLPPolska i polskiej twórczyni. Jej DA znajdziecie [tutaj](#). Już od dwóch lat ma tam profil, ale jej pierwsze prace pochodzą z lutego 2016 roku. Nie zajmę się nimi, gdyż od tamtego czasu styl autorki uległ znaczącym zmianom.

a druga to fakt, iż kuc odbija światło tak, jakby był z gumy. Nie rozwodzę się nad nimi, gdyż nie są one skutkiem niekompetencji autorki – pojawiają się one w każdym jej nowszym rysunku, więc z pewnością zauważyłaby je do tej pory i pozbyła się ich – tylko częścią stylu, jaki przyjęła.

» *Emulfi*



Anatomia na obrazie pierwszym jest prawidłowa – wszystkie części ciała są na swoim miejscu i mają odpowiednie proporcje. Początkowo może wydawać się, iż brakuje szyi, ale jest to efekt wynikający z przyjętej przez kłacz pozy – oryginalnej i pomysłowej, widać, że artystka nie poszła na łatwiznę. Największą jej zaletą

jest różnorodność – jedna noga zgięta, druga prosta. Podoba mi się również wyraz twarzy – wyciągnięcie języka i uśmiech pozwalają nam ustalić kontekst sceny pomimo braku tła: ciało kuca ułożyło się tak po przeprowadzeniu jakiegoś żartu, a nie z powodu strachu lub euforii. Cieniowanie również zostało dobrze wykonane.

Nie podobają mi się dwie rzeczy: pierwsza to różowe pasy na policzkach i znajdujące się tuż obok nich draśnięcia,



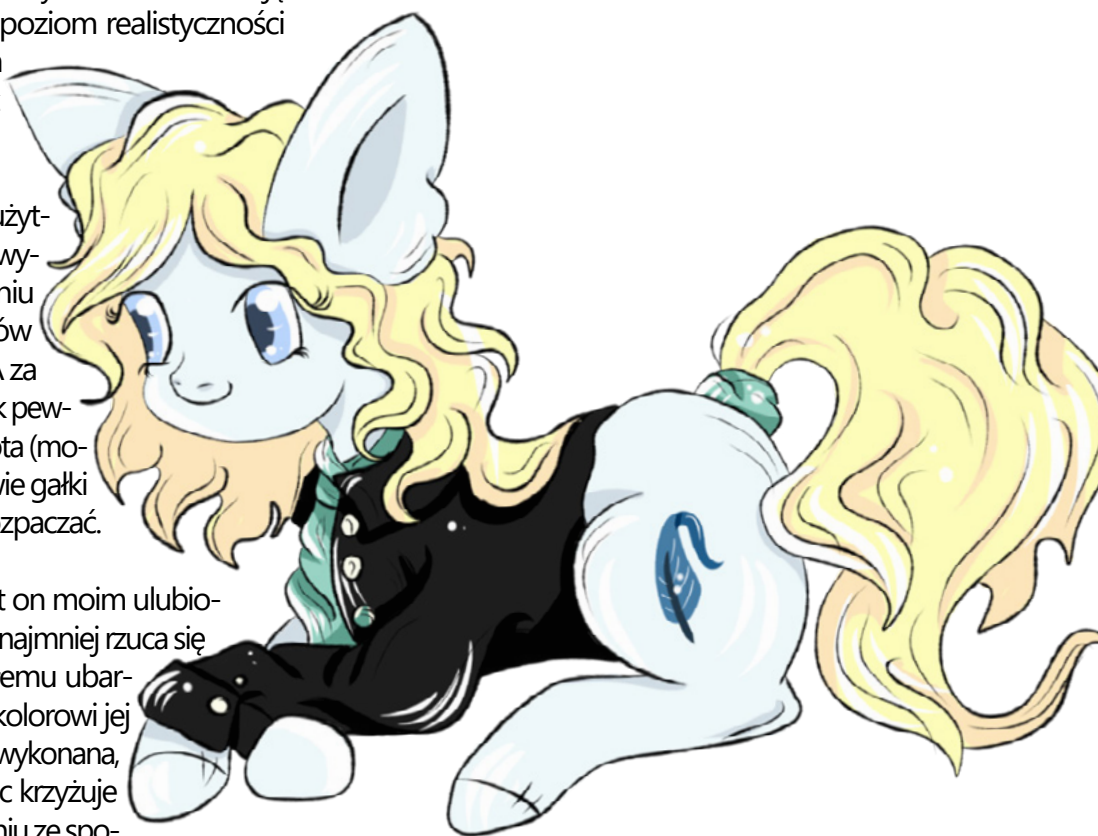
Drugi rysunek przedstawia Księżniczkę Przyjaźni wołającą kogoś – prawdopodobnie Spike'a, aby przyniósł jej coś lub pomógł znaleźć jakąś rzecz w bibliotece. Uważam tak, gdyż wygląda spokojnie – gdyby potrzebowała jakiejś broni do pokonania kogoś, to najpewniej nie traciłaby czasu na odchylenie głowy i sama zaczęła się rozglądać. Anatomia została dobrze wykonana, tak samo jak wyraz twarzy, z którego odczytałem cały opisany powyżej kontekst dzieła. Poza nie jest aż tak trudna i oryginalna jak

poprzednio, ale współgra z miną na pysku. Podoba mi się to, że artystka włożyła dużo pracy w oddanie szczegółów, o których często zapominają sami twórcy – linii kopyt. Udało się również ukazać to, że skrzydła kuców składają się z kilku warstw, co zwiększa poziom realistyczności dzieła. O gumowatości i rysach na pysku pisać nie będę, bo już to omówiłem.

Trzecie dzieło to płatny request użytkownicy Ylthin. Nie zrażajcie się wymienionym w poprzednim zdaniu przymiotnikiem – cena rysunków Uszatki to tylko 100 punktów DA za rysunek, czyli 5 złotych i 27 groszy. Jak pewnie widać, jest to bardzo mała kwota (moglibyście za nią kupić najwyżej dwie gałki lodów), więc nie ma nad czym rozpaczać.

Wróćmy do samego obrazu: jest on moim ulubionym dziełem, gdyż gumowatość najmniej rzuca się w oczy. Dzieje się tak dzięki białemu ubarwieniu włosów klaczy i złotemu kolorowi jej grzywy. Anatomia została dobrze wykonana, podobnie jak ciekawa poza – kuc krzyżuje dwie przednie nogi, co w połączeniu ze spokojnym wyrazem pyska daje wrażenie, iż patrzy na jakiś piękny budynek, bądź widok – gdyby czekał na kogoś, to z pewnością byłby choć trochę zniecierpliwiony. Podoba mi się również kontrast pomiędzy ciemnym ubraniem bohaterki a jasnym ubarwieniem jej ciała. Urozmaica to kolorystykę i ogranicza nudę. Podziękowania za to należą się nie tylko Uszatce, ale i właścicielce postaci.

Obraz czwarty to kolejne płatne zamówienie – tym razem ukazany kuc ma na imię Solar Ace. Zacznę od tego, iż bardzo podoba mi się kontrast pomiędzy jasnoniebieskimi, mającymi wręcz kolor lodu częściami ciała a pomarańczowo-brązową resztą. Poza ogiera nie jest oryginalna, ale dobrze wyszła i nie ma żadnych problemów z anatomią. Kuc zdaje się podziwiać coś – opuszczone, nienastuchujące niczego uszy i uniesienie pyska wskazują na to, iż rzecz, która jest przez niego oglądana, ma dużą wysokość. Największą zaletę stanowią grzywa i ogon – są ku temu dwa powody. Pierwszy jest taki, że Uszatka nadała im objętość i oddała ich nieregularność, a drugi to to, iż sama je wymyśliła – w komentarzach na deviantart napisano, iż dzieło było rysowane na podstawie opisu, a zamawiający nie miał pomysłu na owe części ciała. Jest to dowód na pomysłowość artystki i jej umiejętność radzenia sobie w trudnych sytuacjach.



Piąty oceniany przeze mnie rysunek ukazuje OC'ka należącego do CalevaN'a podczas zabawy w berka. Myślę tak, gdyż: nogi bohatera są ułożone ukośnie, dynamicznie, przez co zdaje się on biegać, i ma głowę zwróconą do tyłu, jakby patrzył na osobę, która go goni. Z pewnością nie ucieka przed czymś, co zagrażałoby jego życiu – w takiej sytuacji nie traciłby czasu na odwracanie się, tylko galopował do przodu, co umacnia postawioną przeze mnie tezę. Podoba mi się rozmaitość, jaką wprowadza kolor zielony – ogier zdaje się nosić odblaski i słuchawki owej barwy na nogach i uszach, co ma prawdopodobnie chronić jego szare ciało i czarną grzywę przed potrąceniem. Ponownie podziękowania należą się nie tylko Uszatce, ale i właścicielowi bohatera. Anatomia jest poprawna, jeśli nie liczyć jednego szczegółu – zielonego języka, który CalevaN pokazuje berkowi – rozumiem, że chce być bezpieczny na drodze, ale na tej części ciała nikt odblasków nie wiesza.



W dziele szóstym po raz kolejny dominuje szarość ciała, ale tym razem łączy się ona nie z białą, a z czarną grzywą, co znacząco ogranicza „efekt gumy” – zawdzięczać to trzeba nie tylko Uszatce, ale i właścicielowi OC'ka, który pojawia się na rysunku. Do gustu przypadła mi również poza – pegaz zdaje się być w końcowej fazie lądowania. Dowodzą tego: skierowany w dół pysk, jego wyraz, który dobrze oddaje uczucie skupienia i ostrożności, wyprostowane nogi i skrzydła, które są składane. Kolejną rzeczą, która podoba mi się w tym obrazie, jest szczegółowość, której przykładem jest to, iż nieśmiertelniki, które bohater nosi na szyi, zdają się być poruszane przez wiatr.



# A zwycięzcą jest...

Wyniki minikonkursów z fanpage'a „Equestria Times” na Facebooku

**P**uk! Puk! To znowu ja i pragnę opublikować wyniki z czterech edycji poniedziałkowych konkursów rysunkowych, jakie odbywają się na naszym fanpage’u. Zanim przejdę do ocen oraz do samych prac, napomknę jeszcze, że obecnie konkurs odbywa się w systemie dwutygodniowym i jest zabawą polegającą na rysowaniu sposobem dowolnym na zadany temat. Inicjatywa ma zachęcać ludzi do podjęcia wyzwania oraz do rozwijania swoich umiejętności. Do tej pory konkurs cieszył się niesamowitą frekwencją, czyli jedna praca na edycję. Cóż, to, co dostaliśmy i tak mnie cieszy, a autorom bazgrołków życzę dalszych sukcesów w rozwijaniu warsztatu.

» Cahan

## Edycja Pierwsza



Uczestnicy mieli za zadanie narysować młodą księżniczkę Celestię. Zwycięski obrazek nosi tytuł „Melancholy in Summer”, a jego autorem jest Frozen Tear. Rysunek wykonano w digitalu w ciekawym stylu. W ogóle muszę przyznać, że autora obserwuję od dłuższego czasu i widzę w nim spory potencjał, szczególnie przez te tła i szczegółowość prac.

Praca jest bardzo starannie wykonana i chwyta za oko. Jestem zachwycona tłem, które przywodzi mi na myśl obrazki malowane akwarelami. Kosmatość drzewa i krzewów mnie urzekła. Jeśli tu miałabym się do czegoś przyczepić, to do tej kupy kamieni przy pniu. Moim zdaniem za słabo oddałeś ich fakturę. Są ciepłe i jakby puchate, podczas gdy głazy raczej kojarzą się z czymś twardym i zimnym. Sama Celestia jest słodka i urocza, ma jednak sporo mankamentów. Przynajmniej w moim mniemaniu. Przede wszystkim jej grzywa i ogon wydają się bardzo sztywne, a to przez te ciemniejsze linie – przejścia światło-cień są zbyt ostre. Podoba mi się oko księżniczki, ma ładny kształt i wygląda żywo. W zasadzie cała głowa jest ładna. Przyczepię się za to do reszty ciała – na początku myślałam, że szyja jest za długa, ale ona jest proporcjonalna do głowy. Za to kłoda klaczki jest zdecydowanie za mała, a nogi za krótkie. Lewa przednia jest dodatkowo mniejsza od prawej przedniej, a z tej perspektywy powinna wyglądać na większą. Dodatkowo osadzenie przednich kończyn jest za bardzo z przodu. Końskie nogi osadzone są mniej więcej pod kłębem (miejsce łączenia głowy z szyją). Dodam jeszcze, że podoba mi się cieniowanie, a te skarpetki są naprawdę urocze.



## Edycja Druga



Tym razem tematem była Noc Koszmarów. Konkurs wygrał Altan ze swoją pracą „Halloween”. Wykonano ją ołówkiem, na oko B lub HB. Autor narysował kuce, które przebrały się za Sombkę, Chrysalis i Nightmare Moon (chyba że to jest trio antagonistów we własnych osobach), by żądać psikusów i robić cukierki, ewentualnie na odwrót.

Cóż, do plusów mogę przede wszystkim zaliczyć pomysł na rysunek i na samo tło. Widać, że autor się postarał. Rozbroiła mnie też mimika postaci – jest słodko i uroczo. Stroje również wypadają całkiem nieźle. Z tła najbardziej podoba mi się trawa i ścieżka na pagórku – dobrze oddana perspektywa. Jednak praca ma niestety sporo minusów – choćby anatomia kucysiów, która mogłaby być lepsza. Widać, że autor wie, jak to z grubsza powinno wyglądać, ale niekoniecznie mu wychodzi. Polecam tutoriale i dużo ćwiczeń. Skrzydła Koszmarnej Luni są za cienie u nasady, a róg Chrysalis mógłby być dużo większy. Również w grzywie Królowej jest trochę za dużo dziur. Co do samego kolorowania i cieniowania, to jest słabo. Jest to coś, nad czym trzeba popracować i zwrócić na to uwagę. Myśl o świetle – gdzie powinno być ciemniej, gdzie jaśniej. Modeluj natężenie światła, by uzyskać mniej płaskie kuce i nadać światu frakturę. Jednak po efekcie końcowym widzę, że się chciało, a to podstawa do dobrego wypełnienia.

## Edycja Trzecia



Przyznaję, że kiedy wymyślałam temat, to zainspirował mnie pewien obrazek na deviantarcie. Dlatego zamiast sieczki, wódki, cycków i laserów uczestnicy konkursu rysowali Starlight i Trixie. W sumie to dobrze, bo ładnych obrazków ze Stalin Glimmer nigdy nie jest za dużo. Wygrała urocza praca nadesłana przez Sapphire.

Praca jest dość prosta, a jednocześnie ładna. Już za samo tło masz pochwałę, ponieważ świetnie nadaje nastrój całej scenie – jest bajkowo i magicznie. Na dodatek gra światła i cieni znajduje swe odbicie na kucach, co dodatkowo potęguje efekt. Same kuce również cieszą oko, jednak widać parę drobnych błędów – od razu zwróciłam uwagę na osadzenie uszu, które są za nisko osadzone. Myślę, że taką bezpieczną granicą jest połowa wysokości oka postaci. Wyżej, bardziej do góry i mniej na boki. Kolejną sprawą są łopatki, które u koni nie wystają ponad linię kręgosłupa. Również kłody (tułów kucyka) starałabym się rysować grubsze i większe. Nie wiem, czy Starlight miała być taka drobna, ale jest mniejsza od Trixie i ta dysproporcja jest szczególnie widoczna właśnie na kłodzie. Poza tym ciała kucyków są jak najbardziej w porządku i prezentują się słodko. Cieniowanie wypada całkiem fajnie, jednak poprawiłabym nieco grzywę Glimmer, bo wydaje się być cienka i pozbawiona głębi.



### Edycja Czwarta

Do wyboru były dwa tematy: smoki i zbroje. Można też było je łączyć i rysować smoki w zbrojach, ale niestety nikt tego nie zrobił. Zwycięską pracę narysował Altan, którego znamy już z edycji drugiej. Bardzo mnie cieszy, że widzę w konkursie znajomą twarz. Na deviantarcie autora obrazek został podpisany jako „My Waifu in Armor”.

Ponownie dostaliśmy ołówkowy rysunek z tłem i powiem, że w tych tłach widzę przyszłość autora. Może i teraz nie są one zbyt dobre, ale coś w tym jest, jakieś załączki czegoś większego. Choćby to słońce i ta chmura po prawej – wykonanie pozostawia wiele do życzenia, ale i tak pochwalę próbę zabawy światłem i cieniem. A co do samego pastelowego (czy w tym wypadku grafitowego) osiołka, to wydaje się on bardzo sztywny. Łeb i szyja są wielkie i bardzo masywne, kłębu brak, grzbiet wklęsły, zaś zad znajduje się stanowczo za wysoko. U ponika prawidłowej budowy znajdowałby się on na wysokości kłębu. Zbroja przylega zbyt płasko, nie widać też jej łączeń. Skrzydła są źle osadzone i mają nieprawidłową budowę. Na plus oczy i próby cieniowania na pysku.





# Equestria Girls – wady i minusy

Plusy i zalety zresztą też

**Z**a nami już czwarta część Jeździeczkowych Dziewuch czy też Końskich Panienek i wciąż filmy te mają chyba tyle samo wrogów, co przeciwników. Ja osobiście nie należę do żadnej z tych grup. Zdaję sobie sprawę z tego, że w sumie są to produkcje bardzo słabe, ale i tak je lubię, bo oglądanie ich zwyczajnie sprawia mi przyjemność. Nie mogę jednak nie zauważać tego, że Hasbro ciągle popełnia te same błędy.

» Cahan

## Powtarzalność

Fabulę każdej części da się uprościć i streścić w paru zdaniach. Oto do świata ludzi trafia Equestriańska Magia, która znajduje się w nieodpowiednich rękach. Nosiciel magii jest skorpumpowany do bólu (najczęściej pod jej wpływem, atakującym pewne aspekty osobowości tej dziewczyny) i chce zniszczyć świat/szkołę/komornika. W międzyczasie pomiędzy członkami drużyny pierścienia toczą się spory czy zmaga się ona z innymi problemami. Oczywiście nasze heroiny rozwiązują te niedogodności w ostatniej chwili, by zmienić się w kucoludzi i uratować świat. Aby było zabawniej – formy kucoludzi są nieco inne w każdym filmie, coby zabawki się lepiej sprzedawały. Fabularnie nie ma to zaś żadnego uzasadnienia. W ogóle dziwiło mnie zawsze, że odpowiedniki pegazów i alikornów dostają skrzydła, ale ludzkie jednorożce rogów nie mają.

## Szybkie finały

Jak pokonać wroga? Szybkim strzałem z tęczowego lasera! Nie, ale tak zupełnie poważnie, to czy nie odnieśliście nigdy wrażenia, że po ujawnieniu się złej mocy bossa filmu akcja nie zaczyna nagle pędzić z prędkością Dashie po amfetaminie? Jest jakaś krótka walka zakończona miłością, przyjaźnią, strzałem z magii i końcem? W trzech przypadkach na cztery wróg tak naprawdę nie był zły, tylko spaczony przez magię i po wszystkim przeprasza, ludzie mu wybaczą i jest fajnie. Z tego schematu najbardziej wyłamują się syreny, które są potworami z Equestrii. Ale i tak walka z nimi zajęła całą piosenkę. Ogółem wielką wadą Equestria Girls jest długość tych filmów – są zwyczajnie za krótkie. W efekcie mamy nic nie robienie, walkę ze złem i piosenkę na koniec. Brakuje miejsca na kreację postaci i jakieś relacje między nimi, a walka z wrogiem trwająca parę minut staje się nudna i powtarzalna. Swoją drogą, nie wiem, czy wiecie, ale pierwotnie „Friendship Games” było dłuższe i zawierało ciekawy wątek oraz kucykową Twilight. Dokładnie to Sunset Shimmer myślała o powrocie do Equestrii i nie czuła się zbyt dobrze, będąc człowiekiem. Piosenka śpiewana przez Twi z Crystal Prep posiadała zwrotki Sunsetki i brzmiała dużo lepiej. Jeśli jesteście ciekawi wyciętych scen, to można je znaleźć na dailymotion.

## Dziwny jest ten świat

Wyobraźcie sobie, że na Ziemi w cywilizowanym kraju pojawia się nagle dziwny nastolatek, który nie ma rodziców, dokumentów, wchodzi do wa-

szej szkoły i śpi w bibliotece. Nauczyciele się nim zupełnie nie interesują, bibliotekarka nie sprawdza swojego podwórka przed pójściem do domu. Ale to jeszcze nic, bo Twilight w tym świecie spędziła mało czasu. Tylko co z Sunset, która od lat chodziła do Canterlot High? Nikt nie zadał jej prostego pytania o to, gdzie mieszka i kim są jej rodzice? Ani nawet nie upewnił się, czy aby na pewno nazywa się Sunset Shimmer? Gdzie mieszkała? To samo dotyczy się syren, chociaż je może wytłumaczyć ich magia, która pozwala kontrolować umysły.

Kolejną rzeczą jest akcja, jaką widzimy w „Friendship Games”, a konkretnie konkurencje na samych igrzyskach. Mogę zrozumieć karmniki, chemię, matematykę, konkurs recytatorski czy nawet pieczenie ciast, ale... motocross?! Kto normalny sadza przypadkowych licealistów na motory i każe im ścigać się na ekstremalnie trudnym torze? A nawet pomijając kwestie bezpieczeństwa i świadomego narażania życia uczniów, to w jaki sposób przerobili tak szybko boisko szkolne na superskomplikowany i nowoczesny stadion sportowy?



No i znowu kwiatek z trzeciego filmu: alternatywna Twilight posiada nowoczesne laboratorium w jakiejś zapyziałej komórce w liceum. Nawet buduje urządzenie do łapania magii, które wygląda jak rasowy gadżet dla małej dziewczynki. Dobra, czepiam się, to jest film dla dzieci i musieli to jakoś rozwiązać, by jakoś wsadzić tę Sci Twi, ale czy nie dało się tego zrobić w mniej głupi sposób? No, pewnie się dało, ale się nie chciało. W zasadzie, to trochę smutne, że pewnie połowa fandomu potrafiłaby w dziesięć minut na kolanie sklecić lepszą fabułę „Friendship Games”.

No i ostatnia rzecz – niby drobnostka, a drażni. Nie będę oceniać oryginału, bo nie wiem, jakie są struktury w amerykańskich szkołach, ale według polskiego tłumaczenia Cadance jest dziekanem.

Dziekan jest funkcją, której w szkołach innych niż szkoły wyższe nie ma. A Crystal Prep jakoś mi na studia nie wygląda. Szczególnie, że konkurencyjne Canterlot High według polskiego tłumaczenia jest liceum.

## Magia jest rakowa

We wszystkich częściach Equestria Girls problemy rozwiązywane są przez magię. Byłoby to całkiem spoko, gdyby był w tym jakiś większy sens. W pierwszym filmie Sunset Shimmer została pokonana, ponieważ dziewczyny próbowały ratować Twilight i zastłoniły ją własnymi ciałami. W drugim musiały grać na instrumentach muzycznych, co ma mniej sensu niż wypracowanie autorstwa mojego kota. Fakt, może i ostateczny cios zadała Sunset Shimmer, która dołączyła do drużyny tęczy, ale czy metoda uwalniania tej magii ma jakiegokolwiek uzasadnienie poza „bo syreny śpiewają, więc my też musimy”? Dobra, lecimy dalej i muszę powiedzieć, że działanie czarów w trzeciej części było najlepiej przedstawione – dziewczyny czarowały, kiedy odwołały się do elementu swojego odpowiednika z Equestrii, a alternatywna Twilight ma skrzydła, bo tak. Choć w sumie może one są połączone ze swoimi ponikowymi alternatywami? Ale w „Legend of Everfree” znowu następuje zmiana planów i nasze licealistki stają się X-Menami. Nawet jeśli ich kucykowy odpowiednik taką mocą nie dysponuje, to one dostały, żeby nie było nudno. Niech mi ktoś w komentarzach pod numerem wyjaśni, dlaczego Pinkie Pie wybuchła konfetti, Rarity przywołuje wodne kryształy, Applejack podnosi gigantyczne głązy, Sunset czyta w myślach, a Twilight jest OP i ma moce Twilicorna. No i magia panienek działa zawsze, wszędzie i na życzenie dzięki kamyczkom z Equestrii, które były im przeznaczone i które zupełnie przypadkiem znalazły się na obozie Everfree.

## Twilight piórwa!

Uważam, że Twilight od pewnego momentu powinna zejść na dalszy plan. W pierwszej części faktycznie ciężko o inną główną bohaterkę, w drugiej jej dominacja jest już mniej zaznaczona, ale dobra Sunset jest i tak została nieco olana przez twórców i koleżanki. W trzeciej części występuje Sci Twi i to na niej skupia się kamera. Jak już wcześniej wspomniałam, w pierwotnej wersji filmu było inaczej, ale koniec końców wątki Sunset Shimmer zostały wycięte. Sunset jest tu bardziej dodatkiem. Ale pewnie nawet nie zwróciłabym na to zbytnej uwagi, gdyby nie „Legend of Everfree”, w którym to oczywiście Twilight gra pierwsze skrzypce. Jej

problemy ze sobą, jej problemy miłosne, jej magia... No i właśnie. Oczywiście to ona dzierży najpotężniejszą magię i z małą pomocą Sunset ratuje świat.



### Przyjaźń ssie

Magia przyjaźni w Equestria Girls ma jeszcze mniej sensu od tej występującej w serialu. Twilight zaprzyjaźniła się z dziewczynami, ponieważ powiedziała im, że zostały skłócone przez Sunset Shimmer i jest księżniczką z Kucykowa Dolnego. Ciężko o bardziej przelotną znajomość, szczególnie że zajęło jej to wszystko dwa dni z przerwami na bicie demona i robienie z siebie idiotki. W ogóle szkoła za szybko zapomniała Twalotowi jej wybryki. Swoją drogą – jakim cudem Sunset tak zdominowała Canterlot High? Jest takie powiedzenie: dziel i rządź. Ale wciąż... oni jej nienawidzili, a i tak nie umieli się jej postawić. Nagle pogodzone psiapsiółki śpiewają piosenkę i szkoła się zmienia, ale wciąż pozostaje bierna na to, co dzieje się po koronacji.

Ale przecież o odmienionej Sunset dziewczyny przypominają sobie dopiero po tym, jak ta je ratuje przed syrenami. Wielka to przyjaźń, kiedy twoi przyjaciele nic o tobie nie wiedzą i przez większość czasu się z tobą wcale nie liczą. Właściwie to Adagio miała rację – koleżanki Sunset Shimmer nawet jej nie zapytały, czy chce być w zespole i nie wiedziały, że ta gra na gitarze. To chyba powinno wypłynąć podczas ich rozmów, ale mam takie dziwne wrażenie, że one z nią prawie nie rozmawiały.

### Zły tatusiek Diamond Tiary

Jeśli porównać Filthy'ego Richa z serialu do tego z filmów, to zauważy się coś ciekawego. Kucykowa wersja biznesmena jest w sumie całkiem w porządku. Innych traktuje z szacunkiem, wydaje się też być w gruncie rzeczy dość wyrozumia-

łym i miłym gościem. Tymczasem antagonistą „Legend of Everfree” charakterem ma wybitnie paskudny. Widać, że krzywdzenie innych sprawia mu ogromną satysfakcję, a Ebenezer Scrooge to przy nim hojny facet. Harpagon zresztą też.

### Słabe wątki miłosne

Fani narzekali na Flasha Sentry od samego początku, jednak nie jego uważam za problem. Flash to w sumie całkiem spoko koleś, tylko ma fatalny gust co do kobiet. Jeśli kogoś pociąga laska, która zachowuje się jak Twilight z pierwszej części, to powinien się leczyć na głowę. Najgorsza jest jednak reakcja samej księżniczki przyjaźni na niebieskowłosego gitarzystę. Nie przeszkadza mi, że on się jej podoba, ale w „Rainbow Rocks” reaguje na niego jak trzynastolatka na widok ukochanego chłoptasia z boys bandu.

Gorsza jest jednak Sci Sparkle, która leci na opiekuna obozu i prawie się z nim całuje. Nie jestem pewna, czy to aby na pewno dobry pomysł na wątek w bajce dla dzieci. Nawet zakładając, że różnica wieku pomiędzy nimi nie jest wielka, a Twilight jest pełnoletnia, to Equestria Girls to seria dla małych dziewczynek, a romans z wychowawcą to raczej nie jest coś, co powinno się wśród nich promować.

### 20% cooler!

Nawiązania do serialu w postaci kopiowania pewnych kwestii są moim zdaniem słabe. To nie są sztandarowe zwroty tych postaci, tylko coś, co miało miejsce raz. To trochę jak ze słabymi fanfikami, w których autor, zamiast się wysilić w kreacji postaci, kopiuje sobie zabawny tekst. Szczególnie, że w Equestria Girls tego czasu brakuje. W efekcie bohaterki są karykaturami samych siebie, a to osiągnięcie, bo już w serialu kreacji ich charakterów miejscami kuleją.

### Łyżka miodu w beczce dziegciu

Może i Equestria Girls mają wiele wad, ale parę zalet też się znajdzie. Przede wszystkim wymienię tu piosenki, które są lepsze od większości tych z serialu. Ponikowe Pannice są też dobrą parodią filmów o high schoolach – co prawda nie wiem, czy był to zamierzony efekt, ale wyszło zabawnie. Mamy też świetną postać Sunset Shimmer, która wybija się na tle bohaterów w uniwersum. No i w sumie fajnie się to ogląda. Jest szybko, lekko, przyjemnie i zabawnie, a to jest najważniejsze, kiedy oglądamy produkcje dla dzieci.



# Misiek – wywiad o kondycji fandomu

**W**łaściwie od samego początku fandomu słyszy się, iż ten umiera. Na przestrzeni lat kucykami interesowało i interesuje się mnóstwo ludzi, nierzadko tworzących różne dzieła, od artów z naszymi kucykami przez fanfiki i muzykę aż po lektorowanie. A dziś właśnie spotkamy się z kimś, kto swoje w naszym fandomie przeczytał i do niejednego mikrofonu nawijał. Specjalnie dla „Equestria Times”, wywiad z miśkiem200m! Znanym również jako Pzemek.

» *Draques*

**Misiek200m:** Chyba miskof szybciej!

**Draques:** Na początek, nim przejdziemy do głównej części naszej rozmowy, kilka standardowych pytań, na które pewnie już nieraz zdarzało Ci się odpowiadać. Przypomnijmy, jak to z Tobą było, w jaki sposób zainteresowałaś się fandomem?

**M:** Oryginalny niestety nie będę, ponieważ zaczęło się od Wielkiego Maratonu MLP, który organizował JJayJoker. Zobaczyłem informację o nadchodzącym maratonie i zacząłem trochę grzebać w sieci. Później nadszedł sam maraton i potoczyło się z górki. Czyli wychodzi na to, że siedzę w tym od września 2011.

**D:** To do dzisiaj będzie pięć lat! Jak wspominasz te czasy?

**M:** Od razu mówię, że sam początek to był NAJLEPSZY okres. Wiadomo, czuło się tę całą magię serialu,

fandomu i ludzi zgromadzonych wokół MLP. Sama formuła serialu w 2 pierwszych sezonach też była nieco inna, bo czuło się, że docelowym odbiorcą faktycznie są rodzice i dzieci, a nie fandom. Później, im dłużej człowiek w tym siedział, to zaczynał się do sytuacji przyzwyczajać. A aktualnie... no cóż... Serialu raczej nie oglądam, wciąż utrzymuję kontakt z osobami, które poznałem dzięki fandomowi (no cześć, Draques), ale raczej zbyt aktywny nie jestem. Mam nadzieję, że to wciąż tylko nieco dłuższe wakacje z mojej strony, bo jednak wydaje mi się, że ten fandom i to, co przyświecało nam od samego początku, raczej nie wychodzi z człowieka.

**D:** Opowiedz nam jeszcze, kiedy i jak zacząłeś zajmować się lektorowaniem? Ktoś powiedział Ci, że masz radiowy głos, czy może sam z siebie spróbowałeś coś nagrać?

**M:** Początkowo to oczywiście konkursy recytatorskie czy przedstawienia szkolne. Czasem pochwały od nauczycieli, że głos mam dość przyjemny. Jednak zadowolony jestem dopiero po kilku latach nagrywania materiałów z MLP. Jeśli porównam sobie stare nagrania z czymś aktualnym, to różnica jest kolosalna – i w samej jakości nagrania, i umiejętności głosowych. Zaczęło się od zakładu z jednym znajomym, że mam nagrać coś związanego z MLP i wrzucić na kanał na YouTube. Zaczęło się od fragmentu lektora do odcinka, później całe odcinki, opowiadania i tak to się potoczyło.

**D:** A z jakiego swojego dzieła jesteś najbardziej dumny?

**M:** W sumie dość ciężkie pytanie. Co by nie było, moja

rola nie jest jakoś zbyt skomplikowana, muszę dany materiał po prostu przeczytać w odpowiedni sposób, złożyć do formy filmiku i umieścić na kanale. Jeśli jednak muszę już wybierać, to padnie na lektora do filmu „Equestria Girls”. Mimo że nie jestem do końca zadowolony z moich umiejętności głosowych z tamtego czasu, to na przygotowanie skryptu do przeczytania przeznaczyłem sporo czasu, a do samego montażu i renderingu filmu wykorzystałem kilka rozwiązań, które pozwoliły na zachowanie jakości materiału. Sporo się nad nim napracowałem i dlatego też uważam go za jeden z moich najlepszych filmów.

**D:** Więc teraz w drugą stronę, który z projektów wydaje Ci się najcięższy, który z nich przysporzył najwięcej pracy?

**M:** O dziwo nie nagrania, a filmiki z karaoke do piosenek z serialu. Do montowania lektora czy nagrań jestem przyzwyczajony, a karaoke było dla mnie czymś nowym i spędziłem przy ich montowaniu tonę godzin.

**D:** A czy wiązałeś w którymś momencie swoją przyszłość z pracą głosem?

**M:** Był taki epizod, jednak szczerze mówiąc, to wciąż o tym czasami myślę. Przez samą „pracę” dla fandomu, moje warunki głosowe uległy znacznej poprawie, więc gdybym wziął się za to na poważnie, ćwiczył codziennie głos i dykcję, to myślę, że mógłbym zacząć realizować jakieś drobne zlecenia.

**D:** Czyli jest cień nadziei, że kiedyś będzie nam dane kupić audiobooka przeczytanego przez Ciebie?

**M:** A istnieje cień szansy.

**D:** Ulubiona książka, którą byś zlektorował?

**M:** Robinson Crusoe, bądź coś z Arsene Lupinem.

**D:** Przejdźmy zatem do głównej części naszego dzisiejszego spotkania. Jak wszyscy wiemy, zawiesiłeś swój kanał w serwisie YouTube na czas nieokreślony. Z rozmów poza sceną wiem, że zasadniczo opuściłeś fandom. Może przybliżysz nam szczegóły swojej decyzji? Co skłoniło Cię do opuszczenia grona kucykowych fanów?

**M:** Nie do końca, fandomu oficjalnie nie opuściłem, jednak to fakt, że moja obecność w nim jest praktycznie zerowa. Myślę, że głównym powodem było lekkie zmęczenie materiału. Powoli zaczął mnie nużyć

brak różnorodności na kanale. Chodzi o to, że ciągle tematem przewodnim były tylko i wyłącznie kucyki i postanowiłem nieco od tego odpocząć. Druga sprawa to sam YT. Nie ma się co oszukiwać, ale panuje na nim niemały bajzel.

**D:** A jakbyś ocenił kondycję fandomu w momencie, kiedy go opuszczałeś?

**M:** Ciężko powiedzieć, ciągle słyszymy, że fandom umiera, w sumie tak samo jak w 2011 roku. Wydaje mi się, że wciąż nie jest z nim tak źle, jednak największą bolączką są spory i wojenki czy podział fandomu na środowiska – a to Trójmiasto, Warszawa, Katowice... Rozbicie całości na mniejsze części, a później rywalizacja między nimi. Tak to niestety bywa z takimi większymi środowiskami, nie zdziwiłbym się, gdyby w innych fandomach sytuacja wyglądała podobnie. Trzeba pamiętać, że jesteśmy tylko ludźmi.

**D:** Zaproponowałbyś jakieś zmiany?

**M:** Nic mi do głowy nie przychodzi...

**D:** Co mogłoby sprawić, że zdecydowałbyś się wznowić swoją aktywność. Zaskoczyć wszystkich jakimś przeczytanym fikiem, bądź innym projektem? Subskrybenci z pewnością przecieraliby oczy ze zdziwienia, widząc nowy film od Ciebie.

**M:** Najpierw muszę od tego porządnie odpocząć i wyskoczyć z czymś całkiem nowym i unikatowym. Byłem pierwszą osobą z polskiego fandomu, która zaczęła nagrywać lektora do odcinków i animacji czy audiobooki opowiadań, więc przydałby się powrót z czymś na podobnym poziomie.

**D:** A czy nie tęsknisz za swoimi fanami?

**M:** Za niektórymi owszem. Wdzięczny im jestem, że większość zaakceptowała mój wybór i dłuższą przerwę na kanale i wciąż oczekują na mój powrót.

**D:** A zaśpiewasz nam coś? W swoich zbiorach masz przynajmniej jeden film, na którym śpiewasz.

**M:** Nie przeginaj, besterku.

**D:** Niestety, Misiek nie dał się namówić na zaśpiewanie nam, może następnym razem. Zatem, dziękuję Ci za wywiad, życzę sukcesów w życiu prywatnym i zawodowym oraz rychłego powrotu na łono fandomu z czymś, co nas wyrwie z butów.



# Wywiad z Custosem o lokalnym fandomie

**D**rodzy czytelnicy, przedstawiam wam **Custosa**. Udało mi się go namówić, żeby opowiedział trochę o sobie oraz o jego roli w Pinkoszcy, czyli bydgoskim lokalnym fandomie. Kazał mi za ten wywiad słono płacić w rysunkach i przytuleniach, więc mam nadzieję, że się Wam spodoba!

» *Gray Picture*

**Gray Picture:** Co oznacza twoja ksywka, skąd się wzięła?

**Custos:** Kiedy dołączyłem do fandomu i trochę go ogarnąłem, poczułem wielką chęć posiadania ponysony. Potrzebowała jednak imienia – nazwałem ją „Custos” i właśnie to imię przejąłem jako ksywkę. Jednak sporo osób błędnie wymawia to przez „a”, dzięki czemu często jestem nazywany „Castos”, co później ewoluowało w „Ciaostos”, i wiele innych przeróbek. I wymawiaj to przez „u”, a nie przez „a”, jak to robisz zazwyczaj, błagam...

**G:** Wymagasz ode mnie stanowczo zbyt dużo. Przez „a” wymawia się ją znacznie łatwiej. Jesteś rozpoznawalny w lokalnym fandomie bydgoskim (Pinkoszcy), jednak poza nim już niekoniecznie. Powiedz coś o sobie!

**C:** Hmm. Jestem takim sobie randmem! Tak na poważnie: w Bydgoszczy organizuję meety, ogarniam salę Sunset Shimmer na Twilightmeetach, tyle z mojej aktywności. Chyba że liczysz też działalność w necie

– jeśli tak, to adminuję na Bronies Polska i założyłem grupę Sunset na Facebooku, to tyle.

**G:** Dlaczego zacząłeś oglądać MLP i co cię przyciągnęło do fandomu?

**C:** Kiedyś kolega w szkole grał na telefonie w kucykową gierkę. Zdziwiłem się, że osoba w tym wieku, na dodatek chłopak, gra w takie coś. Wtedy byłem poza wszelkimi fandomami, nie interesowało mnie nic takiego. No, ale pomyślałem, że skoro lubi takie coś, to dla żartu obejrzę odcinek. I skończyło się na tym, że pierwszego dnia obejrzałem pół pierwszego sezonu. Kolorowe taborety od razu chwyciły mnie za serce! Nie minęło dużo czasu, a poznałem kolejne osoby ze szkoły, które interesowały się My Little Pony. Jak tylko się przyznałem, że też lubię poniacze, zaproszono mnie na meeta. A co do tego, co mnie przyciągnęło do fandomu... na pierwszym ponymeecie poznałem kilka osób, które przyjęły mnie bardzo ciepło. Pokochałem tę otwartość, tulenie się. I tak poszedłem na kolejny meet, kolejny... aż sam zacząłem je organizować, co po prostu uwielbiam robić.

**G:** Czym jest dla ciebie fandom?

**C:** Na Bykonie miałem robić panel dyskusyjny na ten temat, szkoda, że zachorowałem. Fandom to miejsce, w którym mogę spotkać się ze znajomymi, poznać nowych ludzi – co wręcz uwielbiam. Meety są formą odstresowania się i zapomnienia o wszystkim. Ale, co najważniejsze, na meetach mogę się przytulać do ludzi!



Pozdrawiam uczestników trzeciego Twimeeta, gdzie pod koniec biegałem i starałem się przytulić wszystkich obecnych. Znając życie, pewnie nie złapałem wszystkich, ale na kolejnym będę znowu próbował. Mam nadzieję, że uda mi się przytulić większość albo nawet wszystkich!

**G:** Czy ogarnianie fandomu jest męczące? Czym się zajmujesz w Pinkoszczy?

**C:** Naturalnie, że jest, zwłaszcza przez pewne osoby... To, czy ogarnianie jest męczące, przede wszystkim zależy od motywacji. Ja fandom bydgoski po prostu kocham, więc ogarnięcie go sprawia mi czystą przyjemność. Chociaż przez dużą ilość nauki nie mogę już organizować meetów tak często, jak kiedyś. Najgorsze w samym ogarnianiu jest to, że często ludzie mówią „O, pomogę ci!” a potem „Sorry, nie mam czasu”. Nie chcę uogólniać, naturalnie, że są ludzie, którzy chcą pomóc i to robią, ale jest też sporo ludzi, którzy najpierw obiecują, a potem tylko robią pod górkę, czy to nagłą zmianą decyzji, czy to swoim nieorganizowaniem. Najbardziej nie lubię ludzi, którzy nie dość, że nie pomogą, to jeszcze utrudniają robotę. Już słyszałem złośliwe plotki na swój temat, że olewam fandom. Irytuje mnie to, że teraz wszyscy czekający na meet patrzą na mnie, mimo że sami mogą go zrobić. Z jednej strony to miłe, że tak wiele osób pokłada we mnie jakieś nadzieje czy jakkolwiek to zwać, ale z drugiej strony, gdyby ktoś inny zaczął organizować meety, ludzie mogliby się częściej spotykać.

**G:** Dobrze, to powiedz nam, jakie rady dałbyś ludziom, chcącym ogarnąć swój lokalny fandom?

**C:** Hm, może od początku. Moją podstawową zasadą było powtarzanie sobie „Fandom to ludzie”. Bez ludzi niczego się nie osiągnie. Jak dołączyłem do Pinkoszczy, to było w niej trochę aktywnych osób, ale sporo z nich nie chodziło na meety, które w tamtym czasie organizowała tylko Radio. Przez jakiś czas organizowaliśmy meety razem, niestety później Radio przestała. Spotkania ogarniałem co dwa, czasem co trzy tygodnie. Chciałem robić je na tyle często, żeby ludzie się zintegrowali, aby chcieli sami przychodzić na meety, a zarazem nie ciągle, żeby nie przesadzić w drugą stronę. Do tego trzeba było ogarnąć kilka miejsc w mieście, na różne rodzaje meetów. Podczas lata fajnie jest zrobić meet spacerowy, a w zimę lepiej posiedzieć np. w Cybermachinie czy innym miejscu tego typu. Trzeba spotkania trochę urozmaicać, żeby ludzie się nie nudzili. Warto też pomyśleć o współpracy z innymi miejscowościami. Na przykład do

nas często przyjeżdżają ludzie z Grudziądza, Nakła. Tam nie ma zbyt wielkich fandomów, zamiast robić meety dwu-trzyosobowe, wolą odwiedzić nas, spotkać się z większym gronem. Później, gdy fandom jakoś stoi na własnych nogach, warto pomyśleć nad jakimś meetem zorganizowanym. Sam nigdy się tym nie zajmowałem, no ale mamy Przystanki Pinkoszcz organizowane przez Groma, Zuldzina i Ruhisa. Taki meet nie musi być dwudniowy, nie musi być nawet wielki. Ale fajnie, jeśli jest to zawsze jakaś większa atrakcja niż siedzenie w KFC czy Maku. I to właśnie dlatego wcześniej wspominałem, że najważniejsze w fandomie to to, że trzeba pamiętać, że tworzą go ludzie. Dużo łatwiej mieć kilka znajomych osób, z każdym coś uzgodnić, zorganizować, niż wszystko robić samemu. U nas ludzie świetnie się dogadują, każdy stara się w czymś pomóc, o ile może i o ile chce. I to jest właśnie podstawa: współpraca. Wiadomo, nie wszędzie zadziała identyczne podejście, zależy to przecież od wielu czynników. Ale nasz fandom daje jako przykład: wystarczy trochę chęci i ogarnięcia.

**G:** Masz jakąś śmieszna lub ciekawą historię związaną z fandomem?

**C:** Szczerze? Można powiedzieć, że każdy meet ma swoją ciekawą historię. Dobrze wiesz, że nasze meety zawsze są bardzo ciekawe! Chociaż ze wszystkich meetów i przeróżnych sytuacji na nich najmilej wspominam to, jak się oświadczyłem Pancernemu na Przystanku Pinkoszcz – Stacji Kołędowo. Jako że pod ręką nie miałem nic, co by mogło być pierścieniem, dałem mu sernik. I dlatego osoby znające tę historię nazywają mnie „Serniczkiem”. Właśnie w tym momencie do mnie doszło, jak wiele oświadczyń mam za sobą. Kiedyś na jednym z bydgoskich meetów oświadczyłem się Lemandzie jej własną przypinką.

**G:** Pamiętam tę sytuację, wielka szkoda, że nie przyjęła twoich oświadczyń. Może następnym razem się uda.

**C:** Wiesz, gdyby każdy przyjmował moje wyznania, to połowa fandomu bydgoskiego byłaby moimi partnerami. Przecież dobrze wiesz, jak często powtarzam moją dewizę: „Kocham wszystkich ludzi!”

**G:** I tym oto (nie)wesołym akcentem kończymy nasz wywiad. Wielkie podziękowania dla Custosa, który zgodził się poświęcić swój czas, żeby odpowiedzieć na moje pytania.

**C:** To ja ci dziękuję! Oraz wszystkim którym chciało się to przeczytać.

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**

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



## Święta, święta i po świętach

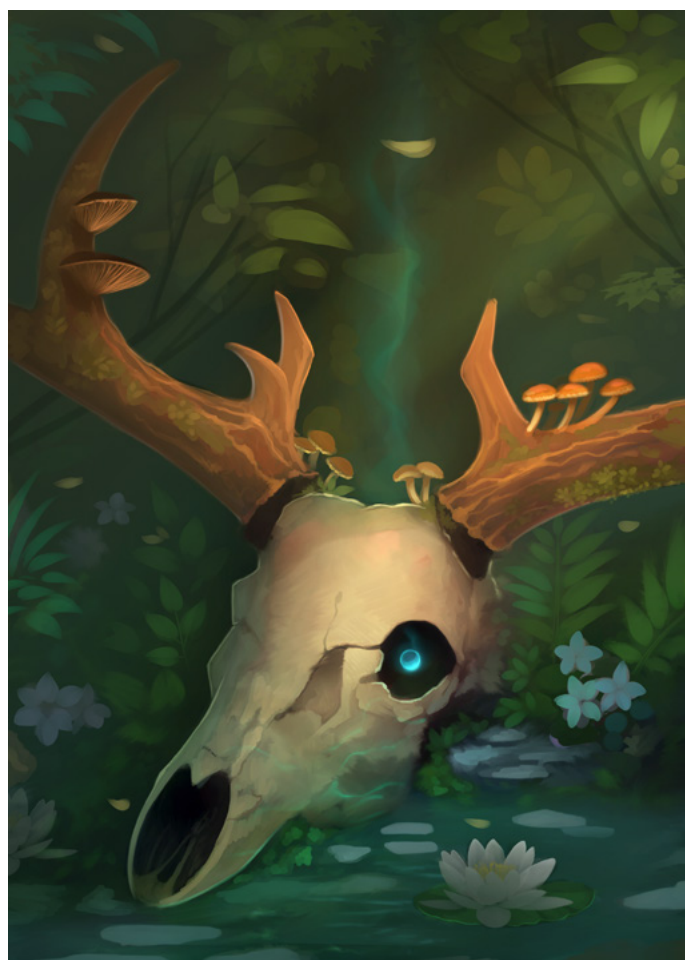
Kiedy ten felieton pojawi się na łamach „Equestria Times” będzie już dawno po świętach – niezależnie od tego, czy nazywacie je Bożym Narodzeniem, Sol Invictus, Szczodrymi Godami czy Jul. Okres Zimowego Przesilenia jest czymś, co powinno łączyć, bo wszyscy obchodzimy go jednocześnie bardzo różnie i tak samo. To nie tylko czas narodzin bogów, ale przede wszystkim moment na spędzenie paru chwil z rodziną i przyjaciółmi przy wspólnym stole. Ubieranie drzewka, nieumiarkowanie w jedzeniu i piciu, czy dawanie sobie prezentów to tradycje stare oraz piękne. Jednak starzejemy się, a czar pryska. Zamiast szczęścia i relaksu są pośpiech, stres i rodzicielki, które histeryzują, bo ktoś wylał śmietanę, szafki są nieumyte, a kot stłukł bombkę za dwa pięćdziesiąt. Jest wojna o karpia i kupowanie nietrafionych prezentów.

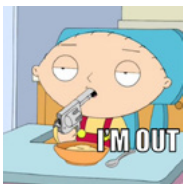
Na samym końcu ludzie zasiadają do stołu w gronie rodziny. Ponoć. W praktyce często mamy do czynienia z osobami, które się w istocie nie znają, nie lubią lub jedno i drugie. Dodatkowo złość po nieumytych szafkach wciąż nie minęła. W tej atmosferze fałszu i obłudy odpala się TV i składa bardzo nieszczerze życzenia. Nie ma magii, nie ma szczęścia i radości. Dlaczego udajemy? Nie znam odpowiedzi na to pytanie. Od lat wypisuję się z tych całych świąt, bo miałam dość udawania.

Zresztą, moje rozczarowanie świętami nastąpiło już wiele lat temu. Kiedy byłam młodsza, uwielbiałam ubieranie choinki, dobre jedzenie i prezenty oraz przebieranie się w te ładne sukienki, których nie wolno mi było nosić na co dzień. A potem zaczynała się kolacja i było zderzenie z rzeczywistością, w której wszyscy mieli mnie w zasadzie gdzieś. Miałam siedzieć cicho, jeść i ładnie wyglądać oraz cierpliwie słuchać wyjątkowo nudnych monologów.

lrytowało mnie to podwójnie, jako że właśnie wtedy obchodzę moje urodziny i nie miałam imprez takich, jak moi koledzy i koleżanki.

Teraz po prostu idę zjeść, zobaczyć, co leży pod nieistniejącą choinką i wracam do głaskania kota. Koteł przynajmniej jest szczery w swym rozmruczanym szczęściu. Jednak choć lubię samotność i expienie w towarzystwie mojego sierściucha, to gdzieś tam jest we mnie nadzieja na to, że kiedyś spędzę Jul porządnie. W odpowiednim gronie ludzi, którzy lubią mnie, a ja lubię ich. Nie chcę silić się na apele czy na jakieś wielkie morały, pragnę wam przekazać tylko jedną rzecz – kiedy jest czas na radość i odpoczynek, to radujcie się i odpoczywajcie, zamiast tracić nerwy w imię tradycji.





**Matyas Corra** – przez większość nazywany po prostu Corra. Człowiek który je węgiel na śniadanie, obiad i kolacje. Pochodzi z krainy węglem i miałem 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.

## Poważne spojrzenie na medycynę okiem studenta cz.1

Kto by pomyślał, że na łamach naszego czasopisma pojawiłby się tak poważny felieton, a szczególnie pisany przeze mnie. Zacznę jednak od tego, co nakłoniło mnie do jego napisania. Każdy, kto pracował w firmie z projektami, czasopismami czy po prostu tworzył jakikolwiek projekt, wie, czym jest tzw. deadline. Jest to ostateczna data, kiedy można oddać swoją pracę, by poszła ona dalej, w naszym przypadku do korekty, a następnie DTP. Sam, przez całą karierę w „Brohoofie”, jak i w ET, dosyć swobodnie do tego podchodziłem, ale w związku z pewnymi sprawami tym razem musiałem trzymać się dat. I tu pojawia się mój ogromny problem, gdyż kompletnie nie miałem pojęcia, o czym napisać. Ani nie kusila mnie żadna recenzja gry czy też filmu, nie miałem dużej ilości przemyśleń, które by można dać do felietonu. W trakcie rozmyślenia nad tym, co mógłbym przelać na papier, zacząłem zastanawiać się nad poważniejszymi problemami.

Zaraz obok głównego budynku naszego uniwersytetu medycznego znajduje się kostnica, co jest całkiem normalne, ale też spora kapliczka, w której praktycznie codziennie odbywają się pogrzeby, więc za każdym razem, kiedy idę na zajęcia ze znajomymi, mijam załamanych, zapłakanych ludzi, którzy stracili kogoś bliskiego. Studenci dookoła się śmieją i żartują, a ci ludzie zastanawiają się, jak poradzą sobie bez tej osoby. Może zabrzmi to teraz strasznie, ale w związku z tym, a także wieloma innymi czynnikami, ludzie po medycynie stają się odporni na śmierć. I nie mam tu oczywiście na myśli tego, że nigdy nie umrzemy, a to, że kiedy nasz pacjent umiera, nie załamujemy się. I nie, to nie dlatego, że lekarze i lekarki to osoby bez duszy czy poczucia empatii, a dlatego że gdybyśmy pozwolili sobie na to, by emocje brały nad nami górę, zabilibyśmy więcej ludzi, niż wyleczyli. Taka jest prawda,

musimy być odporni na to, że pacjent, z którym nam się świetnie rozmawiało, który opowiadał nam o swoim życiu, z którym umówiliśmy się, że wyjdziemy razem na piwo, umarł następnego dnia, gdy my byliśmy w domu. Nie możemy iść do dyżurki lekarskiej i myśleć, co zrobiliśmy źle, nie możemy obwiniać się, że to przez to, że poszliśmy do domu. Bo w momencie gdy my to robimy, kolejni pacjenci czekają na naszą pomoc, czekają na to, byśmy ich uratowali i oddali z powrotem do rodziny. Ale jednak jesteśmy dalej tylko ludźmi.

I gdy nam się uda uratować resztę pacjentów, a szczególnie gdy stracimy kogoś jeszcze tego dnia, wracamy znów do domu. Siadamy na spokojnie i zaczynamy myśleć. Zaczynamy myśleć nad tymi, których nie udało nam się uratować, a także tymi, którzy dzięki naszej pomocy dostali więcej czasu, który mogą spędzić z rodziną. Zapalamy papierosa, otwieramy butelkę alkoholu, rozmyślamy, jakie mogliśmy popełnić błędy, które doprowadziły do najgorszego. Może zabrzmi tutaj wrednie w stosunku do ludzi pracujących w tej branży, ale gdy kasjer popełni straszliwy błąd, to sklep może stracić jakieś pieniądze i tyle. Gdy my popełniamy błąd, umierają ludzie. I to nie losowe osoby, a matki, babcie, dziadkowie i ojcowie. I niestety też synowie i córki. Ludzie mówią, że jest wiele rzeczy, które może załamać człowieka, ale osobiście nie wyobrażam sobie gorszego bólu niż u rodzica, który stracił dziecko. Widzimy tych ludzi, kompletnie załamanych, nie wiedzących co zrobić dalej. Oni stracili właśnie kogoś bliskiego, a my nie byliśmy w stanie im pomóc. 12 lat nauki dla samej specjalizacji, przeczytane tony książek, a nie byliśmy w stanie ocalić tej jednej, konkretnej osoby. Zapalamy kolejnego papierosa, otwieramy kolejną butelkę i popadamy w coraz to większe uzależnienie, by samemu nie zwariować.

**Gray Picture** – nieogarniająca rzeczywistości licealistka, większość czasu spędza na unikaniu wykonywania jakichkolwiek konstruktywnych zajęć, czytaniu lub męczeniu swoich kotów. W wolnych chwilach udaje, że umie pisać i rysować oraz przegrywa w grach komputerowych.



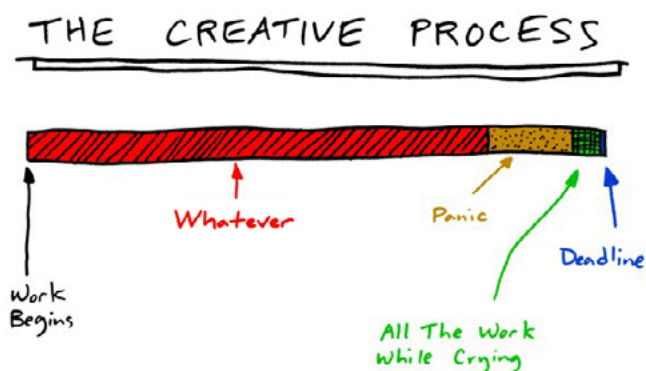
## Pisanie do ET okiem nowicjuszki

To jest już trzeci numer „Equestria Times”, do którego piszę, czyli, jeżeli polegać na moich znikomych umiejętnościach liczenia i kiepskiej pamięci, to redaktorką jestem jakoś od początku sierpnia. Jak teraz o tym myślę, to zgodziłam się na tę specyficzną formę hobbystycznego niewolnictwa tylko dlatego, że mam za mało asertywności, aby powiedzieć nie. Co oczywiście nie znaczy, że tej decyzji żałuję. Jak od środka wygląda tworzenie dla „Equestria Times”?

Pisanie artykułów i felietonów potwierdza znaną prawie wszystkim zasadę, że do wszelkiej kreatywnej pracy najlepiej zachęca coraz szybciej zbliżający się deadline (ten felieton pisany jest „na kolanie” w ostatnim dniu, w którym jeszcze można oddawać teksty). Podobną praktykę stosuje większość osób w redakcji, co doprowadza niektórych naczelnych do tym większej złości, im bliżej jest końcowy termin. Nie zauważyłam jednak, żeby ktokolwiek z redaktorów jakoś specjalnie się tym stanem rzeczy przejmował. Jak teraz o tym myślę, to najprawdopodobniej to całe pismo jest tylko wyjątkowo podstępna przykrywką do pisania śmieszków na rakowej konferencji redakcyjnej.

zabrać do jakiegokolwiek pisania. Bo przecież godzina gry w Fallouta czy bezproduktywnego oglądania filmików z niezdatnymi kotkami w Internecie brzmi dużo bardziej zachęcająco niż jakieś pisanie. A teraz jakoś wyprodukuję chociaż te kilka stron raz na ruski rok.

Żeby artykuł wyglądał porządnie, czyli nie było zbyt dużych dziur między końcem jednego tekstu a początkiem drugiego, musi mieć odpowiednią ilość słów. Co jest moją największą bolączką, ponieważ nigdy nie umiem odpowiednio wstrzelić się w te „widełki”. Najczęściej brakuje mi słów do dolnej dopuszczalnej granicy. Wtedy niestety trzeba kombinować. Zwykle dodaję słowa-zapchajdziury, takie, które nie zmieniają znaczenia zdania lub robią to tylko w niewielkim stopniu i dopisuję więcej niezbyt potrzebnych przymiotników. Niby niewiele, ale w ten sposób mogę spokojnie powiększyć tekst o pięćdziesiąt słów albo nawet prawie sto, jak się postaram. Jeśli nawet to nie pomoże, to niestety trzeba się wysilić i dodać akapit czy dwa mniej lub bardziej sensownego tekstu. A pisanie czegokolwiek sensownego jest niesamowicie męczące, mówię Wam.



Cień zbliżającego się terminu ma jednak też jeden duży plus. Zanim dołączyłam do redakcji, przez wrodzone lenistwo ciężko mi było się

# MANAD.PL

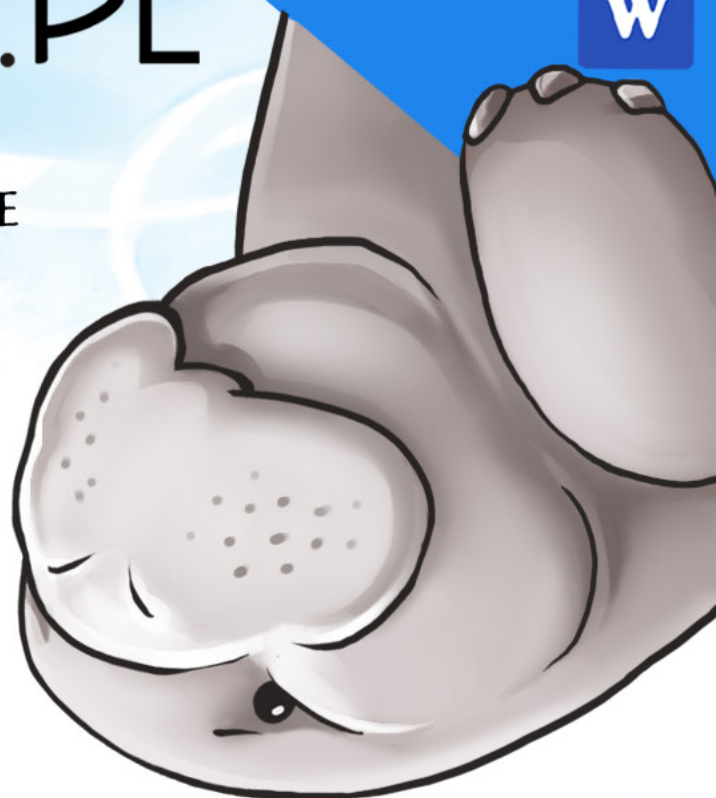


**W NASZYM SKLEPIE ZNAJDZIECIE WIELE  
INTERESUJĄCYCH GADŻETÓW!**

**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**





# Star Wars The Clone Wars

**G**wiezdne Wojny, jedna z najbardziej rozpoznawalnych marek na świecie, która stworzyła jednego z najlepszych czarnych charakterów, Jar Jar Binksa, i stara się nam na siłę wmówić, że Han nie strzelił pierwszy, w 2008 wydała na świat dzieło mające miejsce pomiędzy 2 a 3 filmem. Zatem jak wyszedł im serial, który rozbudowuje świat znany nam z filmów, i jak przedstawia nowe postaci? Zobaczmy.

» *Matyas Corra*

Zacznijmy od tego, że w przeciwieństwie do wielu fanów, nie uważam Nowej Trylogii za tragiczne i okropne dzieło. Pamiętam, jak pewnego dnia ojciec przyniósł kasetę VHS, na której było „Mroczne Widmo”. Wchłonęło mnie to tak, że przez cały seans nie potrafiłem odejść od ekranu telewizora. Gdy w kinach leciała „Zemsta Sithów”, na którą zabrali mnie rodzice, miałem 10 lat. Ojciec pokazał mi oczywiście wcześniej Starą Trylogię, a potem nową, której kulminacją był właśnie seans kinowy. Bawiłem się świetnie podczas walki Obi-Wana i Grievousa: siedziałem wbity w fotel i zastanawiałem się, kto wygra, a gdy Obi-Wan załamany mówi Anakinowi, że miał pokonać Sithów, a nie do nich dołączyć, byłem zdruzgotany, gdyż wybraniec zdradził wszystko, czego uczyli go w Zakonie.

Można więc powiedzieć, że odkąd byłem mały, miałem styczność i byłem fanem tej marki. W związku z tym, gdy w 2008 pierwszy raz usłyszałem o tym projekcie, byłem bardzo sceptyczny. Szczególnie

gdy mieliśmy już raz świetną kreskówkę o wojnach klonów z 2003 roku, której producentem oraz współscenarzystą był Gendy Tartakovsky, człowiek, który tworzył takie klasyki jak „Laboratorium Dexter”, „Atomówki”, „Batman: The Animated Series” czy też „Samuraja Jacka”, którego kontynuacja ma zresztą niedługo powrócić. Była ona dynamiczna, w pełni animowana oraz rozbudowywała świat dla młodszych widzów, którzy jeszcze wtedy nie czytali książek lub komiksów z tego uniwersum. Ostatecznie zajęło mi 8 lat, by zająć się „The Clone Wars”. I powiem Wam szczerze, żałuję, że nigdy nie przysiadłem do niej wcześniej.

George Lucas mógł w końcu oddać się kompletnie CGI, przez co cała animacja jest tworzona właśnie w tej technice. Wszystkie postaci są wyrenderowane i jak osobiście jestem wielkim przeciwnikiem tego zabiegu, tutaj on się sprawdza, może nie doskonale, ale zdecydowanie lepiej niż w wielu innych filmach czy serialach. Oczywiście mamy kilka przypadków, gdzie postać jest zawieszona do góry nogami, a ma dalej idealnie ułożone włosy, czy też czasem niektórzy bohaterowie tracą na mimice, ale nie razi to ani nie odbiera przyjemności z oglądania. Walki są zrobione dynamicznie, zarówno te na miecze świetlne, jak i zwykłe pojedynki na blastery. Oglądając potyczkę, widzimy, gdzie lecą pociski, jakie zniszczenia one powodują oraz kogo trafiają. W walkach na miecze jest dynamika, która została nam zaprezentowana w nowej trylogii. Postaci się ruszają, używają różnych technik, których dokładne opisy można znaleźć na Wookieepedii. W momen-

cie gdy się dotykają, iskry lecą na wszystkie strony. Ogląda się to bardzo przyjemnie, szczególnie gdy nie wiemy, która osoba wyjdzie z tego pojedynku żywa, a która na zawsze połączy się z Mocą.

I tu kolejny element, nikt poza głównymi bohaterami, takimi jak Anakin, Yoda czy Obi-Wan, czyli osoby, których losy po wydarzeniach serialu znamy, jest nietykalny. Każdy klon, każdy nowy Jedi, padawan czy też dodatkowa postać przedstawiona w tym odcinku może zginąć, zostać poważnie ranna lub zniknąć w niewyjaśnionych okolicznościach.

I tutaj odnośnie nowych bohaterów, jednym z ciekawszych zabiegów, jaki przeprowadził Lucas, jest pokazanie nowej, ale bardzo ważnej postaci. Ahsoka Tano jest padawanem (dla nieznanym, padawan to uczeń Jedi, który uczy się, by pewnego dnia samemu zostać rycerzem Jedi) samego Anakina Skywalkerera. Przedstawiona na początku w filmie, który wszedł do kin na krótko przed premierą serii, w serialu staje się jedną z głównych postaci, której losy śledzimy. Widzimy, jak jej relacja z Anakinem Skywalkerem staje się coraz silniejsza, jak też i ona sama wyrasta powoli ze swojego zachowania frywolnego i roztrzepanego padawana, a staje się odpowiedzialnym i zdolnym wojownikiem Zakonu. Z czasem przechodzi ona z tradycyjnego stylu walki z jednym mieczem na dwa, z czego drugi jest krótszy. Daje nam to w tym momencie unikalny styl walki wśród głównych postaci, ponieważ prawie każda do tego momentu trzymała się tradycji. Wprowadza to powiew świeżego powietrza do pojedynków oraz daje twórcom możliwość pokazania, jak zdolną akrobatką jest Ahsoka.

W całym serialu mamy też pokazane rozbudowane relacje pomiędzy klonami (dla nieznanym, klony to jednostki wojskowe Republiki – strony, po której walczą Jedi – które zostały stworzone na bazie materiału genetycznego łowcy nagród Jango Fetta) a samymi rycerzami Jedi. Poznajemy ich proces szkolenia, jak wielu z nich czuje się i jakie są ich emocje wobec tej wojny. Przystają być dla nas facetami masowo biegającymi w białych zbrojach, a zaczynają być prawdziwymi ludźmi. Pokazane też są ich różnice. Mimo tego, że każdy jest klonem, różnią się charakterami, swoimi motywami, sposobami działania i myślenia. Kibicujemy im i liczymy, że każda misja się uda. Przykładem tego jest Rex, którego widzimy na początku jako zwykłego żołnierza pod dowództwem Anakina, ale zostaje on z czasem rozbudowany, jego historia zostaje poszerzona, a on sam staje się jedną z głównych postaci. I tak jak wcześniej wspomniałem, jest on nowym bohaterem, więc nie wiemy, czy przeżyje to starcie, w którym go aktualnie obserwujemy. Pozwala to na obserwowanie jego przygód z ciekawością, ale też lekkim strachem, czy wyjdzie z każdego pojedynku żywy.

Niestety, ale serial „Wojny Klonów” zakończył się 7 marca 2014 roku. Ale nie musimy się martwić, gdyż aktualnie teraz leci kontynuacja serii, osadzona pomiędzy „Zemstą Sithów” a „Nową Nadzieją”, czyli „Rebelianci”. Poznajemy tam masę nowych postaci, ale spotykamy też powracające, jak mój ulubiony pirat Hondo. Bez zbędnego przedłużania, polecam Wam z całego serca zarówno „Wojny Klonów”, jak i „Rebeliantów”, mimo animacji CGI oraz kilku innych minusów, których tutaj nie wymieniłem, warto to obejrzeć i samemu przekonać się, jak świetne dzieło wyszło jeszcze spod ręki Lucasa. Dodatkowym plusem przemawiającym za tym serialem jest humor Obi-Wana. Jeżeli jesteście fanami angielskiego humoru, zakochacie się w tej postaci.







## Kantai Collection – KanColle

**K**iedyś chyba wspominałem, że Japończycy to dziwny naród. Z jakiegoś powodu na ich niewielkich wyspach rodzi się więcej dziwnych koncepcji niż gdzie indziej. Tylko w Japonii mógł powstać serial o małych dziewczynkach jeżdżących czołgami, czy gra o randkowaniu z gołębiami. Zatem pewnie nikogo nie zdziwi, że jeden z Azjatów wpadł nagle na pomysł stworzenia „KanColle”.

» Gandzia

No dobrze, ale co to właściwie jest? „Kantai Collection”, znane również jako „KanColle”, to internetowa gra karciana, w której gracz jako admirał floty kolekcjonuje i zarządza działaniami okrętów z okresu drugiej wojny światowej, głównie japońskich, aczkolwiek twórcy wrzucili też kilka jednostek niemieckich i włoskich, a nawet pojedyncze okręty alianckie – z czego niektóre można zdobyć jedynie w czasie specjalnych eventów. Naszym przeciwnikiem jest tajemnicza Flota Otchłani, która zagraża morskim szlakom handlowym. Możliwe są również starcia z innymi graczami.

Oczywiście Japończycy nie byłiby Japończykami, gdyby nie dodali od siebie jakiegoś „udziwiacza”. Nie wiem, co zażywali w czasie tworzenia koncepcji gry, ale musiało to być nielegalne, wymyślili bowiem, że okręty w „KanColle” będą miały postać... dziewczyn rodem z jakiegoś anime. Udowodniono nawet, że wyporność prawdziwego okrętu ma przełożenie na rozmiar, hm, watorów jego odpowiedniczki z gry...

Również cięższe okręty Floty Otchłani mają tu postać panienek w wieku różnym, ale już wrogie niszczyciele wyglądają jak zmutowane orki, czy inne morskie stwory.

Jeśli zaakceptujemy koncepcję, że nasz lotniskowiec to urocza dziewczoja, z którą chętnie umawialibyśmy się na randki, możemy przejść do właściwej rozgrywki. W czasie zabawy musimy dbać o surowce – paliwo, amunicję, metale i boksyt – które służą do budowy nowych okrętów oraz zaopatrywania i naprawy starych. Nasze dziewczyny możemy też modernizować – pod tym względem gra przypomina prostego RPGa, gdyż dobieramy im ekwipunek i zwiększamy ich statystyki. W czasie walki jednostki zdobywają doświadczenie i awansują na kolejne poziomy.

Naszą ekipę organizujemy w maksymalnie cztery floty, które wysyłamy na ekspedycje, gdzie pozyskujemy materiały, i na wyprawy, w czasie których toczymy bitwy z Flotą Otchłani. Wbrew pozorom, nie mamy wielkiego wpływu na przebieg starć. Nasza flota sama wybiera trasę, którą płynie (aczkolwiek tu możemy jeszcze coś zmienić, dobierając odpowiedni skład eskadry), a okręty same decydują, kogo atakować. Dużą rolę odgrywa tu generator liczb losowych, który wpływa praktycznie na wszystko. A ponieważ twórcy są złymi bestiami, nasze dziewczyny potrafią oddać całą serię niecelnych strzałów, a pancerniki z uporem godnym lepszej sprawy skupiają ogień na małych, uszkodzonych niszczycielach, nawet jeśli obok znajdują się znacznie groźniejsze jednostki, z którymi reszta floty sobie nie poradzi.

Jednak produkcja jest niesamowicie wręcz grywalna. Łatwo się w nią wciągnąć, ma prostą mechanikę i generalnie trudno przestać w nią grać. Jednocześnie nie jest zbyt czasochłonna – wyprawy trwają tu góra pięć minut, w dodatku niektóre czynności, w tym naprawa uszkodzonych okrętów, zajmują dużo czasu. Możemy więc śmiało wyłączyć grę, zająć się czymś innym i wrócić dwie godziny później, by odebrać okręty ze stoczni i ruszyć na kolejną wyprawę... tylko po to, by nasz jedyny lotniskowiec oberwał torpedą i musiał spędzić kolejne dwie godziny na naprawie.



Strona techniczna prezentuje się znośnie. W tle gra typowa dla tego typu produkcji muzyczka, a grafika jest przyjemna dla oka. Na szczególną uwagę zasługują projekty postaci, które są klasą samą w sobie – i to niezależnie, czy mówimy o naszych okrętach, czy o jednostkach Floty Otchłani. W zasadzie każdy powinien znaleźć sobie jakąś ulubienicę.

Czy gra ma wady? Cóż, kto ich nie ma. Pierwsza wynika z faktu, że mamy do czynienia z darmową grą przeglądarkową. Oznacza to, że dużą rolę odgrywa tu farmienie zaopatrzenia i Wład Natchmiastowej Naprawy, które skracają do zera czas potrzebny na przywrócenie jednej z dziewczyn do pełni zdrowia – kto musiał czekać cały dzień, aż Akagi zregeneruje swoje siły, ten wie, czemu to takie ważne. Poza tym, liczba okrętów, które możemy przygarnąć, jest ograniczona do stu. Limit ten można zwiększyć, wydając na to złoto, które z kolei kupujemy za prawdziwe pieniądze. Kolejną wadą, na szczęście niewielką, jest generator liczb losowych, o którym już wspominałem. Jednak ostatni minus „KanColle” może sprawić, że wielu graczy nawet nie spojrzy na tę grę. Mało tego, została popełniona celowo; osobiście uważam, że jest to jakaś forma zemsty Japończyków za Midway

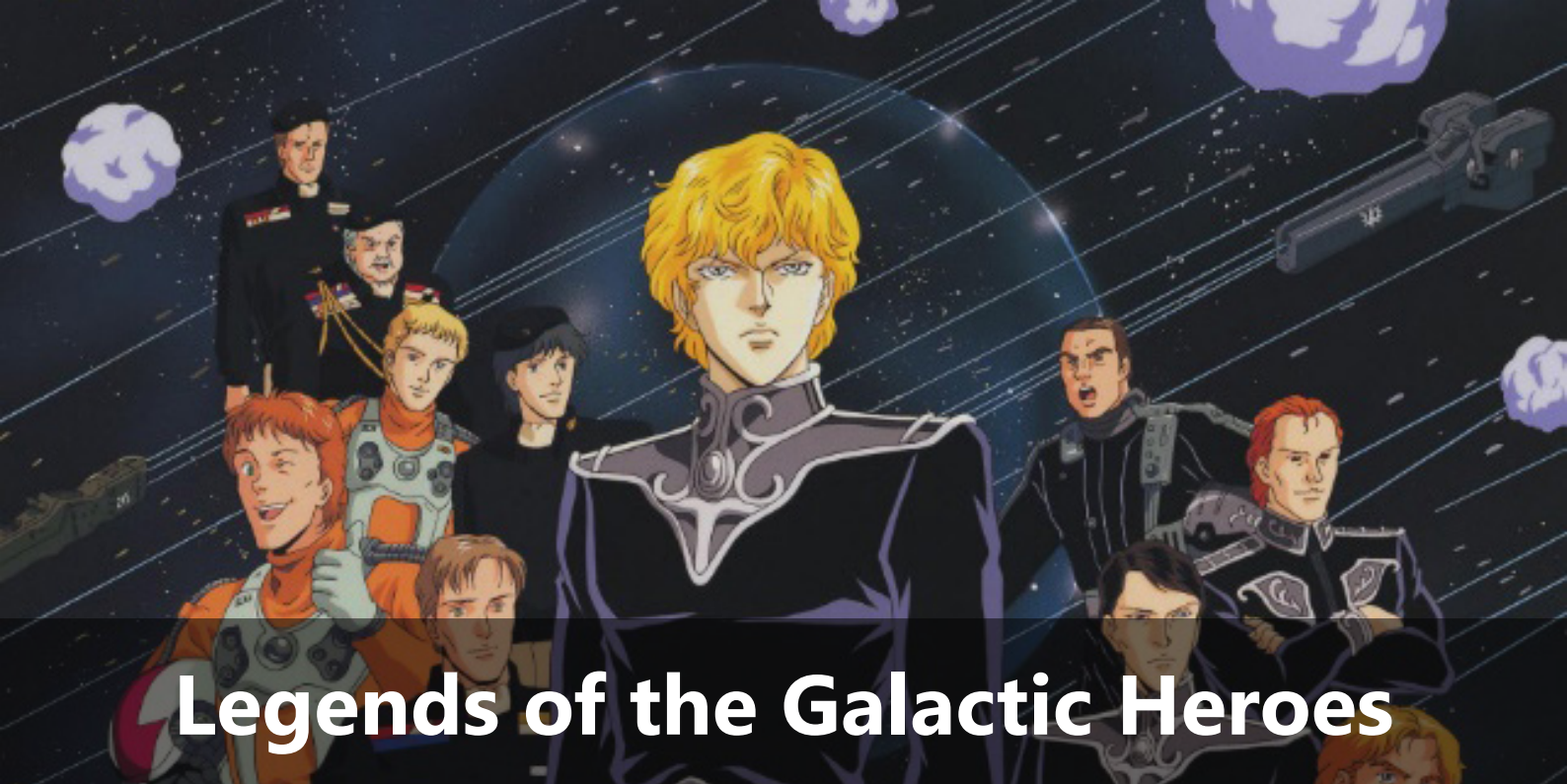
i dwie bomby atomowe zrzucone na ich kraj przez ludzi Zachodu.

Gra jest dostępna tylko w języku japońskim. Mało tego, proces rejestracji jest dość skomplikowany – a przynajmniej w większym stopniu, niż przyzwyczyli nas do tego podobne produkcje z Europy czy Ameryki – i wymaga użycia specjalnych rozszerzeń do przeglądarki, przestawienia zegara systemowego na czas japoński i złożenia ofiary ze szczeniaczka. Na szczęście „KanColle” jest dość prostą grą, fanowska wiki w miarę jasno wyjaśnia, który przycisk odpowiada za jaką opcję i kiedy należy wycofać flotę, by nie zatoneła, a rozszerzenia znacznie ułatwiają zabawę, dając łatwy dostęp do większości ważnych informacji przetłumaczonych na język angielski.

A co, jeśli byście chcieli poznać świat „KanColle”, jednak rejestracja jest zbyt skomplikowana lub gry przeglądarkowe wywołują u was odruch wymiotny? Wtedy mam dla was ratunek w postaci anime na podstawie omawianej tu gry. Fabuła tego krótkiego, bo liczącego raptem dwanaście odcinków serialu toczy się wokół niszczyciela Fubuki, nowego nabytku floty Anonimowego Admirala. Z jej perspektywy poznajemy mieszkańców bazy marynarki wojennej (która, prawdę mówiąc, bardzo przypomina szkołę z internatem ze stereotypowego anime) i ich zmagania z Flotą Otchłani.

Główną zaletą serialu jest ciepły klimat, momentami bardzo podobny do tego, z jakim mieliśmy do czynienia w „Girls und Panzer”. W zasadzie to porównanie „Kantai Collection” z serią o czołgistkach w miniówkach jest całkiem trafne, gdyż oba anime odznaczają się wyrazistymi postaciami, które łatwo jest polubić, oraz przyjemnym humorem, który w wypadku omawianej tu produkcji niekiedy wyśmiewa niektóre cechy gry. Na szczęście znajomość internetowej karcianki nie jest niezbędna, by w pełni cieszyć się serialem, najwyżej ominie was jedno czy dwa nawiązania. Wszystko to – humor, ciepły klimat i postacie – doprawiono przyjemną dla oka oprawą graficzną i świetną muzyką.

Zatem jeśli szukacie miłej i przyjemnej gry przeglądarkowej, jesteście fanami wojen morskich, a bariera językowa i konieczność zabawy z rejestrowaniem się nie stanowi problemu, „Kantai Collection” to coś, czego potrzebujecie. Jeśli jednak dacie się pokonać japońskiej polityce wydawniczej lub poszukujecie nie gry, a anime w klimatach „Girls und Panzer”, „KanColle” również jest pozycją dla was. Tak czy inaczej, będziecie się świetnie bawić.



# Legends of the Galactic Heroes

**K**rótką piłką – jaka jest najlepsza space opera, jaka kiedykolwiek powstała? Większość powie pewnie, że saga Star Wars z jej Starą i Nową Trylogią. Ja jednak mogę z pewnością stwierdzić, że „Legends of the Galactic Heroes” przewyższa ją z łatwością.

» Verlax

„Legends of the Galactic Heroes” to dosyć stare anime (pochodzące z roku 1988), które w porównaniu do wymienionej powyżej serii jest bardzo mało znane. Jest to tym bardziej szokujące, że LotGH jest powszechnie uznawane za arcydzieło.

Samo „Legends...” opowiada historię ludzkości, która wiele setek lat później w wyniku licznych wynalazków oraz konfliktów wewnętrznych jest podzielona jak nigdy. Obecnie znana galaktyka gości dwa wielkie państwa – Imperium Galaktyczne (inspirowane Cesarstwem Niemieckim) oraz Przymierze Wolnych Planet (inspirowane Republiką Chińską oraz demokracją amerykańską). Od przeszło 150 lat obydwa te twory są w stanie permanentnej wojny i żadna ze stron nie jest w stanie uzyskać przewagi lub zgodzić się na pokój. W tym właśnie okresie młody, ambitny i obłądnie utalentowany hrabia Reinhard von Lohengramm otrzymuje pozycję admirała floty Imperium Galaktycznego i od tego momentu zaczyna się akcja właściwa tego anime. „Legends of Galactic Heroes” ma dokładnie 110 odcinków podzielonych na 4 sezony i właściwie od początku do końca fabuła jest prowadzona

niemalże bezbłędnie. Mamy w tej serii w sumie wszystko – wielkie bitwy w kosmosie, intrygi polityczne, dużo rozważań filozoficznych, rozważania o ustrojach politycznych, romanse i tragedie jednostek i wiele więcej.

Wszystko to jest tak dobre, ponieważ lista postaci, które wspierają wymienione powyżej wątki, jest niesamowicie bogata. Ciekawym przykładem jest chociażby obejrzenie openingu do 1 odcinka tej serii. Pojawia się w nim masa bohaterów wyglądających dosyć podobnie i byłem przekonany, że nie ma realnej możliwości, bym kogokolwiek zapamiętał. Do końca anime byłem jednak w stanie podać powyżej 3/4 nazwisk oraz funkcje, charakter i cechy charakterystyczne każdej postaci z openingu. Jest to możliwe, ponieważ LotGH ma tonę interesujących wątków pobocznych oraz często uchyla się od kontynuowania wątku głównego, by zamiast tego skupić się na dylematach pojedynczej, mniej istotnej osobistości. Trzeba też pamiętać, że chociaż LotGH jest raczej „Imperium-centriczne”, to niemalże połowa czasu tego show jest poświęcona dla postaci z Przymierza Wolnych Planet, skąd mamy kolejne kilkanaście interesujących charakterów. Gdybym sam miał wymienić swoich ulubieńców, na pewno byłiby to: Reinhard, Yang Wen-li, Reuntal, Mittermeyer, Oberstein, Mueller, Bittenfeld, Schenkoppf, Poplan, Merkatz oraz Kircheis.

„Legends...” jest mało miłosierne. Niestety, wielka lista interesujących charakterów oznacza również wielką listę paskudnych śmierci. Postacie umierają

powszechnie. Czasem ich nadchodzący koniec jest sugerowany widzowi przez kilka odcinków, by pozwolić mu się przyzwyczać i przygotować, a czasem umierają nagle i bez ostrzeżenia w ciągu paru sekund. Twórcy LotGH zabijali ukochanych bohaterów show na długo zanim Martin uczynił to modnym i dzięki temu potrafią naprawdę poruszyć widza. Tak samo też trudno zachować spokój, gdyż bitwy kosmiczne czy walki abordażowe są bardzo intensywne i brutalne, zaskakując też swoją gigantyczną skalą. W bitwach uczestniczy nawet 100.000 okrętów, a starcia mogą trwać kilka dni – w samym zaś anime jedna bitwa może otrzymać dwa pełne odcinki. „Starcia” ze Star Warsów przy tym anime wyglądają na żałosne, niewielkie potyczki.



W porównaniu do takiej właśnie sagi autorstwa George Lucasa, LotGH nie przedstawia walki dobra ze złem, „bieli z czernią”. Co ważne jednak, nie jest to tępe silenie się na „szarość” i „wszyscy są tak samo źli”. Anime to robi rzecz dokładnie odwrotną. Parafrazując jednego z głównych bohaterów serii, to, co w niej jest prezentowane, to walka dobra z dobrem. Obiektywnie obie frakcje, czyli klika oficerów pod dowództwem Reinharda von Lohengramma oraz Yang Wen-li mają rację i ich przekonania są słuszne, choć są wzajemnie wobec siebie sprzeczne. Postaci realnie złych, których oglądający powinien nienawidzić, jest bardzo mało i można je w sumie wymienić z pamięci na palcach jednej ręki.

Rozpisałem peany na temat wspaniałości fabularnej LotGH, ale czy ma ona jakieś wady? Ciężko mi to przyznać, ale ma. W LotGH pojawiają się też wątki religijne, jednak w porównaniu do np. rozważań o ustrojach politycznych brakuje im jakiegokolwiek finezji i dobrego smaku. W Przymierzu panuje powszechny ateizm, w Imperium zaadaptowany został kult nordycki, zaś jedyną w sumie poważną religią występującą w tym anime jest

Kult Ziemi, który na początku zapowiada się na bardzo potężny i interesujący fabularnie, a potem zawodzi na całej linii. Prawdę powiedziawszy, terrarystów można byłoby całkowicie z tego anime wykreślić i seria ta nic by na tym nie straciła. Czasami też zdarzają się głupotki fabularne, najczęściej w trakcie bitew w kosmosie. Najczęściej objawia się to poprzez chwilowe zaciemnienie mózgu normalnie doskonałych admirałów albo przez mało zrozumiałe dla widza manewry taktyczne, które nie powinny mieć żadnego wpływu na cokolwiek.

Jeśli chodzi o oprawę audiowizualną, nie jest ona oczywiście wybitna jak na dzisiejsze czasy, ale dzięki zastosowaniu dosyć realistycznego i prostego stylu graficznego, anime to właściwie się nie zestarzało i można je oglądać bez zgrzytania zębami. Animacje laserów i okrętów mogą się na początku wydawać paskudnie prymitywne, ale z sezonu na sezon jest coraz lepiej i przestaje to razić. Jednak tym, czym LotGH miażdży, jest doskonała oprawa muzyczna, zasilana przez masę klasycznych kompozycji. Z kompozytorów bardzo popularni są Mahler oraz Dvorak, zaś autorskie kompozycje jak „Valkyrie Loves Thy Bravery”, hymn Przymierza Wolnych Planet, wszystkie openingi oraz endingi do odcinków ze szczególnym zaznaczeniem „Skies of Love” oraz „Sea of Stars” to poezja dla uszu. LotGH nie musi się czuć „gorszy” w tym zakresie od Star Wars i kompozycji autorstwa Johna Williamsa.



Podsumowując, Legends of the Galactic Heroes to space-opera o niespotykanej jakości i wspaniałej fabule oraz dbałości o detale. Jeśli ma ona jakąś naprawdę poważną i znaczącą wadę, to jest nią to, że po zakończeniu oglądania tej serii ciężko oglądać jakiegokolwiek inne show, gdyż porównując je do LotGH, to wszystko wygląda blado. Nie powinien to być jednak powód, by tego anime nie obejrzeć i ostatecznie bardzo je polecam – jest to niezapomniane przeżycie.



tom I

## Achaja (tom I) – Recenzja

**J**eśli ktoś jeszcze pamięta moje felietony w poprzednich wersjach tego pisma, wie, że uważam, iż czasem można natknąć się na opowiadania bądź dzieła tak złe, że recenzowanie ich nie jest tego warte i czasem daje efekt odwrotny od zamierzonego. Pomimo tego, zdecydowałem wreszcie, że w sumie z analizy „Achai” autorstwa Ziemiańskiego można też wyciągnąć dobre wnioski i stąd też próba zmierzenia się z nią.

» Verlax

Achaja jest serią fantasy... no i mamy już ból głowy, bo nie wiadomo w sumie, czy to fantasy. Ktoś, kto spojrzy na to bardziej optymistycznym okiem, powie, że cykl ten to „zgrabne połączenie science fiction z elementami fantastycznymi”. Ja, podchodząc do tego z mniejszą dozą chęci i powalony masą głupotek, raczej mogę powiedzieć, że jest to świat zbudowany wyjątkowo niekonsekwentnie i bez większego pomysłu. Po jego przeczytaniu można jednak dojść do wniosku, że serię tę można zaliczyć pod tzw. „Faptastykę”. Tytułowa „Achaja” to księżniczka, córka jednego z siedmiu książąt królestwa Troy, która w wyniku intryg pałacowych najpierw zostaje zesłana do wojska, a potem paskudnie wystawiona przez swoją polityczną przeciwniczkę, przez co ląduje w niewoli u państwa Luan. Poza Achają mamy również innych głównych bohaterów, w tym parę Zaan i Sirius oraz czarownika Mereditha, których przygody stanowią przez większość czasu kompletną odskocznicę od

działalności innych postaci i większego związku (przynajmniej w pierwszym tomie) ze sobą nie mają.

Jak wszyscy pewnie doskonale wiedzą, różnica między książką opublikowaną w poważnym wydawnictwie, jak Fabryka Słów, a fanfikiem napisanym na forum mlppolska.pl jest taka, że to pierwsze przechodzi profesjonalną korektę zrobioną przez ludzi, którzy robią to jako zawodowo. W tym sensie więc „Achaja” kategoryzuje się raczej jako kiepski fanfik, bo poziom korekty jest żenujący. Czy to autor ma jakieś parcie na powtarzanie tej samej frazy, czy to zwykłe błędy interpunkcyjne i stylistyczne się zdarzają, nie można oprzeć wrażenia, że trochę za szybko książka ta poszła do drukarni.

Inną ciekawą różnicą między „poważnym pisarzem” a twórcą fanfika jest to, że ten pierwszy ma zwykle czas, pieniądze, chęci i wiedzę, by zrobić coś, co powszechnie zwie się „researchem” (albo, w nieco dalekim tłumaczeniu na polski – „sięgnięcie do źródeł”). Najczęściej objawia się on w dziełach dotyczących mocno realiów historycznych z dawnych lat. Przykładowo, wielkim mistrzem researchu jest Sapkowski, który pisząc czy to trylogię husycką, czy to nawet bardzo słabą „Zmiję”, zagląda do źródeł historycznych i w rezultacie czytelnik jest pewny, że autor wie, o czym pisze. Research jest jednak również potrzebny w pisaniu dzieł dziejących się w fikcyjnym świecie i widać, że Ziemiański albo żadnej wiedzy nie ma, albo po prostu niespecjalnie go to obchodziło. W rezultacie jesteśmy zawalani kompletnymi kretynizmami, jeśli chodzi

o świat przedstawiony. Czy mowa tutaj o ciężkiej polityce i ustrojach państw w tym uniwersum, czy o kompletnej głupocie, jak „porady do przetrwania na pustyni”, widać, że nie tylko twórca w ogóle się nie zastanowił, czy cokolwiek, co pisał, ma sens, ale również, że wydawnictwo, które to korektoowało, też się nad tym nie zastanawiało.

Natomiast już odchodząc od takich poważnych rzeczy jak „research”, „korekta” i tak dalej, jak się samą „Achaję” czyta? Na pewno mogę powiedzieć, że styl pisania jest bardzo luźny i w rezultacie kolejne strony przewracają się szybko. Nie mogę powiedzieć, że „Achaja” jest kompletnie beznadziejną książką, bo nie jest. Sama fabuła do pewnego stopnia nawet może wciągnąć. Co odrzuca i wywołuje skrzywienia na twarzy, to nie przynudzająca fabuła, tylko najczęściej właśnie powalające niekonsekwencją głupoty, korekta oraz najgorsze – wywody filozoficzne autora (Boże, uchowaj!).

Nie można też ukryć, że autor definitywnie pisał tę książkę z jedną tylko ręką na klawiaturze, bo jego wywody na temat kobiet, ich opisy oraz generalnie cała postać Achai są bardziej śmieszne niż interesujące. W rezultacie bardzo popularne jest określenie tego cyklu jako „Fapaja”, gdyż, co tu dużo mówić, po jej przeczytaniu naprawdę można dojść do wniosku, że autor jest co najmniej niewyżyty.

Podsumowując, jeśli już czytać „Achaję”, to tak,

jak oglądać typowe kino akcji klasy B – wyłączyć mózg, nie myśleć za dużo, udawać, że się głupot nie widzi i przeglądać kolejne strony. „Achaja” jako literatura rozrywkowa nie jest skrajnie zła, ale reklamowanie jej na dobre fantasy/science fiction/ cokolwiek-to-jest, a już tym bardziej porównywanie do jakiegokolwiek innego dobrego twórcy fantastyki w Polsce jest grubą, grubą przesadą.



# Mały bestiariusz słowiański #2

## Stworzenia – wymówki

**P**rawdziwy internetowy coacher zapewne radziłby natychmiast przestać szukać zbędnych wymówek i już dziś zacząć zmieniać swoje życie na lepsze. Na wasze szczęście jestem zupełnym przeciwieństwem kogoś takiego, więc oto przedstawiam trzy istoty z wierzeń Słowian, których można użyć do wytłumaczenia wszelkich swoich niepowodzeń, porażek i codziennych problemów.

» *Gray Picture*

### Licho



Czy zdarza się wam czasem gubić klucze od mieszkania? Lub nie pamiętać, gdzie zostawiło się telefon albo inne ważne rze-

czy? A może upuszczać cenne porcelanowe filiżanki z ręcznie wykonanymi malunkami wyjątkowo brzydkich kwiatków? Na szczęście dzięki pewnemu słowiańskiemu demoniowi – lichu – nie będziecie musieli ani tracić czasu na trenowanie pamięci, ani wydawać ostatnich ciężko zarobionych pieniędzy na leki na lepszą pracę mózgu, ani zwać na niewinne babcine koty winy za zniszczone nakrycie stołowe. Licho była niewielką i kudłatą istotą, z wyglądu przypominającą trochę skrzyżowanie kota z małpą. Bardzo umiłowała sobie płatanie wyjątkowo złośliwych figli i psot. Tłukła i wywracała naczynia, dosypywała popiołu do mąki (czym można też tłumaczyć swój całkowity brak zdolności kulinarnych), plątała koniom grzywy (i jestem prawie całkowicie pewna, że dziś robi coś podobnego z lampkami choinkowymi i kablami od słuchawek) oraz chyba najbardziej uciążliwe – chowała domowe przedmioty w najmniej spodziewanych miejscach.

Psoty licha były dla naszych przodków na tyle uciążliwe, że mimo prawie całkowitego zapomnienia o owym stworku, pozostał po nim wyraźny ślad w wielu powiedzeniach: „Licho wie”, „Niech to lichu porwie”, „Tam do licha”, „Licho nigdy nie śpi”, „Licho go nosi” i jeszcze wiele innych.

## Dola



Święta Bożego Narodzenia już na szczęście minęły, a wraz z nimi zbyt intensywny najazd ukochanej rodziny, która przez większość roku udaje, że nie istnieje, ale w te kilka szczególnych dni przypomina sobie o was i zadaje te wszystkie tak lubiane pytania. „Jak tam w pracy?” „Jak ci idzie w szkole?” „Masz już dziewczynę/chłopaka?” „Kiedy dzieci?” Możecie się już radować, gdyż znam inne rozwiązanie tego problemu niż te niezwykle męczące próby osiągnięcia czegoś w życiu czy równie wymagające wysiłku pozbycie się całej rodziny tak, żeby nikt tego nie zauważył. Wystarczy zwałić na dołą całą winę za wszelkie swoje niepowodzenia i niespełnienie cudzych, zbyt wygórowanych ambicji.

Dola była duchem opiekuńczym, towarzysząc człowiekowi przez całe życie doglądała dobytku właściciela, pomagała w codziennym życiu i pokonywaniu trudności. Jej głównym celem było pomaganie w osiągnięciu szeroko pojętych sukcesów i dobrobytu. Jednak dola nie zawsze działała tak, jak powinna, a to oznaczało, że człowiek od początku skazany był na porażkę i nieszczęście. Zdarzało się, iż ten duch opiekuńczy był niedostosowany do ambicji i pragnień swojego posiadacza. Chłopu z dołą kupca nigdy nic na polu nie urosło, konie łamały nogi, krowy dawały skwaśniałe mleko, a kury ciągle topiły się w najmniejszych nawet kałużach. Natomiast kupiec z dołą chłopską nie umiał ubić żadnego korzystnego interesu. Co więcej, nie wystarczyło do osiągnięcia sukcesu, żeby duch opiekuńczy był odpowiednio dobrany do ambicji właściciela, gdyż czasami zdarzały się egzemplarze wyjątkowo leniwe i bardzo nieużyteczne lub zwyczajnie niezaradne. Człowiek z taką dołą był skazany na klęskę niezależnie od tego, co zrobił.

## Bełt



To wyjątkowo złośliwe i powszechne stworzenie znane było pod wieloma nazwami – bełt, błęd, błędzeń, błąd, błud i błudoń. Niezależnie od nadanej mu nazwy zawsze zachowywał się tak samo. Zebrane w niewielkie grupki złożone z kilku osobników czekały na traktach oraz rozdrożach, gdzie czyhały na niczego niespodziewających się ludzi, aby mylić im drogi, zwodzić na niebezpieczne szlaki pełne rozbójników i powodować chwilowy brak orientacji w terenie. Nie wiadomo czemu, ale na swoje ofiary szczególnie upodobały sobie wracających z karczm, gospód i co bardziej udanych wesel. Następnym razem, gdy ledwo żywi wrócicie do domu po całonocnej imprezie, zamiast szukać nazbyt skomplikowanych wytłumaczeń, wystarczy powiedzieć, że po drodze natrafiło się na stadko tych niemiłych demonów.

A skoro już o problemach związanych ze spożyciem za dużej ilości różnorodnych alkoholi. Nasi przodkowie, nie mając dzisiejszej wiedzy o sposobie trawienia alkoholu przez organizm człowieka, próbowali na inne sposoby wytłumaczyć sobie przyczynę pojawiania się kaca. Jak łatwo się domyślić, wymyślili stworzenie, które obwiniali za to bardzo nieprzyjemne zjawisko. Gneciuch przypominał coś pomiędzy kotem a szczurem, ale był od nich większy i miał nogi cienkie jak patyki. Mieszkał w zakamarkach chat i gdy w nocy wyczuł woń alkoholu, wychodził ze swojej kryjówki. Siadał na śpiącym człowieku i całą noc delectował się zapachem. Był na tyle ciężki, że uciskana w ten sposób osoba budziła się następnego dnia cała obolała, wyczerpana i całkowicie pozbawiona siły do jakiegokolwiek pracy.



# Red's Pocket Ponies

*W ofercie można znaleźć:*

*Przypinki*

*Kubki*

*Koszulki*

*Nieśmietelniki*

*Figurki Funko*

*Zamówienia specjalne*



*/redspocketponies*

