

9/2017

EQUESTRIA TIMES

16

*Wywiad z Cygnusem
Czyli co gęga w stawie*

*Kącik Rysownika
Kredką i Akwarelą*

*Adventure Found Me
Co tym razem wykopał Bester*

Witajcie, pierożki!

Wakacje dla niektórych już się skończyły. Liczę na to, że spędziliście je radośnie i intensywnie, odpoczywając od trudów życia codziennego. Na osłodę rozpoczęcia roku szkolnego mamy dla Was nowe "Equestria Times", co prawda stosunkowo cienkie, jednak wciąż bogate w różnorodne artykuły. Dostaniecie recenzje fanfików, dwa wywiady z gwiazdami takimi jak Cygnus i Farcuf, redakcyjną ocenę odcinków oraz artykuł o rysowaniu tradycyjnym. Mam nadzieję, że ten ostatni zapoczątkuje nową serię, która zostanie z nami przez wiele kolejnych numerów. Standardowo możecie też liczyć na teksty niefandomowe. Więcej powie Wam Gandzia.

»Cahan

Czołem, kotleciki!

Ponieważ Cahan zaznajomiła już Was z gwoździem programu, czyli zapoznać Was z resztą artykułów. Od Moonlight dowiedcie się, jak zaczął Verlax przygotować tradycyjną już w naszym magazynie, recenzję animacji. Ghatorr i Verlax będą kusić Was, byście zmarnowali czas przy barze. Do tego recenzje fanfików: "Dzieła" Hoffmana i "Adventure Found Me" u nas! Miłej lektury i do zobaczenia za miesiąc.

Redaktor Naczelny - Cahan

Redaktor wicenzelny - Gandzia, Verlax

Redaktorzy - Matyas Corra, KingofHills, Zodiak,
Gray Picture, Ghatorr, Moonlight, Besteur

Korektorzy - solaris, Gandzia, SoulsTornado, Magda B

Dział techniczny - Pisklakozaur, Falconek

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.

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:

[Mlp-vector-collabs](#)

[1Jaz](#)

Spis treści

RECENZJE

Dzieło..... 4

MANUFAKTURA

Tworzy się: Adventure Found Me..... 5

PUBLICYSTYKA

Redakcyjna ocena odcinków..... 7

Wywiad z Cygnusem..... 11

Wywiad z Farcu..... 18

Rysowanie to magia..... 20

POZOSTAŁE

Recenzja: Sakamoto desu ga?..... 22

Recenzja: Thea: The Awakening..... 25

Recenzja: Hearts of Iron IV..... 28

wywiadami, pozostaje mi
zająć przygodę z rysunkiem.
ne. Czasem mam wrażenie,
uważyłby różnicy... Wraca-
dzo przyjemnych gierkach.
e" Foleya. To wszystko tylko

»Gandzia





[oneshot] [adventure] [fantasy] [slice of life]

Dzieło

Autor: Hoffman

Jeśli lubicie fantasy i macie mało czasu, to chyba znalazłam Wam lekturę obowiązkową. Fanfik Hoffmana jest krótki, klimatyczny, dobrze napisany, a czyta się go szybko i przyjemnie. W dodatku nie gryzie się z serialem, a nawet mógłby być jego częścią, gdyby nie to, że jest dość mroczny. Wyjaśnia za to pewne kwestie nieporuszone w kreskówce.

» *Cahan*

“Dzieło” napisano ładnym, poprawnym językiem, nie licząc paru drobnych potknięć, których pewnie nawet nie wyłapiecie podczas lektury. Autor świetnie operuje słowami, nadając opowiadaniu mroczny i tajemniczy klimat. Możemy poczuć ten świat, te miejsca i tych bohaterów, by czerpać pełną przyjemność przy czytaniu. A każdy wyraz zdaje się mówić: to jest fantasy i nie znajdziesz w nim dobrego zakończenia.

Bohaterowie zostali dobrze nakreśleni – Celestia jest dobra i wyrozumiała, ale też władczą, rozsądną, mądrą i stanowczą, a główny bohater wypada autentycznie. Ciężko mi powiedzieć o nim coś więcej, by nie zdradzić za wiele z fabuły, ale jest to raczej postać dynamiczna i ten dynamizm udało się ładnie zaznaczyć w ciągu tych paru stron. Wszystko przebiega stopniowo.

Fabuła jest dość przewidywalna. Zaufany mag księżniczki Celestii przybywa do zamku w lesie Everfree, by pomóc jej ustalić, nad czym potajemnie pracowała Luna przed przemianą w Nightmare Moon, która to miała miejsce niedawno. Prace granatowej alikorn cuchną czarną magią na sto kilometrów, a ta, jak wiadomo, bywa zdradliwa i niebezpieczna. Ja od początku wiedziałam, o jaki artefakt tu chodzi i że ta historia nie może mieć dobrego zakończenia. Jednak nie wiedziałam, jak do tego dojdzie i tu Hoffman nawet mnie zaskoczył.

W ogóle w “Dziele” jest coś nowego i świeżego – to chyba pierwsze opowiadanie, które porusza genezę tego artefaktu i jedno z nielicznych (przynajmniej na polskiej scenie fanfikowej) mówiących o czasach bezpośrednio po wygnaniu Nightmare Moon. W dodatku skupia się na innych rzeczach niż smutna Celestia. Pomimo całej tej nowości ta historia przypomina mi trochę fandom sprzed lat, chyba przez ten balans między mrokiem a serialem.

“Dzieło” mogłabym polecić wszystkim. Fanfik pomimo mrocznego klimatu nie jest krwawy, brutalny czy przepełniony jakąś przesadną obrzydliwością. Temat został potraktowany w sposób ciekawy, a jednocześnie spójny z serialem. W dodatku opowiadanie napisano tak zgrabnie, że czyta się je jednym tchem. Jeśli po nie sięgniecie, to powinniście być usatysfakcjonowani.



[NZ][Adventure][Violence]

Tworzy się: Adventure Found Me

Autor: Foley

Gdybym poprosił was o wymienienie waszej ulubionej postaci z jakichś filmów przygodowych, z pewnością znalazłyby się osoby, które wymieniłyby Larę Croft z serii Tomb Raider czy Indianę Jonesa z filmów o jego przygodach. Podejrzewam, że pojawiliby się też miłośnicy serii "Piraci z Karaibów", a tym samym fani Jacka Sparrowa. Podobnie sytuacja miałaby się, gdybym poprosił o wymienienie postaci z tejsze tematyki, ale z gier. Tutaj zapewne znów pojawiłyby się Lara Croft czy Nathan Drake z serii Uncharted. Książki przygodowe? Aż strach zaczynać ten temat, ale wspomnę chociażby Winnetou?

» *Besteur*

Jak widać, przygoda ma się dobrze i trzyma się mocno w popkulturze. Nie inaczej jest w sprawach nieco bliższych tematyce tego magazynu i tego tekstu, mianowicie – fików. Choć tych w dziale z opowiadaniem znajdziemy całe mnóstwo, dzisiaj przytoczę tekst, który aktualnie znajduje się jeszcze w fazie pisania, lecz na chwilę pisania tych słów ma opublikowane już sześć rozdziałów, więc jest już w co się zagłębić. Tekst, o którym mowa, to tytułowe "Adventure Found Me" autorstwa Foley'a, twórcy znanego z pisania przygodowo-militarnych opowiadań z dużą dawką akcji i omawianej przygody. Foley ma za sobą takie opowiadania, jak "Cena Kilometra", "D&D", "Band of Ponies" czy recenzowany w piśmie "Dzień Kuca". Wiedząc to, co poniekąd

z pewnością już domyślają się, co się święci. AFM zabiera nas w podróż na niepozorną wyspę w poszukiwaniu odpowiedzi na palące wszystkich pytanie: czemu, do cholery, poprzednie wyprawy do tej pory nie wróciły do domu? Coś jest bardzo nie tak i siłą rzeczy ktoś musi to zbadać. Ktoś, kto zna się na rzeczy i niejednego grobowiec widział i zwiedzał. Tak, w opowiadaniu pierwsze skrzypce będzie grać ulubienica Rainbow Dash – Daring Do.

Nieustraszona klacz po raz kolejny rzuci się w wir nieprzewidzianych wydarzeń i zwrotów akcji, znów będzie pełzać po zapomnianych komnatach, rozwiązywać zagadki, odszukiwać stare przejścia i sprawdzać, dokąd one prowadzą i co znajduje się na końcu. Baba z brodą? Garnek złota? A może złoty pociąg? Daring stanie przed zadaniem rozwiązania zagadki zaginionych ekspedycji oraz będzie musiała odkryć tajemnicę pewnej polany, na której zostanie odnaleziona coś zupełnie niespodziewanego w tej głuszy. Czy towarzysze dzielnego pegaza będą w stanie mu pomóc, czy tylko będą kisić zadki w namiotach jak pewna, rzeknijmy, parka? A może to znaleziony dziennik uczestnika jednej z poprzednich wypraw naprowadzi grupę na cel? Rzeczy, które tam się znajdują, mogą rzucić zupełnie nowe światło na to, co dzieje się na tym kawałku łąki pośrodku niczego. A co, jeśli te zapiski jeszcze bardziej zagmatwają to, czego grupa już się dowiedziała? Tyle pytań, tak mało odpowiedzi!

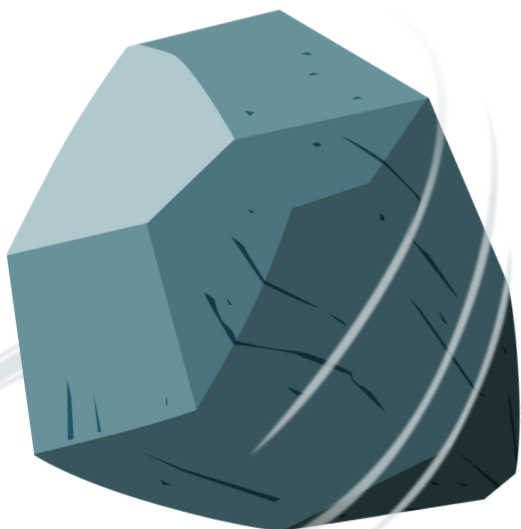
Jak sami widzicie, fabuła i to, co jest już teraz dostępne, stawiają więcej pytań niż odpowiedzi. Jeśli jednak wierzyć słowom autora, to nie jesteśmy jeszcze nawet w połowie przygody i czeka nas znacznie więcej! Ponadto, jak sam autor podkreśla, "Adventure Found Me" ma być jego najbardziej dopracowanym dziełem, a zarazem najpełniejszym. Nie skłamię, jeśli powiem, że przemawiają za tym jego lata doświadczeń w pisaniu opowiadań; dodam, że Foley prawdopodobnie rozpoczął przygodę z pisarstwem wcześniej niż ja, czyli przed początkiem 2013 roku. Liczne fanfiki autora oraz jego samozaparcie w pisaniu kolejnych rozdziałów pozwalają wierzyć, że opowiadanie nie zostanie porzucone, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę, że z niewiadomych przyczyn przeszło ono niezauważone w dziale fanfikowym.

Klimatycznie opowiadanie nie ma się czego wstydzić. Akcja rozwija się powoli, bez nieuzasadnionych dłużyń i zbędnych zapychaczy. Atmosfera gęstnieje ze strony na stronę, by z każdym rozdziałem przybliżyć nas do nowych zagadek i rozwiązań. Same postaci również wypadają poprawnie, a jest ich tutaj całkiem sporo. Od kucyków pozytywnie spoglądających na otaczający je świat, po zimnych i analitycznych naukowców, dla których wyspa jest tylko kolejnym zleceniem, niemającym nic wspólnego z czymś, co niektórzy nazywają

"przygodą". Niemniej, póki co niewiele jeszcze wiemy o przeciwnikach naszych bohaterów. Owszem, pojawili się w tekście i nawet wiemy, jak wyglądają, lecz ich motywy i sposób działania póki co zostają dla czytelnika tajemnicą.

Jak widać, fik powoli rozwija skrzydła, a autor ostrożnie podchodzi do każdego nowego rozdziału, rozważnie planując akcję i kolejne wydarzenia. Powoli dawkuje wszelakie informacje, żebyśmy za szybko nie wywnioskowali, co dzieje się na wyspie, oraz nie przejrżeli działań wrogów i nie odkryli tajemnicy, jaka kryje się za tym wszystkim. Dzięki temu otrzymujemy stonowane opowiadanie, będące dla autora swoistym oczkiem w głowie.

Reasumując, w tych sześciu rozdziałach zawiera się początek intrygującej przygody, solidnie napisanej, bez bohaterów z przesadzonymi mocami, a z kucykami z krwi i kości, kucykami, które popełniają błędy, wyciągają wnioski, współpracują i próbują rozwiązać nurtującą wszystkich tajemnicę tej niepozornej wysepki. Autor włożył mnóstwo wysiłku w stworzenie nowego świata i bohaterów oraz w tchnięcie życia w swój pomysł. Wiem, co mówię; może się wydawać, że pisanie przychodzi łatwo – łatwo przychodzi tylko przeziębienie. Wysiłek ten w mojej opinii opłaca się, ponieważ powstaje solidny fik z rzeczywistymi postaciami, intrygującą historią oraz bogatym światem.





Redakcyjna ocena odcinków

14. „Fame and Misfortune”

Cahan

Mamy tu kawał niezłego odcinka. Było zabawnie, a „Flawless Song” to moim zdaniem póki co najlepsza piosenka sezonu. Dużo lepsza od jakichś miłosnych zawodzeń rodziców AJ. Sam pomysł wydania dziennika przyjaźni od początku wydawał mi się zły. Całe szczęście, że twórcy serialu myśleli podobnie. Kuce zaczęły zachowywać się jak banda idiotów (nie żeby wcześniej tego nie robiły), ewentualnie jak stado bronies. Ktoś chyba czytał internetowe komentarze naszego pięknego fandomu. Co prawda zgadzam się ze starszą klaczą, że Twilight była lepsza, nim dostała skrzydła, a to dlatego, że jak już kiedyś pisałam, postać wraz ze skrzydłami dostała martwicę mózgu. Wielką zaletą odcinka jest to, że Mane 6 nie udało się przekonać innych kucyków. Nareszcie przegrały!

Gray Picture

Kolorowe salcesony wracają po krótkiej przerwie i to w bardzo fajnym odcinku. Twilight wpada na pomysł udostępnienia Dziennika Przyjaźni kucykom, aby te mogły się z niego uczyć. Reszcie Mane 6 się to bardzo spodobało, więc już potem wystarczyło jedno zaklęcie Starlight, żeby kucyki w całej Equestrii mogły się cieszyć swoją własną kopią Dziennika Przyjaźni. Ale gdyby wszystko poszło tak, jak to sobie wymyśliła Twilight, to odcinek skończyłby się happy endem po pierwszych pięciu minutach. Jednak kucyki po raz kolejny udowodniły, że nie są zbyt mądrymi stworzeniami i potraktowały Dziennik jak najzwyklejszą fikcję literacką (może

wystarczyło tylko napisać słowo „poradnik” gdzieś na okładce?). I od tego momentu zachowanie kuców tła wobec Mane 6 było jedną wielką analogią do zachowania bronies. Cały ten fandomowy hejt został przelany w słodkie, kolorowe ciątka kucyków. Mi oglądanie tego niesamowicie się podobało. Zabrakło tylko kogoś, kto by powiedział do Applejack: „Jesteś tylko kucykiem tła”.

Najlepsze jednak było zakończenie odcinka. Trzeba przyznać, że MLP z racji bycia bajką dla dzieci zazwyczaj jest przewidywalne, więc gdy Twilight zaczęła swoją kolejną moralizującą przemowę, a potem zaczęła śpiewać, to naprawdę spodziewałam się, że ten rozwścieczony tłum nagle stwierdzi, że księżniczka ma rację i sobie pójdzie. Jednak tym razem było inaczej, co zdecydowanie było najwięszym plusem odcinka.

8/10

15. „Triple Threat”

Cahan

Mam mieszane uczucia odnośnie tego odcinka. Głównie przez Spike’a i jego problem. Z jednej strony go rozumiem, bo też niekoniecznie chciałabym zapoznawać ze sobą niektórych z moich znajomych przez to, że prezentują skrajnie różne wartości, poglądy i postawy życiowe. Z drugiej nie odważyłabym takiego cyrku w sytuacji, w której pieśń już zaśpiewana, wino rozlane, a dziewczka w ciąży. Szkoda też, że nikt nie wyjaśnił Ember

zwyczajów kucyków i nie wyprowadził jej z błędu, kiedy zaczęła jeść ściany i rozsmarowywać na nich muffinki. No właśnie, Ember jest główną zaletą odcinka. Lubię autystyczną i P O T Ę Ż N Ą władczynię smoków. Za jej siłę, asertywność, upór, ale i elastyczność. I nie zgadzam się z osobami, które mówią, że ten odcinek zrobił z niej idiotkę. Smoki nie budują domów i mają tak odmienną kulturę, że nie dziwota, że smoczyca nie ogarnęła. No i jej teksty to złoto. Za to Thorax jak zwykle działał mi na nerwy. Jeleniożuk zachowuje się jak stara Fluttershy i wręcz przeprasza, że żyje. Mam nadzieję, że z czasem mu się poprawi, np. poprzez nagły, tragiczny i niespodziewany zgon.

Gray Picture

Po poprzednim świetnym odcinku dostaliśmy taki, którego nazwanie średnim jest dość naciągane. Spike jest autentycznie najgłupszą postacią w całym serialu. Cały jego „problem” mógłby zostać rozwiązany w pół minuty, gdyby zwyczajnie pomyślał (albo miał kalendarz). Twilight i Starlight, zamiast mu pomagać, też mogły chwilę pomyśleć. Tak naprawdę nadal nie rozumiem, czemu mały smok wymyślił, że Thorax i Ember mieliby się nie polubić (i zacząć wojnę, która zniszczyłaby Equestrię, ale ten absurd już zostawmy). Twi jako Księżniczka Przyjaźni powinna była wytłumaczyć Spike’owi, że skoro taka Shy i Applejack/Rainbow się przyjaźnią mimo różnych charakterów, to nic nie stoi na przeszkodzie, żeby Thorax i Ember się przyjaźnili. Ale niestety kucyki za mądre nie są, a Twilight też ma skłonność do wymyślania absurdalnych czarnych scenariuszy, więc cały odcinek spędziłam, patrząc z zażenowaniem w ekran komputera.

Mimo wszystko odcinek miał kilka niewielkich plusów, które jednak niewiele znaczą przy tak absurdalnie głupiej fabule. Największym z nich jest oczywiście samo pojawienie się Ember, którą bardzo lubię. Fajnie się patrzyło, jak próbuje zrozumieć, jak działa kucykowa przyjaźń czy jak porównuje Starlight i Twilight.

2/10



16. „Campfire Tales” Cahan

Legendy Equestrii... Człowiek się spodziewał Celestia wie czego, a dostał... Jedną dobrą legendę, jedną nijaką i jedną kretyńską. Do tego kucykowy zapychacz. Chociaż całkiem miły zapychacz, nawet jeśli miejscami głupi i nielogiczny. Wielki plus za skrzydlate pająki. Chcę takie! Jeśli chodzi o same historie, to najgorsza była ta o Rockhoofie. Zapowiadało się nieźle, ładne wikińskie kucyki, klimat – niestety, ale potem zadziała się magia z zadka Luny. Ktoś miał tak zły pomysł, że nawet nie wiem, jak to skomentować. Opowieść Rarity wypada dużo lepiej i uważam, że jest genialna. Prócz ładnej strony wizualnej i świetnego klimatu mamy tu też pełnowartościową opowieść z ciekawym przesłaniem. Było w tym coś takiego mądrego, poruszającego i głębokiego. Legenda o Flashu Magnusie niczym się nie wyróżniała. Wiało od niej nudą. Znaczący, może byłaby całkiem fajna, gdyby jakoś ją wydłużyć i rozwinąć. Ocena ogólna: szału nie ma.

Gray Picture

Odcinek zdecydowanie mało oryginalny. Sama część pomiędzy legendami była zwykłym zapychaczem, nie ma się co na niej skupiać.

Co do samych legend. Pierwsza z nich zapowiadała się bardzo dobrze. Bardzo klimatycznie wyglądające kucyki oraz ich wioska. I zasadniczo był to jedyny pozytywny aspekt tej opowieści. Jej fabuła, mimo że zapowiadała się nawet dobrze, została całkowicie skopana. Zamiast opowieści o powolnym, pełnym przeciwności dochodzeniu do celu, czego się spodziewałam, otrzymaliśmy historię, w której Rockhoof kilka razy wbił łopatę w ziemię... I bum, wielka magiczna przemiana. Naprawdę liczyłam na coś lepszego.

O drugiej legendzie mam zupełnie inną opinię niż o pierwszej. Była to najlepsza z opowieści odcinka. Wygląd Mistmane, pozostałych azjatyckich kucyków

i samego otoczenia naprawdę mi się podobały. Pod względem przesłania tak króciutka historyjka była absolutnym mistrzostwem. W tak ograniczonym czasie twórcy chcieli nie tylko przekazać, że liczy się wnętrze oraz że warto dać coś od siebie dla dobra innych, ale nawet pokusili się o próbę wytłumaczenia, ile może znaczyć piękno. Wszystko to udało im się w 110%.

Ostatnia legenda nie była ani dobra, ani zła. Zwyczajna opowiastka o odważnym pegazie, mnie specjalnie nie zaciekała. Przynajmniej smoki wyglądały epicko.

6/10



17. „To Change a Changeling” Cahan

Radosne przygody Towarzysza Thoraxa i wielkiej komuny... Nie cierpię nowych podmieńców i nie chce mi się teraz pisać, dlaczego. Poza tym, że są brzydkie, ciapowate i przypominają mi najgorszy koszmar mojego dzieciństwa, czyli „Troskliwe Misie”. Jednak Pharynx, poza tym, że ma głupie imię... Gardło, brak Klatki Piersiowej, jest całkiem spoko gościem. Ładnie wygląda, lubi walkę, nie lubi tej tęczącej zmiany. Niestety, od początku było wiadome, jak to się skończy. Plan Starlight był kiepski, ale się udał. Minus za potworka, bo nieciekawo. Jakaś hybryda gwiazdonosa i golca.

Gray Picture

Kilka odcinków temu Thorax żalił się, że jest kilka zbuntowanych podmieńców, które nie chcą porzucić starych zwyczajów. Ta wzmianka mnie ucieszyła, ponieważ nie spodobała mi się jednomyślność, z jaką podmieńce odeszły z „ciemnej strony mocy”. Jednak okazało się, że nie są one takie pozbawione własnego zdania, jak myślałam. W związku z tym na pomoc Thoraxowi wyrusza mój ulubiony duet, czyli Starlight i Trixie (za samo to ten odcinek dostaje już ocenę wyżej, ponieważ uwielbiam tę specyficzną relację między nimi). Na miejscu okazuje się, że został tylko jeden niezreformowany podmieńiec

– Pharynx.

W odcinku pokazano odmienione gniazdo podmieńców. Nawet nie najgorzej wyglądało. Przypominało ruiny pokryte różnorodnymi roślinami, co, jak podejrzewam, było zabiegiem celowym. Zobaczyliśmy też, jak wygląda życie codzienne podmieńców. Malują obrazki, budują jakieś karmniki, dbają o roślinki, a nawet mają coś takiego, jak pokój uczuć. Uroczę stworzenia? Okazuje się, że nie. Biorąc pod uwagę, jak zachowywały się w stosunku do Pharynxa, to te tęczowe jelonki to wredne bestie.

Odcinek oglądało się bardzo przyjemnie. Jedynym większym minusem pod względem fabuły było to, że Starlight tak szybko stwierdziła, że nie warto dawać kolejnej szansy Pharynxowi. Kto jak kto, ale ona jest chyba ostatnim kucykiem w Equestrii, który powinien wygłaszać takie opinie.

8/10

18 „Daring Done?”

I znowu Daring Do... Jednak tym razem nie było źle. Normalnie nie lubię tej postaci, głównie przez to, że regularnie zapomina o tym, że jest pegazem. Poza tym nie widzę w tym recolorze RD niczego fajnego. Jednak tym razem Hasbro zabrało nas do całkiem ciekawego miasta, czyli Somnambuli. Poznaliśmy też historię imienniczki tej wsi, która była całkiem niezła. No i sfinks wyglądał uroczo. Wszystko skończyło się dobrze, ale tego chyba każdy się spodziewał. Dziwi mnie za to, że od razu nie rozpoznały Cabalerona. No i bardzo dobrze, że ktoś w końcu zwrócił uwagę na to, że wielcy herosi rozwalają wszystko wokół siebie, kiedy przeżywają swoje epickie przygody. Dobrze, że pegazica musiała za to zapłacić.

Gray Picture

Odcinek całkiem przyjemny, ale pozbawiony większych niespodzianek, czego już niestety nawet się po tym serialu nie spodziewam. Pokazano nowy kawałek Equestrii (lub jakieś pobliskiej krainy, tego chyba nie określono), kucyki z ciekawym, wyróżniającym się wyglądem. Fabularnie nie było źle, akcja toczyła się szybko i bez większych przestojów. Legenda była prawie na poziomie tej o Mistmane z 16 odcinka. Do jednej rzeczy jednak muszę się przychylić – zbyt szybko ujawniono rozwiązanie zagadki. Chyba już w siódmej minucie dowiadujemy się, że za wszystkim stał Cabaleron.

8/10

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/>



Wywiad z Cygnusem

Witajcie! Dzisiaj naszym gościem będzie jedna z najbardziej rozpoznawalnych osób w fandomie, czyli nie kto inny jak sam Cygnus. Chyba każdy coś słyszał o tym jegomościu. Wokół łabądka narosło tyle plotek i kontrowersji, że zdecydowałam się zrobić z nim wywiad. Szczególnie, że prywatnie uważam go za całkiem spoko gościa.

» *Cahan*

Cahan: Najpierw zadam Ci bardzo standardowe pytanie: Jak to się stało, że dołączyłeś do fandomu i zainteresowałeś się serialem?

Cygnus: Cóż. Świeżo wróciwszy z kliniki we Wrocławiu, natchniony artykułem w "CD Action" o innym forum, założyłem tam konto. Jakiś czas później spotkałem Syskola, z którym się zaprzyjaźniliśmy, grając w sesji Play By Forum. To był rok 2008. W 2010 wystartował serial, a ja jakiś czas później, dzięki podszeptom "mojego złego brata bliźniaka" ("Cygnuuus, ale zobacz, jakie to fajne") napisałem pierwszy w życiu post w pierwszym na forum temacie o kucykach. To był 31 lipca 2011 roku, nas było kilku, ale byliśmy za to mocno zakręceni na punkcie serialu. Być może ten post jeszcze wisi w kucykowym temacie.

Cahan: Powiesz nam może coś więcej o tym, jak wyglądała Twoja przygoda z fandomem? Co doprowadziło Cię do dnia dzisiejszego?

Cygnus: Kucykowanie na forum przeniosło się na kucykowanie na Ponychanie. Tam to, w dziale /int/ Polacy mieli swój mały kącik kucowania. Tam zdarzyło mi się poznać kolejnych ludzi – Lindsa, Mr. Douchebaga, Raggedy Mare, Czysimsa. Z niektórymi do dziś utrzymuję kontakt. Następnie był Steam i tamtejsza grupa fanów MLP, pierwsze spotkanie irl z Syskolem, Zniszczycielem, Drzewem i BoomChKą, pierwszy meet w Katowicach. W ten sposób jakoś tak naturalnie związałem się ze Śląskimi Bronies. W przyszłości miało się okazać, że mam szczęście do wiązania się z fandomami, które są jeszcze dalej od mojego domu.

W międzyczasie też zawitałem na forum MLPPolska, na którym JUŻ trwały jakieś dramy. Fandom był wtedy jeszcze młody, świeży, nieokrzesany. Nikt jeszcze nie myślał, żeby czuć przed kimś jakiś respekt, byliśmy sobie równi, zaś wystarczyło wspomnieć, że lubiło się kuce i już można było znaleźć przyjaciela.

Nigdy nie zapomnę Pierwszego Zorganizowanego Śląskiego Ponymeeta, ani też pierwszego MLK, na który jechałem z Sową ze Szczecina jako prasa. Później Śląskich odwiedzałem już regularnie, zwłaszcza że na studia wyjechałem do Wrocławia, zaś pociąg ze zniżką studencką był tani jak barszcz. Mocno wkręciłem się w fandom, potrafiłem przyjechać do Katowic wcześniej rano i wyjechać późno w nocy, żeby tylko nie przegapić ani jednej sekundy meeta. To było coś wspaniałego.

Liczba meetów wzrastała. W 2012 roku, jakoś właśnie o tej porze, wydarzył się pierwszy meet w Zgorzelcu, moim rodzinnym mieście. Organizuję je do dziś. Kiedy zaś Śląscy zdecydowali się zdzia- dzieć, przeniósłem swoje sympatie na Pomorze, do Tribrony. Dziś jednak mogę stwierdzić z całą stanowczością, że moje serduszko należy, oprócz oczywiście Bronies Zgorzelec, do Bronies Twilight.



Nie mogę nie wspomnieć też internetowych przygód na forum MLPPolska. O ileż to pier- dół się kłóciłem, ile spraw podniosłem do rangi arcyważnych, mimo że takie nie były. Czasem nawet mam wyrzuty sumienia, czy to przypadkiem nie ja rozdupcyłem forum, czy tylko to przyspieszyłem. Tak czy siak forum ukształtowało mnie, jednak nie powiedziałbym, żeby to były... dobre kształty. Dopiero od nie- dawna obudziła się we mnie ta sama energia i pozytywne myślenie, które towarzyszyło mi 5 lat temu.

Cahan: Jakie funkcje pełniłeś w fandomie? Wiem, że byłeś opiekunem działu na MLPPol- ska. Robiłeś coś jeszcze? Jeśli tak, to co i jak?

Cygnus: Jak na taki staż, nie mam dużego dorobku w swoim fandomowym CV. Najpierw byłem redaktorem w fandomowym czasopiśmie "Brohoof". Byłem nim też w "Equestria Times", więc nie była to jakaś wielka zmiana. To samo czasopismo, inna nazwa i kierownictwo. ;D

Na forum MLPPolska prowadziłem aska swojego OCeta, zwanego She- af, pierwszego kuca, starszego nawet od Cygnusa-ponysony. Później, po odcinku z Crystal Empire, zacząłem pisać aska (było to wtedy modne i nie ma co ukrywać – było też szybkim sposobem na wybicie się, o ile odpowiedzi były dobre). Ludziom się to spodo- bało, ja zaś dostałem Glorious Manly Pink ksyw- kę na forum. W sensie moja ranga była różowa. Zostałem opiekunem poddziału. Następnie po reformach w hierarchii awansowałem na zastępcę awatara Księżniczki Cadence. Nie cieszyłem się tym jednak jakoś długo.

Dziś zaś zazwyczaj siedzę na akredytacjach prze- różnych zorganizowanych meetów. Lubię to, po prostu.

Cahan: Jak zmieniał się fandom na przestrzeni wieków?

Cygnus: A który? Każdy ma swoją własną cudowną historię pełną być może wzlotów i upadków, która czeka na opowiedzenie, ale w ciekawy sposób.

Polski fandom, chociażby, to regionalizmy, które zaczynają się dziś zacierać. Na początku każdy chciał być dumny z tego, gdzie mieszka, dlatego występuje tyle ponyfikacji herbów miast, masko- tek, znaków rozpoznawczych. Takim reliktem tego zachowania, a nawet w pewnym sensie rozbudo- waniem idei są na przykład Trikuce.

A jak było na początku? No zwyczajnie, tak jak na początkach zawsze bywa – jest sobie grupka, która dopiero dzięki komuś z trochę większymi jajami niż reszta decyduje zrobić spotkanie. Spotkanie okazuje się sukcesem, jest powtarzane, o grupce jest głośno, więc się powiększa. Zaczynają się pierwsze scysje, kto będzie przewodził – czasem jest to jasne, czasem zaś ktoś, kto przyszedł, tak- że jest ambitny, a nawet ambitniejszy niż tamten wcześniej. I są pierwsze kłótnie. ;D

Najpierw fandom pełen nowych, równych sobie ludzi musi okrzepnąć i wybrać spośród siebie ko- goś trochę wyżej stojącego niż reszta. Ale i to nie reguła. Wrocław, z tego co kojarzę, nie potrzebował żadnego takiego zabiegu, tam był monolit, który z czasem skruszał.

Później jest taka jakby zapaść. Pierwsi ludzie za-



czynają odchodzić, i to z różnych względów. Jedni pod wpływem kłótni w fandomie lokalnym bądź ogólnopolskim, innym po prostu znudził się serial, innym też się odechciało. Najsmutniejsze jest to, że człowiek pamięta tych, z którymi się przyjaźnił i boli go to, że nie ma ich z nami. Tak czy siak, skoro coraz więcej ludzi odchodzi, powstaje panika, ponieważ wydaje się, że fandom umiera. Ja sam też tak uważałem i do dziś mam w pamięci paru dobrych ludzi, którzy po prostu mają swoje własne życie, zaś każda nowa myśl o nich to zarazem dobre uczucie zajebystych wspomnień, jak i smutek, że ich nie ma.

A potem? Potem przychodzą nowi i fandom ma przemiał. Czasem podchodzi się do tego emocjonalnie, nie mogąc pogodzić się ze zmianami, czasem też wita się nowych, nie tracąc ducha z początku fandomu. Wiadomo, nowe znajomości to już nie to samo, czegoś brakuje, ale moim zdaniem warto choćby próbować zawiązywać nowe przyjaźnie. Tak jak Księżniczka Twilight powiedziała!

Każdy lokalny fandom ma swoją własną historię do opowiedzenia, a wraz z nią morały płynące dla każdego z nas. Każdy z nas także ma swoje listy przyjaźni do wysłania. ;)

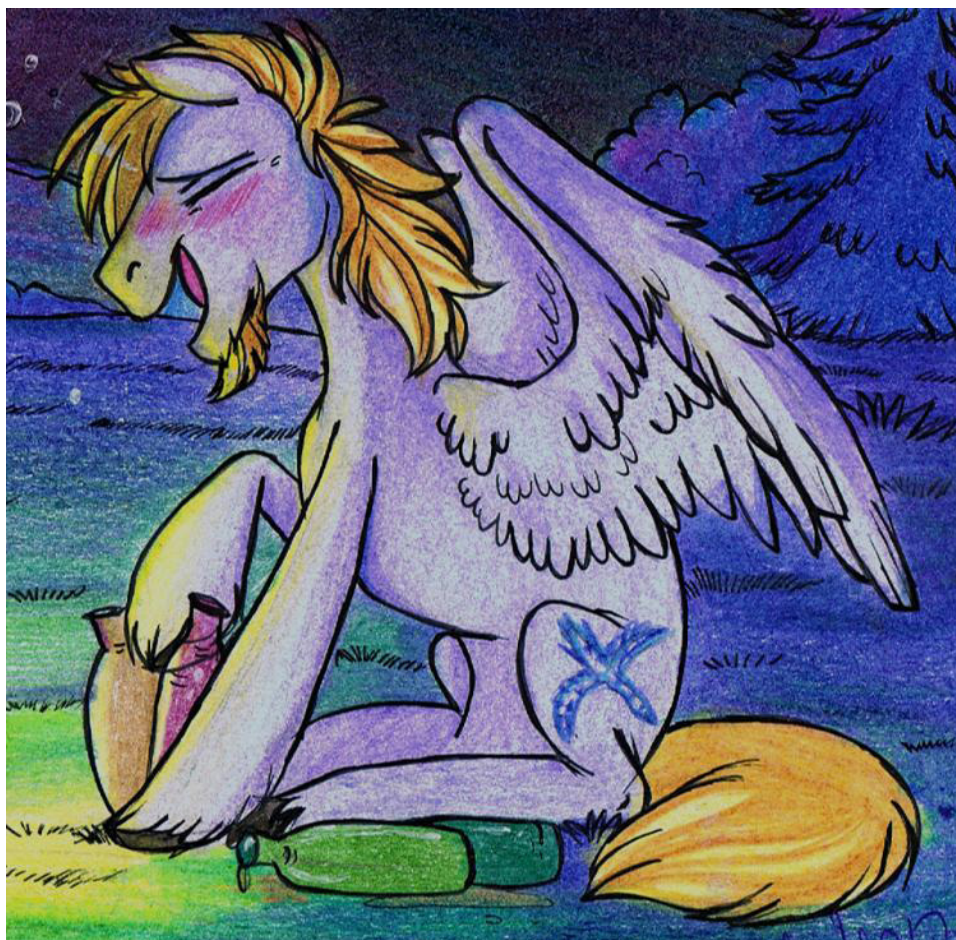
Cahan: Co myślisz o polskich bronies i jak oceniasz kondycję fandomu?

Cygnus: Nie wiem, ile razy bym się zżymał, ile razy krzyczał, hejcił, szkalował, tyle razy summa summarum stwierdzam, że ten fandom to cudowne małe bagno, w którym fajnie jest siedzieć. Mnóstwo wyrazistych jednostek, mnóstwo interakcji. Ten fandom żyje, knuje, kombinuje, organizuje, kłóci się, śmieje i bawi się. To cudowne! I gdzieś tam pośród nich siedzę ja, już od 6 lat.

A sam fandom? Śmieje się, kłóci się, denerwuje, rani nawzajem. Ale jeśli rani, to boli. A jeśli boli, znaczy, że żyje i żyć będzie. Żadnej agonii nie ma, a jeśli jest, to ją odwołuję jako Pierwszy Cygnus Fandomu. :D

Boli mnie jednak inna sprawa. Wcześniej wymieniłem etapy, przez które fandom lokalny przechodzi, żeby być w sumie zdrową, normalną grupką. Zawsze gdzieś pojawia się motyw kłótni i przysłowiowego sięgnięcia dna. Mają to za sobą chyba wszyscy, oprócz fandomu trójmiejskiego. Problem w tym, że to właśnie na nich są dziś zwrócone oczy całego fandomu. To na nich się patrzyło, kiedy rozsypywał się fandom śląski, wrocławski, warszawski – dawali wytchnienie, byli oazą spokoju, kiedy reszta Polski płonęła. Teraz, kiedy jest spokój, a fandomy regionalne wstają z kolan (hehe) z nowymi ludźmi pełnymi pomysłów, Tribrony nadal pozostaje czymś, na co się patrzy – a raczej podpatruje. Rozwiązania, metody, taktyki postępowania. Dla zwykłego fandomowego człowieka nadal są wytchnieniem i obiektem marzeń, kiedy lokalnie fandomy się odbudowują i potrzeba czasu, żeby wszystko było jak dawniej.

Dochodzą do mnie jednak pierwsze symptomy rozkładu fandomu od środka. Spidi, Skradacz i reszta muszą się uporać z tym problemem, inaczej jeśli lukrowana zasłona pęknie (a pęknie na pewno, wspominając o niej, strzeliłem do niej z metaforycznej bazooki), a szambo ze środka się wyleje, to będzie spory problem na polu zaufania oraz bycia autorytetem dla kupy ludzi



tutaj. A takiej przyszłości, zwłaszcza dla nich, nie chcę. Robią zbyt dobrą robotę.

Cahan: Co byś zmienił w fandomie?

Cygnus: W sumie nie zmieniałbym nic. W ogóle to podejście jest moim zdaniem co najmniej słabe. Jestem z tych, którzy reagują, kiedy pojawi się problem wymagający rozwiązania, nie zaś wytyczał kierunki, w których fandom ma iść. Fandom, jaki jest, podoba mi się i nie zmieniałbym go. Sam to zrobi, kiedy będzie potrzeba. Czasem tylko potrzeba jakiegoś Cygnusa, który by zainterweniował. ;)

Cahan: Jaki jest twój fandom lokalny?

Cygnus: Przede wszystkim mały. Owszem, ma fajną historię, 5 lat na karku i do umieszczenia na liście najstarszych fandomów w Polsce brakuje mu kilku miesięcy, ale co z tego, jeśli na meety stale przychodzą 3 osoby? W ogóle śmieszna sytuacja,

kiedyś ja, Zegarmistrz i Xsadi pracowaliśmy w jednym miejscu. Wychodziłoby na to, że meet trwał przez 6 miesięcy. ;D

Ale żeby nie było – do dziś mam zdjęcia i dowody na to, że to zgorzelecki meet był największym wydarzeniem w Polsce, z ponad 600 ludźmi uczestniczącymi w wydarzeniu!

Cahan: Jak się czujesz, będąc tak kontrowersyjną postacią, jaką jesteś? Oraz będąc bohaterem licznych memów?

Cygnus: Każdy medal ma dwie strony. A nawet trzy, jeśli liczyć tę śmieszoną obwódkę między awersem i rewersem. Fajnie jest być kojarzonym, w pewnym sensie nawet sławnym w fandomie. Dobrze, jeśli ktoś ma jakiś smak, kolor, pozwala określić swoje poglądy. Można się z nim zgadzać albo nie, ale o to właśnie chodzi. Na początku bycia na forum MLPPolska postawiłem sobie jedno zadanie – krytykować i wytykać błędy. Wiedziałem, co mnie czeka, ludzi, którzy krytykują innych, ogólnie się nie lubi, postawmy sprawę jasno. ;D

Nie chodziło mi jednak o sympatię innych. W moim mniemaniu, robiłem coś pożytecznego, byłem tym jednym dupkiem, który, kiedy wszyscy mówili "tak", zaczyna jęczeć i mówi "nie". To wbrew pozorom bardzo potrzebna rola, i to tam właśnie postanowiłem sobie zagrać miejsce.

Później zobaczyłem, że coś zaczyna nie grać ze sobą. O ironio, nie miałem nikogo, kto powiedziałby mi, że robiłem coś złe. Cały czas żyłem w przekonaniu, że wszystko, co robiłem, było dobre, ponieważ robiłem to dla forum, na którym byłem. Chciałem być kimś dobrym, a zostałem kłótnikiem i bóldupcem, jak się okazało. Wycofałem się więc, ale też nie do końca. Wciąż można było mnie spotkać, narzekającego na różne rzeczy dookoła. Jednakże, odkąd zwolniłem z wygłaszaniem swoich opinii wszędzie, gdzie się da, ludzie znowu zaczęli do mnie przychodzić. Ja zaś zacząłem sta-



rać się, by moje opinie i krytyki nie były takie ostre. Wiadomo, jeśli coś jest złe, powiem to na głos, ale raczej chodzi mi o ton, w jakim bym to powiedział.

Niedawno zaś nastąpiło to, o czym marzyłem – ktoś zaczął ładować we mnie ogólnopojęte dobro, żeby rozpaść moje jego fabryki, stojące zakurzone od 2012 roku. Chcę wrócić do tego starego Cygnusa, gotowego przychylić nieba wszystkim dookoła.

A jak się można czuć, będąc Cygnusem? Cóż, nie mogę się tego jakoś rzec. To część mnie, zawsze nią była i będzie, ze wszystkimi plusami i minusami.

Memy zaś są fajne, chyba że ktoś, robiąc je, nie ma na celu rozśmieszenia ludzi, tylko wyśmianie, sprawienie przykrości czy zwykłe trollowanie. Tego nie lubię.

Cahan: Jaki jest Twój ulubiony kucyk i dlaczego Big Mac?



Cygnus: Tu odpowiedź jest prosta. Bo na początku, kiedy na forum "CD Action" każdy rezerwował swojego ulubionego kucyka, Braeburn był zajęty przez El Martineza. Od dziecka lubiłem Dzikiego Zachód, a zaczynając swoją przygodę z serialem od odcinka "Over a Barrel", nie miałem nawet pojęcia, że Big Mac istnieje. Zadowolilem się więc drugim najlepszym kucykiem w serialu, czyli Big Macintoshem. Z czasem jednak zobaczyłem mnóstwo podobieństw między mną a Wielkim Mackiem. Jest największy, ma dwie siostry, jest małomówny (Jak ja! To w internecie się produkuję, a przynajmniej produkowałem), mieszka sobie

z dala od cywilizacji. To była w pewnym sensie moja serialowa 'sona. Zwłaszcza że ile razy się pojawiał, tyle razy swoją zajadwabistością przyćmiewał całą resztę kucyków. I tak już zostało.

Cahan: Oglądasz jeszcze serial? Jeśli tak, to co myślisz o poszczególnych sezonach i nadciągającym filmie?

Cygnus: Oczywiście, że tak. Nie wyobrażam sobie siedzenia w fandomie i nieoglądania serialu. Znaczący kurna, od tego się zaczęło! Wiem, że dużo ludzi nie ogląda już serialu, z różnych powodów, z czego najsmieszniejszy to ten, gdzie coś nie zostało przedstawione po myśli kucofana, a ten obrażony odszedł – bo tak. Ci ludzie nie rozumieją, że dalsze sezony serialu to dla kolorowych taboretów dalsze życie, ukazane są dalsze ich dzieje. Przełożmy sprawę na nasze: to samo działałoby się, gdybym się nie zgadzał z faktami z życia Spidiego i obraził się na niego, gdyby ten stracił na przykład fandom albo nagle zaczął władać całym światem. To wciąż jest historia, która buduje jednostkę i nie ma ucieczki od tego, co się wydarzyło.

Odnośnie zaś sezonów – nie jestem tym, którego powinno się o to pytać. Oglądam serial z dziecinną naiwnością, biorąc wszystko, co podaje mi Hasbro bez żadnych oporów. Dla mnie serial był, jest i będzie zarąbisty, nieważne co! A na film czekam jak na pizzę. Ciepłą, pachnącą pizzę. Taką, jaką zamówiłem. O hawajskiej nie może być mowy. Ani frutti di mare.

Cahan: Często widzę Cię na akredytacji różnych kucykowych konwentów. Może podzielisz się jakimiś doświadczeniami? Czemu to robisz? Miałeś jakieś ciekawe przygody?

Cygnus: Akredytacja ma to do siebie, że jest momentem najbardziej newralgicznym i jednym z najważniejszych w ponymeetowym rozkładzie jazdy, jednocześnie trwającym najkrócej. Z jednej strony ludzie myślą, że siedzenie na dupie i wydawanie identyfikatorów jest czymś prostym, łatwym. To się tylko tak zdaje, jak się stoi w kolejce i czeka, aż te pizdy z akredytacji się ogarną. Z drugiej strony to też nie jest jakaś większa filozofia – chodzi tu o sprawność i ogarniętość.

Bo widzisz, dobra akredytacja jest szybka, miła i przyjemna. Będąc na akredytacji, mam tę świadomość, że przychodzą do mojego stolika różni ludzie – jedni przed chwilą wyszli z samochodu, który ich podwiózł pod same drzwi, inni na przykład targają plecak o wadze 15 ton z samego dworca polnymi drogami i górskimi szlakami. Akredytka musi ogarnąć ludzi jak najszybciej, by nie czekali zbyt długo, ale i żeby nie opóźnić ceremonii otwarcia meeta.

Szybkość to nie tylko zwawość ruchów. To też ogarnięcie sobie, najlepiej przed akredytacją, (bo potem to tak średnio), całego stanowiska – wyciągnięcie smyczek, ładne poukładanie identyfikatorów, zorganizowanie dobrego przepływu ludzi między kilkoma stanowiskami (jeśli są), ogólnie jest to cała masa drobnych rzeczy, które ułatwiają pracę, ale i mogą doprowadzić do katastrofy. Brak internetu w akredytacji elektronicznej uniemożliwia ją praktycznie (pozdrawiam Oliwę, papier uber alles ;*), niezorganizowanie wymusza szukanie przedmiotów, a to wydłuża obsługę jednego człowieka. Nie tylko z "naszej" strony zdarzają się wymuszone przestoje – jeśli ktoś wyciąga dokumenty tożsamości przy stoisku, albo pieniądze – to trwa niestety i sami sobie w tym momencie robicie szkodę.

Ogólnie rzecz ujmując, na akredytce mój cel jest jeden – służyć. Jak najlepiej, jak najszybciej. Polecam to każdemu. Moim zdaniem nie ma też na akredytacji miejsca na przygody – są ludzie, którymi trzeba się zająć. Reszta nas nie powinna dotyczyć.

Cahan: Wiem, że interesujesz się historią i Bizancjum. Powiedziałałbyś nam o tym coś więcej? A może zdradziłbyś sekrety rysowania ładnych bizantyjskich domków?

Cygnus: To wszystko zaczęło się od gimnazjalnego zauroczenia socjalizmem i komunizmem. SERIO! Opowieści rodzinne tamtych czasów kończące się sakramentalnym "ech, za komuny było lepiej" przesiąkały mnie do cna. Nic więc dziwnego, że u szczytu swojej aktywności w tym temacie chodziłem w czerwonej koszulce z napisem "CCCP" po korytarzach szkolnych oraz potrafiłem się kłócić o to, czy Jaruzelski to zbrodniarz, czy nie z historycą

(swoją drogą, bliską krewną AK-owca). Z komunizmu przeszło na Rosję, z Rosji na carstwo, z carstwa na dynastię i coś, co mógłbym opisać słowami "prestiz korony rangi cesarskiej w różnych państwach". I potem zaowocowało to Bizancjum. I tam już ugrzązłem na stałe. W pewnym momencie swego życia rozważyłem nawet przejście na prawosławie, ale (na razie) mi przeszło.

A sekretem bizantyjskich domków jest kartka w kratkę, symetria i konsekwencja. Zaczęło się od rysowania na całych kratkach, potem poszedłem w półkratki, teraz jestem na etapie ćwierćkratki. To się rozwija na zasadzie "hmm, fajne, a co by było, gdybym narysował to w inny sposób?". Po sznureczku, po kolei, tak jak się rozwijały style w budownictwie – coś innego wejdzie, coś innego wyjdzie, to się zmieni, to zostanie. Duży wpływ miały też na to zajęcia z historii architektury na studiach. Dużo z nich wyniosłem.

Cahan: Jak tam życie, Cygnus? Co w ogóle u Ciebie słychać?

Cygnus: A, idzie pomalutku do przodu. Przybywa mi lat, kilogramów oraz doświadczenia. Ale poza tym... Nic się praktycznie nie zmienia. Chyba że o czymś nie wiem. Pozdrawiam!



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



Wywiad z Farcuf

Farcuf

Postanowiłam, że w każdym numerze "Equestria Times" powinien być wywiad z jakimś fandomowym artystą, najlepiej polskojęzycznym. Tym razem moim rozmówcą będzie Farcuf, która rysuje kucyki i furry.

» Cahan

Cahan: Witaj, Farcuf! Może na sam początek opowiedz mi, jak zaczęła się Twoja przygoda z fandomem?

Farcuf: Moja przygoda z fandomem zaczęła się od streamu JJayJoker'a, co pewnie nie brzmi. Chociaż nie szukałam wtedy forów i ogólnego kontaktu z fandomem, wiedziałam, że istnieją bronies. Dołączyłam do fandomu dopiero podczas przypadkowego natknięcia się na ponymeet.

Cahan: Jaki jest Twój ulubiony kucyk oraz postać z fandomu furry? O ile takie istnieją.

Farcuf: Moim ulubionym canonem jest Rainbow Dash, a ulubiona postać furry to Pumzie.

Cahan: Jakbyś chciała wysłać jakiegoś kuca do łagru, to ile by ich było i które? To samo z postaciami furry.

Farcuf: Rarity B)

Cahan: Jak oceniasz kondycję fandomu i zmiany, jakie w nim zaszły na przestrzeni lat? Oraz przede wszystkim, twoja opinia o stronie artystycznej fandomu? Czy poszła w którymś kierunku, dobrym lub złym, czy też stoi w miejscu bez zmian?



Farcuf

Farcuf: Kondycji nie potrafię ocenić, ponieważ nie bywam już na meetach od dłuższego czasu, głównie z powodu zmiany ludzi. Na konwenty jeżdżę dla spotkań, a nie paneli czy atrakcji. Co do artystycznej strony fandomu, to według mnie rozwinęła się, jednak nie mnie oceniać, czy jest to dobry, czy zły kierunek. Zależy, na kogo spojrzeć. Większość artystów poszła w zysk i nie boją się rysować różnych rzeczy, to według mnie rozwija człowieka.

Cahan: Jak zaczęła się twoja historia jako artystki? Kiedy zaczęłaś i co było największą trudnością w rozpoczęciu tego wszystkiego?

Farcuf: Rysuję od małego, a kiedy zaczęłam oglądać serial, to również zaczęłam rysować kucyki. O ile dobrze pamiętam, zaczęło to się około 2012 roku. Początki zawsze są trudne, ponieważ trzeba chociaż trochę nauczyć

się anatomii i tego, jak to wszystko działa.

Cahan: Jak oceniasz swój rozwój jako rysowniczkii?

Farcuf: Nie uważam, że jestem na jakimś wysokim poziomie. Wciąż się uczę i staram się rozwijać dalej.

Cahan: Twoją furrsoną jest zielona gepardzica. Czy za jej powstaniem stoi jakaś ciekawa historia?

Farcuf: Właściwie to nie. Interesuję się fauną i florą sawanny, a gepardy są moimi ulubieńcami i uznałam, że najbardziej się z nimi utożsamiam. Na przestrzeni czasu zmiany były tylko kolorystyczne.

Cahan: Czy masz jakieś rady dla początkujących artystów?

Farcuf: Ćwiczyć, ćwiczyć i jeszcze raz ćwiczyć, no i się nie poddawać. Szukać pomocy w internecie, uczyć się i ćwiczyć.

Cahan: Czemu rysujesz tyle artów dla dorosłych? I jak się z tym czujesz?

Farcuf: Dla mnie to nie problem z rysowaniem takich artów, to tylko obrazek, a podczas rysowania takich scen trzeba się namęczyć, żeby to jakoś wyglądało.

Cahan: Czy spotkałaś się kiedyś z hejtem pod swoim adresem?

Farcuf: Tak, głównie przez rysowanie „artów dla dorosłych” oraz przez jednego arta z Queen Poland.

Cahan: Jak oceniasz środowisko artystów z grup takich jak Bronies Radosna Twórczość?

Farcuf: Jest to dla mnie tylko grupa, w której mogę pokazać moje prace i nie bardzo przejmuję się tym, co dzieje się w jej społeczności. Często nawet niespecjalnie przeglądam to, co wrzucają inni, bo jest tego za dużo.

Cahan: Swego czasu narysowałaś pewnego słynnego arta z Queen Poland i maskotkami fandomów lokalnych. Jaka stoi za tym historia i skąd wybór takich postaci? Oraz co myślisz o reakcjach ludzi na tego arta?

Farcuf: Zwyczajne zamówienie. Według mnie reakcja była przesadzona i bawiła mnie ta sytuacja.

Cahan: Skąd czerpiesz inspiracje do swoich prac?

Farcuf: Różnie, zależy głównie od tego, co mam zamiar rysować. Jeśli jest to jakaś postać człękokształtna, to szukam różnego rodzaju zdjęć referencyjnych. Inspirację do rysowania swoich postaci często czerpię z moich kotów.

Cahan: Masz swoich ulubionych rysowników? Jeśli tak, to kogo i dlaczego?

Farcuf: Och, jest ich bardzo dużo, każdy z nich posiada własny styl i ciekawy kontent. Można powiedzieć, że Fukari, Lilaira, Smooshkin i monsterbab.es są moimi ulubionymi i to ich twórczość śledzę najbardziej.

Cahan: Z tego, co mi wiadomo, jesteś technikiem weterynarii, a jednocześnie zapaloną artystką. Czy zamierzasz w jakiś sposób związać swoją przyszłość z rysowaniem na stałe, czy to tylko zwykłe hobby?

Farcuf: Dążę do tego, by jednak hobby stało się czymś więcej.





Rysowanie to magia

Myślę, że pisząc pierwszy artykuł, dobrym pomysłem będzie najpierw się przedstawić. Tak więc nie przedłużając, witajcie pluszaki! Jestem Moonlight i wiercie lub nie, ale rysuję kucyki.

» Moon

Co ja tutaj robię?

Jeśli chcecie wiedzieć, to zostałam poproszona, bym podzieliła się z Wami moją wiedzą na temat rysunku technikami tradycyjnymi. Tak, to oznacza, że rysuję własnymi rękoma, kawałkiem drewna z grafitem w środku, na papierowej kartce jak jakiś dzikus. Używam tej barbarzyńskiej metody tworzenia kolorowych kucyków już od sześciu lat. Zważywszy na to, można powiedzieć, że co nieco o tym wiem. Postaram się w kolejnych artykułach wyłożyć to, czego się dowiedziałam, w prosty i przyjemny sposób. Ostrzegam, jestem samoukiem. Dodatkowo chciałabym wstawić tu recenzje przyborów, których używam. Być może ułatwi to wybór początkującym rysownikom. Na rynku jest wiele różnorodnych produktów, które są warte polecenia, a ja wręcz uwielbiam je sprawdzać! Na potwierdzenie powiem, że jestem posiadaczką ponad trzystu kredek. Podsumowując: same przyjemne rzeczy.

Czy rysowanie jest dla każdego?

Osobiście uważam, że tak, ale zdania są podzielone. Według mnie rysowanie to naprawdę dobry sposób na oderwanie się na chwilę od otaczającego nas świata i stworzenie czegoś swojego. Nawet jeśli miałyby to

być tylko patykoludki z kropkami zamiast oczu. Takie szybkie bazgrołki pomagają w chwilach stresu lub egzystencjalnych rozmyślań. Możemy przelać na kartkę, co tylko chcemy. Zostawić w ten sposób ślad po sobie, albo zgnieść go i skazać bazgroł na wieczne zapomnienie... Nie potrzeba do tego wiele. Najważniejsze jest nie załamywać się, gdy coś nie wyjdzie nam za pierwszym razem. To żaden wstyd, a kto nie narysował w życiu choć jednej krzywej kreski, niech pierwszy rzuci kamieniem.



Jak zacząć?

Znaleźć sobie wygodne miejsce, najlepiej jakiś blat albo twardą podkładkę, kawałek papieru, jakieś pisadło i już. Prawda, że proste?

Oczywiście, z czasem będziecie potrzebować większej ilości przyborów, ale na początek wyżej wymienione

w zupełności wystarczą. Potraktujcie to jako zabawę. Z czasem, gdy zaczniecie przykładać więcej wysiłku do waszych prac, łatwiej będzie spędzić nad rysunkiem kilka godzin, bawiąc się, niż spełniając swoją nieuniknioną powinność. Przypomnijcie sobie czasy, jak blat stołu w kuchni sięgał do czoła i dajcie się ponieść wodzom fantazji. W sztuce nowoczesnej prawie wszystko jest dozwolone. Nie bójcie się też pobrudzić. Moje dłonie, dla przykładu, prawie zawsze są czymś popisane.

Kawałek papieru

Istnieją różne rodzaje papieru. Każdy z nich dedykowany jest do innej techniki.

Jednym z pierwszych, po jakie sięgają początkujący artyści, jest papier ksero. Jest on raczej biały, nie całkiem gładki i cienki (ok. 80g). Można używać na nim technik suchych, takich jak ołówki, kredka czy zwykły długopis. Zbyt wiele na nim nie zwojujemy. Papier łatwo odkształca się i niszczy pod wpływem nacisku czy wilgoci. Jeśli potraktować go akwarelą, kartka dosłownie wygląda, jakby krwawiła, a ten efekt jest raczej niepożądany. Dzieje się tak, ponieważ papier ten "pije wodę", powodując, że na jego powierzchni tworzą się niekontrolowane plamy. To samo dzieje się podczas używania pisaków, markerów i innych mediów na bazie tuszy, zwłaszcza alkoholowych. Rozpływający się tusz wygląda nieestetycznie i skraca żywot naszego pisadła, zużywając większą ilość z wkładu niż papier specjalnie do nich wyprodukowany.

Do szkicu i kredek dedykowane są papiery cieńsze 90-120g, choć ja osobiście preferuję te grubsze. Rysując na nich, czuję się pewniej. Dodatkowo dzięki większej sztywności papieru jest mniejsze ryzyko, że po oderwaniu kartki ze szkicownika powstaną nieestetyczne zagięcia.

Szkicownik, jakie ma zalety?

Osobiście preferuję rysować w szkicowniku, zamiast na luźnych kartkach. W ten sposób moje rysunki są bezpieczne, bo otula je okładka, nie czują się samotne i mogę je pokazać za jednym razem w większej ilości, prezentując tym samym mój styl. Jeśli najdzie mnie ochota, mogę wyrwać kartkę i podzielić się materiałem do pracy z przyjaciółką. To bardzo wygodna opcja. Szkicownik w formacie A5 nie zajmuje dużo miejsca i zmieści się nawet w damskiej torebce. W ten sposób można łatwo go transportować i użyć gdziekolwiek najdzie nas ochota na wyżycie artystyczne.

Canson

W tym artykule chciałabym powiedzieć coś na temat szkicowników firmy Canson, od których sama zaczęłam swoją przygodę z "lepszym papierem".

Firma ta, jak mówi na swojej stronie, zajmuje się papiernictwem już od 1557 r. i prowadząca ją rodzina Montgolfier, prócz wysokiej jakości papieru, na kartach swojej historii zapisała też pierwszy balon na gorące powietrze, którego poszycie wyszło z prowadzonych przez rodzinę papierni.

Aktualnie Canson oferuje między innymi dobre i nie tak drogie szkicowniki z szeroką gamą papierów do pracy artystycznej. Można je spotkać w formie książki zszywanej po szerszym boku lub otwierane pionowo ze zgrzewem przy węższym boku. Obie wersje istnieją też na tak zwanej spirali lub, jak ja to lubię nazywać, "z kółkami". Jest to bardzo wygodna opcja, ponieważ podczas rysowania kartka układa się całkowicie płasko, umożliwiając nam dostęp do całej jej powierzchni. Szkicowniki dostępne są w twardej i miękkiej oprawie, w różnych formatach oraz grubościach papieru od 80g do nawet 400g, który przeznaczony jest do pracy z farbami akrylowymi. Każdy znajdzie coś dla siebie.

Przez długi czas moim faworytem był szkicownik dedykowany do szkicu i akwareli, 180g z lekko fakturowanym papierem. Dobrze zachowywał się pod wpływem wody i nie wyginał się zbyt mocno. Rysując na nim kredkami, dzięki fakturze sprawiał wrażenie, jakby rysunek był wykonany na płótnie.

Ten pełen ogólnych informacji artykuł ma być przedsmakiem naszej wspólnej przygody po świecie rysunku tradycyjnego. W następnych numerach postaram się bardziej skupić na konkretnych technikach i przyborach, które zdążyłam sprawdzić. Zapraszam do zaglądania do mojego kącika!





Recenzja: Sakamoto desu ga?

Jak wszyscy doskonale wiemy, Mary Sue/Gary Stu to przykład archetypu postaci, którego jak najczęściej się unika. Postacie takie bywają słabe, odstręczają czytelnika (jak i widza) i najczęściej są dowodem słabego warsztatu twórcy. "Nie słyszałeś? Jestem Sakamoto" udowadnia jednak, że takie postacie, odpowiednio poprowadzone, są po prostu... doskonałe.

» *Verlax*

Akcja "Sakamoto desu ga?" dzieje się w dosyć typowym otoczeniu, jak na japońską animację przystało. Mamy oto standardowe sielskie liceum gdzieś w Kraju Wschodzącego Słońca. Standardową egzystencję każdego ucznia, jak i nauczyciela przerywa pojawienie się nowego ucznia – tytułowego Sakamoto. W ciągu dwunastu odcinków widz poznaje jego dosyć "standardowe" szkolne przygody, które jednak stają się absolutnie niezwykle przez jego cudowne umiejętności i charakter.

Tytułowy bohater tego anime jest doskonały w każdym znaczeniu tego słowa. Jest absolutnie przystojny, doskonale ubrany, uczynny, pełen empatii, niezwykle inteligentny, świetnie się uczy i zawsze (nawet jak prowadzi to do absurdów) jest najlepszy we wszystkim, czego mu potrzeba. Leci na niego każda dziewczyna w każdej klasie, ale ten je uprzejmiem ignoruje. Cokolwiek by się nie działo, Sakamoto zawsze znajduje perfekcyjne

rozwiązanie każdej sytuacji. Design jego postaci tym bardziej to podkreśla – ubrany w znaczącej większości w czarny szkolny mundur, wysoki, z krótką czarną fryzurą i wzrokiem ukrytym za parą okularów. Oglądający ma wrażenie, jakby sam Bóg zszedł do japońskiego liceum.

Normalnie takie postacie byłyby całkowicie nudne i męczące, ale Sakamoto w swojej doskonałości jest perfekcyjny. Dzieje się tak dlatego, że całe show jest zwyczajnie śmieszne. Jako komedia "Sakamoto desu ga?" radzi sobie wyśmienicie. Najważniejszym gagiem, kontynuowanym przez wszystkie dwanaście odcinków, jest oczywiście fakt, że Sakamoto zawsze jest zajebisty. On nie gra po prostu w Whack-A-Mole, on gra na automacie Bacha. Zazdrosny kolega ukradnie mu krzesło? To usiądzie w powietrzu. Jakimś cudem jego biurko zniknęło z klasy? Nie ma problemu – usiądzie na parapecie w takiej pozycji, że wszystkie dziewczyny na jego widok dos... ehm, będą wniebowzięte. Wszelkiego różnego rodzaju gry słów, gagi sytuacyjne, absurdalne popisy akrobatyczne/techniczne/magiczne Sakamoto – wszystko to działa. Największym obiektywnie sukcesem "Sakamoto desu ga?" jest fakt, że jego najważniejszy gag – absolutna doskonałość i zajebistość głównego bohatera – śmieszy od początku do końca i nie nudzi się przez wszystkie dwanaście odcinków.

Komedia to jedno – dzięki niej anime dobrze się ogląda. Ale kolejnym powodem, dla którego

największy i najsilniejszy filar tego dzieła, czyli sam Sakamoto, jest tak łatwy do kupienia przez oglądającego, to doskonałe slice of life. Nasz bohater, będący niemalże wcieleniem Boga na ziemi, zwykle niewiele się uczy ze swoich przygód, bo wszystko już potrafi. Natomiast jego



obecność w klasie 1-2 ma monumentalny wpływ na wszystkich jego kolegów i koleżanki. Głównym motywem jest oczywiście radzenie sobie z faktem, że istnieje ktoś, kto jest w absolutnie każdej dziedzinie lepszy. Bardzo często bohaterowie anime są zazdrośni i testują Sakamoto – albo próbując w czymś stać się lepszym, albo próbując mu jakkolwiek zaszkodzić, by choć na chwilę zderzyć z niego tę aurę zajebistości. Chodząca inkarnacja doskonałości nie tylko jednak nie zawodzi ani razu, ale też zawsze rozwiązuje ostatecznie główny problem wątku w taki sposób, że koledzy i koleżanki z klasy uczą się czegoś nowego.

Ponieważ anime łączy zarówno absurdalną komedię z dość poważnymi wątkami życiowymi, często jego ton zmienia się spontanicznie ze sceny na scenę – czasami jest bardzo radośnie i śmiesznie, a czasami poważnie i smutno. "Sakamoto desu ga?" zwyczajnie porusza – na najróżniejsze sposoby. Fabuła nie jest jakaś specjalnie rozwinięta, ani też bardzo wielowątkowa. Ma raczej charakter luźno powiązanych epizodów i to jednak wciąga. Jedyną jej wadą jest tylko nie do końca zrozumiały wątek z głównym przeciwnikiem, który też nie kończy się specjalnie satysfakcjonująco.

Nie ma co za specjalnie pisać o innych postaciach w anime, ponieważ jest im poświęcona znacznie mniejsza ilość czasu. Ich rola w fabule bywa też mocno epizodyczna, bądź tylko służą jako narzędzie, by po raz kolejny pokazać zajebistość Sakamoto. Można powiedzieć, że zarówno ich osobowość, jak i wygląd po prostu giną w cieniu

naszego głównego bohatera. Tak samo jest zresztą z aspektem graficznym dzieła. Sakamoto jest absolutnie perfekcyjny, seksowny i zwyczajnie piękny, a pozostałe postacie – już niezbyt, podobnie tła dla scen, w których toczy się akcja.

Ten sam zarzut mam do samej animacji. Czasem można mieć wrażenie, że twórcy anime wyrzucili 90% budżetu tylko po to, by Sakamoto w każdej, nawet najbardziej zwyczajnej scenie wyrzucania śmieci wyglądał zajebiście. Ma to sens w kontekście tego, jaki jest główny gag "Sakamoto desu ga?", ale cierpi na tym reszta – w scenach, gdzie Sakamoto nie ma, widać, że jakość po prostu spada.

O muzyce mam mieszane uczucia. Opening "Coolest" jest jak główny bohater – doskonały. Idealnie pobudza on do życia i nastroja nas do pokazu inkarnacji wspaniałości. Reszta utworów muzycznych jest obiektywnie również całkiem dobra. Natomiast mam duży problem z jej różnorodnością – niektóre utwory są po prostu wykorzystywane za często, a na samej liście soundtracku dużo nie ma. Powoduje to, że nawet dobra muzyka relatywnie szybko się nudzi.



Podsumowując, "Sakamoto desu ga?" poradziło sobie z postawionym wyzwaniem wyśmienić. Na pytanie – czy da się zrobić dzieło o perfekcyjnej postaci pozbawionej jakichkolwiek wad tak, by oglądający chciał jej jak najwięcej, a nie jak najmniej – odpowiedź jest jak najbardziej twierdząca. Po prostu wymagane jest nieco pomysłu, szczypty dystansu, komedii i pewnie jakiejś lekcji kontaktu z tym – niemalże boskim – wcieleniem.

MANAD.PL



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

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

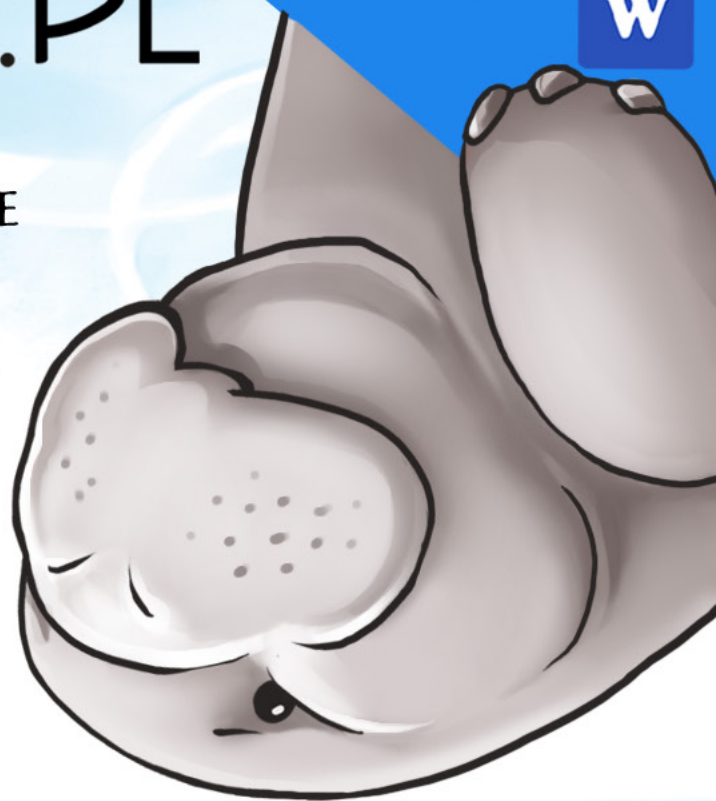
- **PODKŁADKI**
- **PRZYPINKI**
- **NASZYWKI**
- **KOSZULKI**
- **KUBKI**

I WIELE INNYCH!

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

WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:

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





Thea: The Awakening

Recenzja: Thea: The Awakening

Dawniej, jeszcze w poprzednim tysiącleciu, strzelanki nazywano "grami doomopodobnymi" ze względu na oczywiste podobieństwa do protoplasty swojego gatunku. Do dziś zdarzają się przypadki określania pewnych gatunków lub nurtów w grach nazwami ich przedstawicieli – cywilizacjopodobne, darksoulowe etc.

» *Ghatorr*

"Thea: The Awakening", gra założonego w Oksfordzie (lecz zrzeszającego sporo Polaków) zespołu MuHa Games, wymyka się tego typu prostym kategoryzacjom ze względu na jej oryginalność – zarówno w warstwie fabularnej, jak i gameplayowej. Gdy odpalałem ją po raz pierwszy, z jakiegoś powodu myślałem, że będzie to coś podobnego do Cywilizacji, ale ze słowiańską otoczką. Jak się okazało – bardziej nie mogłem się mylić. Co prawda "Theę" da się przypisać do kategorii gier 4X (eXterminate, eXplore, eXploit, eXpand), ale jest dziełem oryginalnym i świeżym.

Gracz, kontrolując grupkę ocalałych z katastrofy, która zniszczyła fantastyczny świat Thei i wcielając się w jedno ze (słowiańskich) bóstw opiekuńczych, podejmuje się zadania odkrycia sposobu na przywrócenie siły bogom oraz naprawy zniszczonego świata. Zaraz po włączeniu nowej rozgrywki jego oczom ukazuje się (poza całkiem przydatnym samouczkiem, gładko wprowadzającym w rozgrywkę) pojedyncza osada, niezbyt

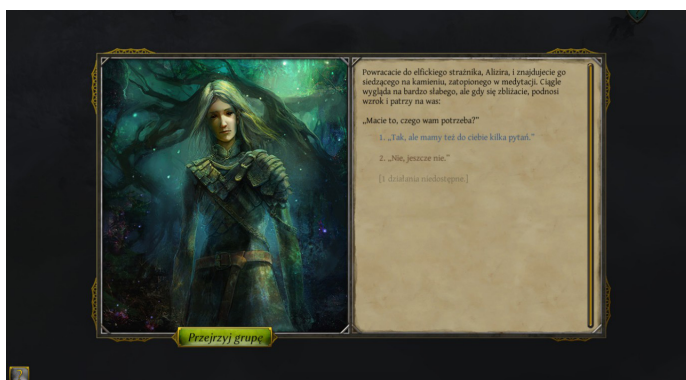
dobrze wyekwipowana ekspedycja, kilka surowców rozrzuconych na mapie... i tyle. Z takimi ograniczonymi zasobami trzeba sobie radzić.

Do swojej osady trzeba się przyzwyczaić – nie ma absolutnie żadnych opcji jej przeniesienia albo budowy nowej. Tym samym wioska, która w przeciętnej grze 4X w ciągu kilku tur rozrosłaby się kilkukrotnie, przez całą grę jest centrum naszego niewielkiego plemienia. To tutaj będziemy stawiać budynki, wytwarzać nowe przedmioty, to tu będzie się zaczynać i kończyć większość ekspedycji, na jakie wyślemy naszych ludzi.

Dzięki temu zabiegowi udało się osiągnąć dwie rzeczy – po pierwsze, o wiele większy nacisk położony jest na pojedyncze jednostki. Każdy z członków naszego plemienia jest cenną jednostką, posiadającą swoje wady i zalety, której zastąpienie rzadko kiedy jest możliwe. Nowi mieszkańcy pojawiają się rzadko, a trup potrafi ścielić się gęsto, zwłaszcza jeśli gracz lekkomyślnie zrobi coś niemądrego, np. spróbuje okraść smoka czy stawić czoła o wiele silniejszym wrogom. Dzięki rozbudowanemu systemowi umiejętności oraz opcji zbierania doświadczenia każdy weteran jest tutaj na wagę złota i utrata jednego z nich (zwłaszcza jeśli był specjalistą od czegoś ważnego, np. magii) może doprowadzić do załamania się całej naszej niewielkiej cywilizacji.

Po drugie, głównym narzędziem do poznawania świata gry oraz zbierania licznych surowców roz-

sianych po mapie są ekspedycje. Gracz w każdej chwili może bowiem wybrać część mieszkańców osady, wyposażyć ich, wsadzić im w plecaki solidne racje żywnościowe, po czym kazać ruszyć w świat. Ten zaś jest bogaty – zarówno w skarby, jak i niebezpieczeństwa. Thea to kraina, której przydarzyło się coś bardzo, bardzo niedobrego – i to widać. Wszędzie rozsiane są ruiny (stanowiące świetne źródło surowców oraz doświadczenia), po lasach pałają się bandy złodupców... i na każdym kroku może nas spotkać jakaś niemiła niespodzianka. Albo miła. Albo nowe zadanie do wykonania. Nie ma czasu na nudę!



Ważnym elementem gry są wydarzenia tekstowe – w ten sposób obwieszczane są wszystkie ważniejsze wydarzenia, od takich banałów jak kontakt z przeciwnikiem na mapie po ciekawsze przypadki, jak np. zasadzka krasnoludów (w mojej ostatniej rozgrywce szczególnie często atakowały nieopodal mojej osady. Szczególnie wysyłanych po złoto górników. Dranie), spotkanie z krecikiem czy nagłe pojawienie się złych mocy. Tak samo przedstawiane są również zadania, przy których twórcy mogli popuścić wodze fantazji – dzięki czemu podejmiemy się czynności tak niezwykle, jak próba umówienia krasnoluda na randkę z demonem albo spotkanie z duchami profesorów ze zniszczonego uniwersytetu. W tych momentach gra przypomina proste, tekstowe RPG – gracz co pewien czas otrzymuje możliwość zadecydowania o postępowaniu jego ludzi. Na wybór wpływają umiejętności oraz klasy naszych dzielnych plemieńców. Jeśli dojdzie do wyzwania – które może oznaczać zarówno zwykłą walkę, jak i coś bardziej ambitnego, np. próbę przekonania stada orków, że nie warto nas zaczepiać – gra przechodzi w tryb walki, będący prostą karcianką.

Ekspedycje mają, poza zwiedzaniem świata i odkrywaniem jego tajemnic, jeszcze jedną, ważną funkcję – dają możliwość wydobywania surowców,

których brakuje naszej osadzie. O ile na początku mamy dostęp do zaledwie podstawowych zasobów, takich jak drewno czy słoma, to w trakcie postępów w grze otrzymujemy dostęp do kolejnych. Proste drzewko technologiczne umożliwia nam badanie zarówno nowych rodzajów surowców, jak też i nowych budynków oraz przedmiotów do wytwarzania. Efekty rzemieślniczej pracy naszych ludzi różnią się w zależności od materiałów, które wykorzystujemy – na przykład palisada zbudowana z tak niezwykle materiału, jakim są smocze kości, przyciąga demony, a wieża strażnicza z elfiego drzewa sprawia, że możliwe jest osiedlenie się elfów w naszej osadzie. Podobnie jest z przedmiotami – o ile tworząc miecz z samego drewna, otrzymamy co najwyżej kiepskiej jakości kij do treningu, to używając materiałów z wyższej półki, otrzymamy oręż godny bogów.

Jak widać, o nudę ciężko. Ważnym elementem zwiększającym poziom trudności – oraz grywalność – jest liczba save'ów. Wynosi ona... jeden. Plus jeden automatyczny, zapisujący się na początku nowej tury. Dzięki temu gra przekształca się w swoisty roguelike, w którym wszystkie pomyłki są trudne do naprawienia. Na szczęście, niemalże jak w "Dark Souls", każda porażka uczy nas czegoś nowego o mechanice gry oraz świecie, w którym toczy się akcja. Co więcej, w trakcie gry zbieramy punkty, które po zakończeniu rozgrywki przekładają się na wzrost poziomu bóstwa, którym graliśmy. Do wyboru mamy bowiem aż ósemkę postaci ze słowiańskiego panteonu – startujemy z losową dwójką, resztę odblokowując w trakcie rozgrywki. Każde z nich różni się nieco oferowanymi bonusami.

Debiut MuHa Games jest bardzo udanym wejściem do świata rozrywki elektronicznej, oferującym długą, ciekawą i dość trudną rozgrywkę osadzoną w uniwersum, które nie zdążyło się jeszcze przejeść graczom. Twórcy, zadowoleni z sukcesu swojego pierwszego dzieła, wydali do niego również darmowe DLC – dodatkową paczkę wydarzeń, pełnoprawny dodatek fabularny "Return of Giants" (jak tytuł wskazuje – wprowadzający do świata Thei grupę niebezpiecznych olbrzymów) oraz tryb multiplayer, umożliwiający granie we dwójkę. Powstaje również druga część. Przy takich twórcach i takiej grze nie ma co myśleć – trzeba brać i grać, bo warto.

Red's Pocket Ponies

W ofercie można znaleźć:

Przypinki

Kubki

Koszulki

Nieśmietelniki

Figurki Funko

Zamówienia specjalne



/redspocketponies





Recenzja: Hearts of Iron IV

Paradox Interactive wraz z sukcesem ich wielkiej strategii w postaci "Crusader Kings II" uzyskało ogromne zyski oraz możliwość stworzenia dużo ambitniejszych niż wcześniej tytułów. Kontynuacja słynnej serii Hearts of Iron miała być kolejnym krokiem milowym dla tego developera. Czy osiągnęli jednak podobny sukces, jak przy CK2 oraz EU4?

» *Verlax*

"Hearts of Iron IV" jest klasyczną "grand strategy" od Paradoxu. Gry te charakteryzują się ogromną skalą, zarządzaniem wieloma aspektami oraz brakiem tur – zamiast tego można przyspieszać bądź zwalniać czas. Seria Hearts of Iron zajmuje się okresem od 1933 do 1949 i pozwala przejąć kontrolę nad wybranym państwem (od "malutkich", jak Belgia, Kanada czy Finlandia, do gigantów, jak Niemcy, ZSRR, USA lub UK) w burzliwym okresie II wojny światowej, a przede wszystkim nad jego wojskiem. Naszym zadaniem jest przejść przez ten konflikt w możliwie najlepszy sposób.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to dużo bardziej przejrzysty, ubarwiony interfejs. Częściowo użytkano to rzeczywiście dzięki ładnemu podporządkowaniu wszystkich funkcji pod odpowiednie taby, ale też trzeba wziąć poprawkę, że było to możliwe między innymi dlatego, że HoI IV jest zwyczajnie uboższy od swoich poprzedniczek. Przykładowo – teraz nie ma problemu z interfejsem badań, ale nie dlatego, że rzeczywiście

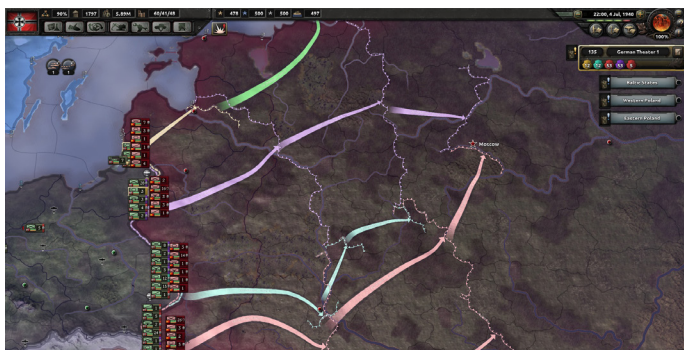
zrobiono to lepiej, tylko całkowicie wywalono zespoły badawcze oraz ogromną ilość możliwych do odkrycia technologii, pozostawiając nieliczne. Nawet jednak z samą przejrzystością bywa różnie – dosyć problematyczne jest połapanie się w tym, jak konkretnie w tej grze działa zaopatrywanie jednostek oraz limity logistyczne w prowincjach.

Mechanicznie, "Hearts of Iron IV" sporo rzeczy robi dobrze, a inne absolutnie fatalnie – najczęściej właśnie z powodu wspomnianych uproszczeń. Jednym z najciekawszych dodatków, które realnie dodają coś, czego nie było w poprzednich częściach, jest Division Designer, który pozwala od podstaw stworzyć własną dywizję i dać jej tyle sprzętu, ile samemu się chce. Potem tak stworzona dywizja może zostać uznana za "podstawową", a jej skład skopiowany dla wszystkich naszych jednostek. Pozwala to na ogromną customizację armii, co jest dużym plusem.

"Hearts of Iron IV" dodaje również Battle Planner, niejako możliwość nakreślenia planu operacji, przydzielenia do niego dywizji, a potem oddanie kontroli nad wojskiem komputerowi działającemu według planu nakreślonego przez gracza. Pozwala to na ogromną automatyzację walk na dużych frontach oraz bardzo przyspiesza grę w multi. Powoduje to wreszcie, że co do zasady – na lądzie walczy się bardzo przyjemnie.

Ponieważ teraz każdą dywizję możemy budować, jak chcemy, zupełnie zmieniono system

gospodarki. Tym razem zamiast "produkować dywizje", produkujemy sprzęt dla nich, fabryki przydzielamy do produkcji broni osobistej, artylerii, sprzętu wsparcia, ciężarówek i tak dalej. Za to uproszczono sam przemysł, usuwając w ogóle pieniądze, a pozostawiając tylko fabryki wojskowe i cywilne. Jest on dosyć ciekawy pomysł i generalnie jest to postęp. Problemem jednak dalej jest potężny efekt kuli śniegowej, który prowadzi do absurdów w postaci Węgier wystawiających ponad 100 dywizji.



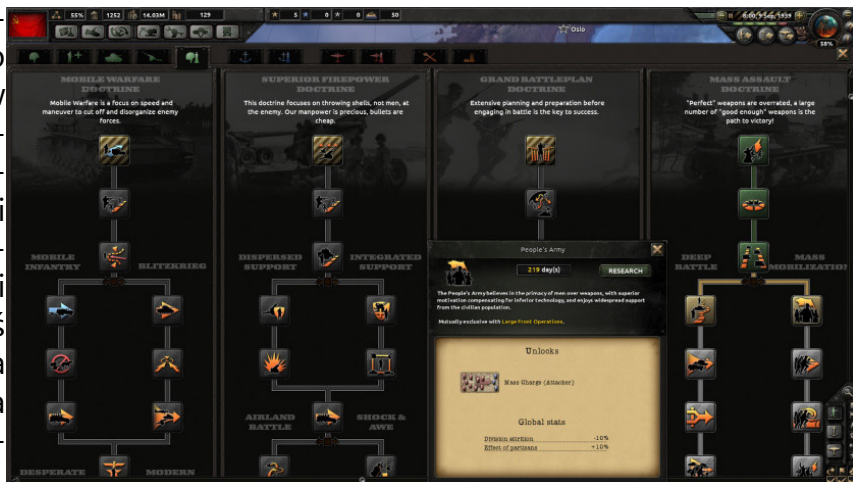
Jednak największym problemem "Hearts of Iron IV" dalej pozostają dwa elementy. Pierwszym z nich jest fatalne AI, zarówno w sferze dyplomacji (Niemcy wypowiadający za dużo wojen innym krajom, gdy nie są w stanie podbić nawet sąsiadów, dziwne sojusze), jak i sferze wojennej (multum – od opuszczania frontu przez jednostki, kompletną niezdolność do zrobienia sensownego desantu, bardzo dziwaczne używanie lotnictwa i floty). W połączeniu z faktem, że nawet malutkie i nieznaczące kraje mają większe niż w rzeczywistości możliwości, osiąganie absurdów jest bardzo łatwe. Grana przez gracza Finlandia może wygrać wojnę zimową i dotrzeć do Moskwy, Luksemburg może podbić Niderlandy, faszystowska Belgia desantuje spadochroniarzy w Wielkiej Brytanii i podbija wyspy, Australia podbija Japonię...

A skoro już mowa o absurdach, "Hearts of Iron IV" ma powalająco niską dbałość o realizm historyczny, jak i wyjątkowo mało zawartości. Mnóstwo krajów jest wyjątkowo biednie rozbudowanych, jeśli chodzi o dostępnych ministrów, jak i generałów (nawet jeśli są to tak ważne kraje, jak np. Chiny!), część państw po zmianie partii rządzącej zmienia nazwy na jakieś brednie (faszystowska Nowa Zelandia to Kiwi Empire, faszystowska Łotwa to Empire of Thunder Cross, faszystowska Polska to Falangist Poland,

komunistyczny Bhutan to Union of Red Dragons, a faszystowski: Thunder Dragon Empire). Przy graniu dominuje dosyć niepokojące uczucie, że jest to bardziej tytuł "inspirowany" II wojną niż gra, która naprawdę próbuje być realistyczna. Już nawet nie mówię o fakcie, że wraz z DLC da się przywrócić Austro-Węgry...

Oczywiście, gry Paradoxu mają tendencje do bycia bardzo słabymi w dniu premiery. Szczęśliwie może zostać to poprawione. A nawet jeśli developerzy dalej będą się obijać, zawsze zostają moderzy. "Hearts of Iron IV" jest bardzo łatwe do modyfikowania i w efekcie gracze popełnili wiele modyfikacji, które kompletnie zmieniają gameplay. Mówimy tutaj zarówno o takich, które poprawiają bolączki gry (np. "Expert AI 2.0", "Enhanced Peace Conference AI") czy też dodają potrzebną zawartość do gry (np. "China National Focus", "A Swedish Tiger", "France Total Rework") lub stanowią kompletne przeróbki gry ("Blackice HOI IV", "Millennium Dawn", "The Road to 56" czy prawdopodobnie najśłynniejszy mod – "Kaiserreich").

Podsumowując, "Hearts of Iron IV" póki co pozostaje najśłabszą częścią serii, jednak dzięki bardzo dobremu silnikowi, zdolności do implementacji modów oraz generalnie działającemu multiplayerowi ma ona potencjał stać się czymś naprawdę wspaniałym. Jest bardzo wiele rzeczy, które w tej grze niespecjalnie dobrze działają, ale i tak da się wyciągnąć z tej gry wiele przyjemności. Podobnie jak większość "grand strategy" Paradoxu, można czerpać z HoI IV wiele godzin zabawy. A póki właściwa gra nie jest jakaś spektakularnie pasjonująca... no cóż, "Hearts of Iron IV" zawsze może służyć jako świetny launcher do "Kaiserreicha".



*Szukasz dobrych fanfików do przeczytania?
Potrzebujesz porad pisarskich? A może zwy-
yczajnie chcesz z kimś pogadać? Wstap do
Klubu Konesera Polskiego Fanfika! Na
naszych czatach znajdziesz coś dla siebie.*

Harmonogram spotkań:

***Środa, 20. 09, godz. 20 - oneshoty: "Kwiat paproci" i "Everyday a little death"
od Cahan.***

Piątek, 22. 09, godz. 20 - wieczór "Klubowicze polecają"

***Poniedziałek, 25. 09, godz. 20 - oneshoty: "Nosflutteratu" i "Five Hundred
Little Murders" w tłumaczeniu aTOMa.***

***Środa, 27. 09, godz. 20 - oneshoty: "Z Jednego Na Drugą" w przekładzie Pou-
lsena i "Dear Idiot" przetłumaczone przez Kingofhillsa.***

***Piątek, 29. 09, godz. 20 - dyskusja "Lubię te utwory, które już znam - czyli
słów parę o fanfikowych klasykach"***

***Wtorek, 03. 10, godz. 20 - "Szczęśliwy Klejnot" i "Duch Ponyville" z serii "Po-
szukiwacze Ścieżek" autorstwa Albericha.***

Piątek, 06. 10, godz. 20 - fanfik "Czarne Słońce" autorstwa Dadudał.

***Ponadto cały czas toczą się ożywione rozmowy na naszych kanałach teksto-
wych, nie tylko tych, gdzie piszemy o fanfikach.***

Zapraszamy!

