

10/2017

EQUESTRIA  
TIMES

17

*Chromowane wiedźmy w paski  
Czyli wywiad z Zodiakiem*

*Wybuchów i popcornu*

*Redakcyjne recenzje MLP: The Movie*

*Jedyny Prawowity Król Equestrii*

*Jakie komedyjki z Sombłą Ghatorr wygrzebał tym razem*

Witajcie, nasi kochani Czytelnicy!

Miło Was zobaczyć w naszej piwnicy. Co prawda małych kotków nie mamy, ale za to magazyn składamy. I mówię do Was całkiem poważnie: nowe ET czytajcie uważnie. Wiele artykułów i innych rozrywek, oderwać się proszę od różnych używek. Moonlight obsługę kredek już Wam pokaże i z resztą redakcji na film drogę wskaże. Ghat fanfiki recenzuje, rymów mi brakuje... Nikt tego nie czyta, na próżno się trudzę, w dodatku pewnie cholernie Was nudzę. Dobra, dość tego pajacowania, łapcie nowy numer. Z ogłoszeń parafialnych: Macter powrócił do ekipy, za to Gandzia odszedł. Jego stanowisko redaktora wicenaczelnego zajmie Falconek. Jeśli ktoś czyta te wstępniaki, to niech się pochwali w komentarzach.

»Cahan

Witajcie drodzy Czytelnicy!

Z radością mogę Wam zakomunikować, że Equestria Times kryzys ma już za sobą i zmierzając ku świetlanej przyszłości. Już po raz trzeci od reaktywacji dostajemy czas, a na dodatek tym razem jest to numer wyjątkowo gruby i bogaty w treści. Oczywiście recenzje pełnometrażowego filmu o kucykach i to w liczbie czterech. On oczywiście w centrum uwagi, nie zapomnieliśmy też o krótkich opiniach. Co ciekawsze rzeczy poleciła Cahan, ja zaś zachęcę Was do przeczytania NieR: Automata i przeglądu sekcji, którą nie samymi kucykami czkają.

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:  
Mlp-vector-collabs  
Queen Kittykat



a sobą i wyszła na prostą,  
arczamy Wam numer na  
treść. Znajdziecie w nim  
zterech. Pomimo, że był  
ach o odcinkach serialu.  
ania recenzji głośnej gry  
riali o zombie. Bo prze-  
owiek żyje. Miłej lektury!

»Falconek

# Spis treści

## RECENZJE

The Last Stand of King Sombra.....	4
The Super Secret Diary Of King Sombra.....	5

## PUBLICYSTYKA

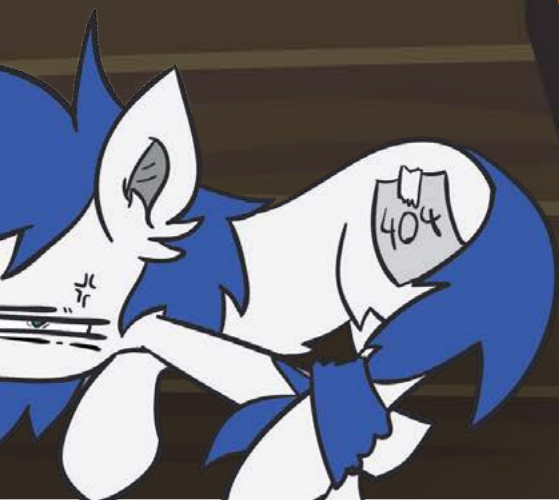
Wywiad z Zodiakiem.....	7
Redakcyjna ocena odcinków.....	10
Wielkie Zadnie Przekleństwo.....	14
Recenzja „My Little Pony: The Movie” - Gray Picture.....	16
Recenzja „My Little Pony: The Movie” - Moonlight.....	18
Recenzja „My Little Pony: The Movie” - Falconek.....	20
My Little Pony: The Movie oczami Cahan.....	22
Rysowanie to magia.....	24


## POZOSTAŁE

Truposze, które warto znać.....	28
NieR Automata – recenzja.....	30

Redaktor Naczelny - Cahan  
Redaktor wicenaczelny - Gandzia/Falconek, Verlax  
Redaktorzy - Matyas Corra, KingofHills, Zodiak,  
Gray Picture, Ghatorr, Moonlight, Besteur, Sosna  
Korektorzy - Gandzia, solaris, SoulsTornado, Magda B  
Dział techniczny - Macter, Pisklakozaur

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.





[Comedy]

# The Last Stand of King Sombra

Autor: Blueshift

**T**wilight Sparkle nie zawsze zachowuje się w serialu tak, jak na dorosłą, poważną i wyedukowaną osobę czterokopytną przystało. Gdy jej tendencje do zachowania, bądźmy szczerzy, dość głupiego zostaną podniesione do kwadratu, otrzymujemy „The Last Stand of King Sombra” – opowiadanie, w którym ma-lutki rozumek Twilight staje się największym sojusznikiem króla Kryształowego Imperium.

» *Ghatorr*

Sytuacja, w której na początku tego króciutkiego opowiadania zastajemy króla Sombę, nie jest godna pozazdroszczenia – jego poddani się zbuntowali, grupa kłaczy z Elementami Harmonii chce wyte-czować go na tamten świat i pozostaje przy nim tylko jeden wierny sługa. Na szczęście, nawet w tak ponurej sytuacji na horyzoncie majaczy iskierka nadziei – w ciągu tygodnia do Imperium ma przybyć wsparcie od zaprzyjaźnionego państwa. Niestety, oznacza to, że przez cały tydzień mroczny król musi wspiąć się na wyżyny swojego sprytu, by utrzymać się przez ten czas. Jak długo jednak można wmawiać szóstce kłaczy z magiczną biżuterią, że się pomyliły i trafiły do zamku króla Sombrero?

Każdego dnia Sombra wychodzi z kolejnym genialnym pomysłem na powstrzymanie głównych bohaterów serialu przed wysłaniem go w bolesny sposób na tamten świat. Każdy z pomysłów okazuje się być bardziej szalony od poprzedniego, za każdym razem jednak wykorzystując dobru-duszną

naiwność – nie tyle graniczącą z głupotą, co stanowiącą enklawę na jej terytorium – bohaterów, szczególnie Twilight.

Mane 6 odgrywa w opowiadaniu rolę dość po-boczną – ich jedynym zadaniem jest rzucenie od czasu do czasu jakąś groźbą i wpadnięcie w kolejną genialną pułapkę mrocznego króla. Nie oznacza to jednak, że Sombra jest jedyną ważną postacią – bardzo istotną rolę odgrywa bowiem jego słu-ga, Rook, który zaczyna opowiadanie, praktycznie wielbiąc ziemię, po której stąpa jego monarcha. Połowa humoru polega na absurdzie kolejnych planów spowolnienia Mane 6. Druga połowa – na coraz mniej entuzjastycznych reakcjach królew-skiego sługi, który bardzo, ale to bardzo chciałby zobaczyć, jak jego władca poraża swoją ogromną mocą tę grupkę irytujących kłaczy. Duet Sombra-Rook wyszedł całkiem ciekawie i żałuję, że nie zauważyłem, by wystąpili razem w jakimkolwiek innym opowiadaniu.

Od strony technicznej opowiadanie jest bez za-rzutu. Napisane jest względnie prostą, schludną angielszczyzną, która nie przeszkadza w odbiorze.

Ogólnie rzecz biorąc, opowiadanie jest godne polecenia. Czyta się je szybko i sprawnie, jest to bowiem zaledwie jeden rozdział, i to podzielony na siedem pomniejszych „części” – każda opisująca jeden dzień. Ot, przyjemna, lekka komedyjka, która w karykaturalny sposób przedstawia znane i lubiane postacie z serialu.



[Sex\*][Comedy][Random]

# The Super Secret Diary Of King Sombra

Autor: naturalborderpy

**O** ile w opowiadaniu „The Last Stand of King Sombra” to Mane 6, z Twilight na czele, są rozbijającą głupiotkę, to w „The Super Secret Diary of King Sombra” to mroczny król zostaje przedstawiony w nad wyraz niepochebny sposób. Ale za to zabawny!

» *Ghatorr*

Twilight Sparkle, jak powszechnie wiadomo, kocha książki. Ba, wręcz je uwielbia i nie ma takiej, której by nie była w stanie przeczytać – przynajmniej tak wszyscy myślą do momentu, gdy w jej kopyta wpada sekretny pamiętnik króla Sombry. O ile na początku nasza protagonistka wręcz tryska entuzjazmem i nawet zachwyca się pierwszym wpisem mrocznego króla, to dość szybko zostaje sprowadzona na ziemię. A potem jeszcze niżej. Ostatecznie, chcąc nie chcąc, zostaje zmuszona do zadania sobie bardzo ważnego pytania – jak mroczny władca, który nieomal zdołał ją pokonać, mógł być tak wielkim idiotą?

Okazuje się bowiem, że Sombra był pisarzem dość nieporadnym i bez najmniejszego poczucia jedności estetycznej, zdolnym w jednej chwili rozpląwać się przez kilka rozdziałów nad problemem tego, co zjeść na śniadanie, by następnie w dwóch liniijkach napisać, że „wielka wojna była fajna”. Co więcej, najwyraźniej nigdy nie miał pojęcia, że kryształowe kuce mają powody, by go nie lubić... Nawet jego opis sceny zbliżenia płciowego okazuje się być zaskakująco wręcz nieporadny – i śpieszę tu przy

tym donieść, że nie zawyża to kategorii wiekowej opowiadania, bo zdarzało mi się czytać bardziej ekscytujące i erotyczne opisy działania urządzeń elektrycznych. Tak, Sombra jest wystarczająco głupi, by nawet takie coś spierniczyć! ... Ale czy na pewno? Czy może kryje się za tym jakaś tajemnica?

Główną rolę w prowokowaniu śmiechu odgrywa, oczywiście, sam król Sombra i jego karykaturalno-absurdalny pamiętnik. Od czasu do czasu na swój sposób zareaguje Twilight, coraz bardziej rozczarowana swoim znaleziskiem. Pojawia się też Spike – który próbuje czytać tajemnice życia Sombry na własną rękę. Pojawia się też Jim. Och, Jim! Gdybyś postąpił inaczej, wszystko na pewno potoczyłoby się o wiele lepiej! Dlaczego, ach dlaczego musiałeś postąpić, jak postąpiłeś?

Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że to opowiadanie ma bardzo ważny morał – mianowicie, jeśli w twoje ręce wpadnie książka, w której jeden z rozdziałów ma tytuł „Zwolnienia podatkowe i ty”, to można śmiało założyć, że nie będzie tak przyjemna, jak mogło się początkowo wydawać. Co prawda Twilight sam dziennik się nie spodobał, ale mi historia jej starcia z nim – już tak. Polecam każdemu, kto ma ochotę na niewielką, przyjemną komedię.

\* Uwaga – fanfic zawiera opis stosunku seksualnego Sombry z klaczką. Opis jest tak suchy, że zęby od niego bolą.

*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:**

*Piątaek, 27. 10, godz. 20 - Dyskusja "Śpieszmy się kochać pisarzy, tak  
szybko odchodzą"*

*Piątek, 3.11, godz. 20 - AMA z pisarzem wybranym przez Klubowiczów*

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

*Zapraszamy!*

Klub Konesera  
Polskiego Fanfika



**DISCORD**



# Wywiad z Zodiakiem

**C**zołem, czytelnicy! Pozwólcie, że przedstawię Wam mojego gościa, czyli Zodiaka. Jest on znany z pisania fanfików (przede wszystkim napisał świetną "Wiedźmę"), sędziowania w licznych konkursach literackich oraz z bycia moderatorem na Discordzie Klubu Konesera Polskiego Fanfika.

» *Cahan*

**Cahan:** Witaj! Pozwól, że zacznę od zapytania Cię, jak to się stało, że dowiedziałeś się o fandomie i już w nim zostałeś?

**Zodiak:** Była kiedyś taka strona jak komixxy.pl, którą regularnie przeglądałem, będąc jeszcze w gimnazjum. Na wakacjach w 2012 natrafiłem tam na komiks dotyczący fanfika "My Little Dashie". Z racji tego, iż już wtedy wiedziałem o istnieniu MLP, to się zaciekawilem i postanowiłem sprawdzić, o co chodzi z tymi kucykami. Wtedy trafiłem na kanał na YouTube miśka200m i zacząłem odsłuchiwać takie fanfiki, jak "Koma", "Rainbow Factory", "Cupcakes" i tego typu wczesnofandomowy chłam. Potem zacząłem szukać innych fanfików i tak trafiłem na FGE, a potem na forum MLPPolska. I już jakoś tak zostało.

**Cahan:** Za co lubisz fanfiki?

**Zodiak:** Wydaje mi się, że przede wszystkim za ogromną wolność. Dobre fanfiki można pisać dosłownie o wszystkim. Polityczne fantasy, dramaty, kryminały, komedie, horrory, thrillery, sci-fi itd... Kuce

można z łatwością dopasować do wszystkiego, można trzymać się serialowego klimatu albo kompletnie go olać i pisać krwawy grimdark. Można wykorzystać kanonicznych bohaterów, jak i tworzyć własne, ciekawe postacie. Wiąże się to poniekąd ze światem przedstawionym MLP, który jest bardzo elastyczny. Podsumowując: chcę pisać o wampirach, polityce i romansie Shining Armora z Luną? Mogę, i mogę to zrobić sensownie.

**Cahan:** Jakie fanfiki mógłbyś polecić, a jakie nie i dlaczego?

**Zodiak:** Każdy ma inny gust i każdemu podoba się co innego. Osobiście potępiam wszelkie TCB i HiE, jednakże nie mogę jednoznacznie stwierdzić, że wszystkie one są złe i bez pomysłu na siebie. Które mógłbym polecić... Moje dwa ulubione to prawdopodobnie "Cień Nocy" i "Ścieżki Donikąd". Jest też jeden, chyba porzucony, fanfik wojenny "Popioły Equestrii", który zdecydowanie wart jest rekomendacji.

**Cahan:** Jak oceniasz kondycję polskiej sceny fanfikowej?

**Zodiak:** Cóż, ludzie nadal piszą fanfiki. Zarówno starzy wyjadacze, jak i nowe twarze. Więc chyba nie jest tak źle. Ja sam ostatnimi czasy zaglądam na forum o wiele rzadziej niż kiedyś, więc ciężko mi wydać jakiś osąd. Niemniej, ciągle jest o czym gadać, ludzie nadal się bawią. Nie ma tragedii.

**Cahan:** Co próbowałbyś zmienić, żeby poprawić jej stan?



**Zodiak:** Nie bardzo wiem, co w ogóle można by było zrobić.

**Cahan:** Co Cię natchnęło do stworzenia "Wiedźmy"?

**Zodiak:** "Fallout: Equestria", jak niejednokrotnie wspominałem i jak napisałem w notce od autora. Podczas gdy czytałem F:E po raz pierwszy na wakacjach 2013, doszedłem do wniosku, że też chciałbym stworzyć coś takiego. I nie chodzi mi nawet o dobrego fanfika, co o swoistą legendę, o której ludzie mogliby mówić i która mogłaby inspirować kolejnych ludzi. Wyszło jak zawsze. Z drugiej strony całkiem dobrze bawiłem się przy pisaniu Wiedźmy, więc nie była to kompletna strata czasu. No i osiągnąłem cel napisania dobrego fanfika. A przynajmniej jego części.

**Cahan:** Jak oceniasz odbiór tego opowiadania? Czego najbardziej Ci brakuje?

**Zodiak:** Odbiór był świetny. Dostałem masę komentarzy z pochwałami i konstruktywną krytyką, która bardzo pomogła mi usprawnić swoje umiejętności i osiągnąć poziom, na którym jestem teraz. Ba! Fanfik otrzymał nawet tag [Epic], co jest pewnym małym osiągnięciem. Jednak zawsze chciałem otrzymać dużo fajnych artów. I w istocie dostałem kilka naprawdę dobrych. Nie jest to coś, czego powinienem oczekiwać albo narzekać na niedobór. Jest to coś, co po prostu zawsze chciałem mieć.

**Cahan:** Którą postać pisze Ci się najlepiej?

**Zodiak:** Pisało. I nie miałem żadnego ulubieńca ani ulubienicy. Bardziej ekscytowało mnie pisanie pewnych

konkretnych scen, które wyobrażałem sobie od dawna. Potem nie mogłem się doczekać, jak zareagują na nie czytelnicy. Niekiedy spotykał mnie zawód, a kiedy indziej cieszyłem się jak dziecko, czytając komentarze. Nie mam też żadnej ulubionej postaci. Lubię je wszystkie. Te, które na lubienie zasługują, w każdym razie.

**Cahan:** Co jest dla Ciebie najtrudniejsze w pisaniu, a co najłatwiejsze?

**Zodiak:** Najtrudniejsze zawsze były dla mnie opisy otoczenia, bo nigdy nie miałem pojęcia, jak napisać to dobrze. Stworzenie tła dla wydarzeń zawsze było dla mnie problematyczne. Jak to powinno wyglądać? Czy wygląda to dobrze? Czy nie przesadziłem z detalami? Czy opis nie jest za krótki i płytki? Zaś moją ulubioną częścią pisania były naturalnie dialogi i relacje między postaciami. To naprawdę świetna sprawa. Ile razy czytaliśmy jakąś książkę, czy tam oglądaliśmy film albo serial i pomyśleliśmy "ale fajne by było, jakby ta postać spotkała tamtą". A w czasie pisania miałem na to wpływ. Oczywiście w granicach rozsądku.

**Cahan:** A co możesz powiedzieć o reszcie swoich fanfików?

**Zodiak:** Poza "Wiedźmą" pisałem tylko fanfiki konkursowe i 1 nieudany projekt. Nic wartego uwagi.

**Cahan:** Czy podzielisz się z nami pomysłami odnośnie pisania kolejnych opowiadań, o ile chcesz i posiadasz takie plany?

**Zodiak:** Mam zdradzać swoje pomysły? Nieeee.

**Cahan:** Jak się sędziuje w konkursach literackich?

**Zodiak:** To ciężki kawałek chleba. Z jednej strony mogę poczytać dobre fanfiki i pomóc tym, którzy jeszcze nie mają warsztatu, a z drugiej jestem często zmuszony do czytania czegoś, czego normalnie nigdy bym nie przeczytał, co jest bardzo męczące. W konkursach najbardziej cenię sobie to, że zachęcają twórców do kreatywności. Bardzo dobrze, gdy w konkursie pojawia się ktoś, kto wcześniej nic nie pisał, bo to świetna okazja do otrzymania pewnego feedbacku.

**Cahan:** Masz może jakieś rady dla młodszych twórców?

**Zodiak:** Przede wszystkim dużo czytać i zwracać uwagę, jak wygląda tekst w książce. Wszystko można z czasem wypracować, nawet kreatywność. Można nauczyć się dostrzegać pewne wzorce i jakoś je obchodzić lub



wykorzystywać w nowatorski sposób. Ale na początek radziłbym zwrócić uwagę na formę: ortografię, interpunkcję czy ogólną stylistykę tekstu. W konkursach, które oceniam, czasem trafiają się prace, które niechlujną i złą formą zabijają całą przyjemność czytania, co negatywnie wpływa na odbiór całości. Ja na początku po prostu zerkałem do książki i podglądałem, jak to wygląda w normalnej literaturze. Oczywiście nie wszystko da się zrobić dobrze od razu, ale tu przejdę do, moim zdaniem, najważniejszej zasady: początkujący pisarz powinien przede wszystkim być otwarty i nie bać się krytyki ani nie obrażać się za nią. Nikt nie chce Wam zrobić na złość, a jedynie pomóc.

**Cahan:** Opowiesz nam o swojej przygodzie z Klubem Konesera Polskiego Fanfika?

**Zodiak:** Cóż, nieskromnie mówiąc, to jestem jego pomysłodawcą. Podobny pomysł kołatał mi się w głowie już od zeszłego roku, jednak nie podołałem z jego realizacją. Na szczęście podczas jednej z dyskusji na forum MLP-Polska koncepcję takiego klubu podłapał jego obecny admin – Coldwind. Pamiętam, z jaką niecierpliwością oczekiwaliśmy “wielkiego otwarcia” razem z właśnie Coldwindem i Miśkiem. Klub działa już od jakiegoś czasu i przebył długą drogę, cały czas jest usprawniany, a my nieustannie uczymy się nowych rzeczy: np. jak poprawić formę spotkań. Muszę też dodać, że oprócz domyślnej funkcji, Klub doskonale funkcjonuje jak taki “fanfikowy bar”, gdzie można porozmawiać w gronie znajomych, jak i poznać nowych ludzi. Jestem zadowolony z tego, jak Klub wygląda teraz, choć nie wątpię, że stanie się on jeszcze lepszy.

**Cahan:** Jak oceniasz tę inicjatywę?

**Zodiak:** Nie jest tak różowo, głównie ze względu na to, że trudno jest zachęcić dużą część klubowiczów do czynnego brania udziału w dyskusjach. Ale oprócz tego... Ludzie wymieniają się opiniami, autorzy omawianych dzieł otrzymują ogromną dawkę feedbacku, a sama atmosfera jest po prostu... przyjemna. Sama idea jest dobra, jak każda inna dotycząca prób ożywienia fanfikowej braci. Tylko z tą różnicą, że ten pomysł został zrealizowany.

**Cahan:** Wiem, że dalej oglądasz serial. Jak Ci się podoba i jak oceniasz sezon 7?

**Zodiak:** Mnie się podoba, choć ja serial traktuję z dużym przymrużeniem oka. Zabawnie jest spojrzeć na dwa pierwsze sezony i uświadomić sobie, jaką drogę i przemianę przeszedł serial. Podoba mi się odejście od

głównej szóstki i sporo czasu antenowego dla takich postaci jak Starlight, Trixie czy Thorax.

**Cahan:** Które postacie lubisz najbardziej?

**Zodiak:** Zecorę – bo jest zebra, ma świetny dubbing (ten głos i akcent), a przede wszystkim używa mózgu, w przeciwieństwie do reszty bohaterów serialu. Jest też tajemnicza i zna magię, a przy tym nie działa jak jakieś mistyczne medium, które jest odrealnione i niezdolne do popełniania błędów. Lubię też Starlight, bo jest inna od reszty głównej szóstki. Zdarza jej się myśleć o wiele częściej, no i ma charakter, który nie jest oparty na kilku niezmiennych i łatwych do zauważenia cechach. Jest też nieco cyniczna i bywa złośliwa.

**Cahan:** Jakie są twoje ulubione rozumne rasy z serialu i dlaczego?

**Zodiak:** Tak prawdę powiedziawszy, to wolę wszelkie inne rozumne rasy od kucyków. Kucyki są... zbyt głupie i radosne. Najbardziej lubię gryfy, bo są duże, drapieżne i kojarzą mi się z czymś dumnym i majestatycznym, nawet jeśli w serialu trochę im do tego brakuje. Serialowe smoki też są naprawdę fajne.

**Cahan:** Jak myślisz, co dla fandomu i kucyków przyniesie przyszłość?

**Zodiak:** Zapewne koniec.





## Redakcyjna ocena odcinków

### 19. „It Isn't the Mane Thing About You” Cahan

Z jednej strony to był bardzo dobry odcinek, a z drugiej robił pannę wątpliwej cnoty z logiki. Podobały mi się problemy Rarity i w ogóle poświęcenie jej odcinka, ponieważ jest to moja ulubiona klacz z Mane 6. Sam problem, że Rarity straciła grzywę i urodę, też wydaje się całkiem fajny. Szczególnie że jej stan był tak tragiczny, że nawet ja bym się załamała. Ok, problem fajny, Pinkie Pie śpiewa kolejną koszmarną piosenkę, pojawiła się Zecora... Ale rozwiązanie problemu, choć niewątpliwie ładne i lubiane przez fandum, jest głupie. Z dwóch powodów – tych włosów było za mało, nawet na taką punkową fryzurkę, oraz Twilight i Starlight powinny być w stanie to naprawić. Dlaczego? Otóż w pierwszym sezonie lawendowa klacz wyczarowała wąsy, które były trwałe i zrobione z włosów. Wąsy to takie same włosy, jak te wchodzące w skład grzywy. Czemu więc nagle nie można wyczarować trwałych włosów? Bo tego potrzebowała fabuła? Czy nie lepiej było wysłać Twilight i Starlight na misję? Albo wytłumaczyć, że zniszczenia wywołane przez magię mogą nie regenerować się normalnie? Nie wiem też, czy nie lepiej by było, gdyby Rarity nie dostała się do tego katalogu. Dzieci powinny się nauczyć, że czasami zdarzy się wypadek losowy i można przegrać.

### Falconek

Czy odcinek z Rarity może być zły? Oczywiście, że nie! Czy „It Isn't the Mane Thing About You” jest doskonały? Do tego trochę mu brakuje. Największą wpadką jest to, że Twilight i Starlight nie potrafią sobie poradzić z naprawieniem grzywy Rarity. Po raz kolejny mści się na twórcach obsadzenie w jednej z głównych ról przesadnie potężnej postaci i jednoczesna niechęć do rozwiązywania wszystkich problemów przy pomocy tej jednej bohaterki. Na szczęście odcinek ratuje skłonna do przesadnego dramatyzmu i doskonale zdubbingowana Rarity. Jej wyszukane i elokwentne teksty to jeden z jaśniejszych punktów serialu. Dobrze wypadł jej duet z Pinkie, gdzie pełniła funkcję głosu rozsądku i przeciwwagi dla różowej klaczy. Co ciekawe, sama Pinkie również wypadła nieźle, choć zwykle w odcinkach z najnowszych sezonów mnie drażni. Tym razem, mimo że wszystko, co robiła Pinkie Pie, było zupełnie bezsensowne, było też zabawne. Podobały mi się gagi takie, jak odklejanie dzieciaków Cake od podłogi łomem czy brak ogarnięcia w rozmowie z Zecorą. Jeśli chodzi o punkt zwrotny odcinka, czyli punkową Rarity, to mogę się tylko dołączyć do płynących z fandum głosów zachwytu. Podoba mi się też przesłanie tego odcinka, które mówi, że to, jak inni cię postrzegają, zależy nie od tego, jak wyglądasz, a od tego, jak sama potrafisz się zaprezentować. Oczywiście, w rzeczy-

wistości Pianka nie mogłaby z tego, co jej zostało na głowie, zrobić takiej fantazyjnej fryzury i musiałaby po prostu ściąć wszystko maszynką. Tylko że obcięta na zapałkę Rarity wciąż nie prezentowałaby się jak dziecko po chemioterapii, tylko jak Amber Rose – modelka, która uczyniwszy z takiej fryzury swój znak firmowy, udowadnia, że krótkie włosy, czy niemal ich brak, nic nie ujmuje kobiecości.

## 20. „A Health of Information” Cahan

Kolejny odcinek z serii legend Equestrii. Tym razem poznaliśmy Mage Meadowbrook, klaczkę stylizowaną na Cajunkę. Przyznaję, że jest w niej coś, co mnie irytuje – począwszy od wyglądu, poprzez głos i skończywszy na jej historii. W ogóle te nowe kucyki mają moim zdaniem bardzo brzydkie projekty. A sama historia dość nudna, dziwne tylko, że to taka rzadka choroba, skoro można się zarazić w taki sposób i w przeszłości zdarzały się jej plagi o zasięgu lokalnym. Fajnie, że znowu pojawiła się Zecora, ponieważ twórcy regularnie o niej zapominają. Fabularnie znowu nieco biednie – postaci zapominają o swoich umiejętnościach. W końcu Twilight mogłaby po prostu wywabić pszczoły, ukraść im ul i uciec pod osłoną magicznej tarczy. Ale to w końcu był odcinek Shy, która zachowywała się naprawdę spokojnie. Pochwalam jej risercz.



## Falconek

Całkiem przyjemny odcinek przygodowy z akcją niepozwalającą się nudzić, choć zmierzającą do łatwego do przewidzenia rezultatu. Motyw choroby jest, jeśli się nad tym zastanowić, dość mroczny, bo powolna zamiana w drzewo jest gorsza od śmierci. Swoją drogą Zecora musiała mieć wyjątkowego pecha, bo wygląda na to, że poza Hayseed Swamp (które wygląda na wymarłe – ciekawe, dlaczego), roślina wywołująca bagienną gorączkę jest równie łatwa do znalezienia, co Barszcz Sosnowskiego w Polsce. Fluttershy po raz kolejny pokazuje, że jest jedyną z całej szóstki, która się rozwija, zamiast uwstecznić. Na wstępie robi wrażenie przeprowadzeniem kwerendy godnej Twilight z pierwszego sezonu (sama zaś Twilight zaskakuje niechęcią do zarwania nocki nad książkami), później nie przestaje pozytywnie zaskakiwać zaangażowaniem i pomysłowością.

Spodobała mi się również, znana z komiksowej serii Legends of Magic, Mage Meadowbrook. Jest sympatyczna, odważna i ma oryginalny design. Co do Twilight, to nie tylko wykazała się nietypowym dla siebie brakiem ADHD i opanowaniem, ale po raz kolejny wstrzymała się z użyciem magii do rozwiązania problemu. Najwyraźniej musimy się przyzwyczaić do tego, że Twilight, od kiedy dostała skrzydła, funkcjonuje w dwóch trybach: potężnej czarodziejki w starterach i finałach sezonów oraz nieogarniętej księżniczki do niczego w odcinkach pokazujących codzienne życie kucyków. Takie są konsekwencje wprowadzenia postaci o ogromnych nadprzyrodzonych możliwościach do fabuł, które traktują o rozwiązywaniu dość prozaicznych problemów. Być może Twilight, skoro ma możliwości porównywalne z Celestią i Luną, powinna zająć miejsce tam, gdzie one, czyli w tle. Dodatkowo na plus ścieżka dźwiękowa towarzysząca poczynaniom Meadowbrook.

## 21. „Marks and Recreation” Cahan

Wielki powrót CMC, czyli trzy upierdliwe klaczkę i brat Thunderlane'a. Podczas oglądania tego odcinka byłam całym sercem za Rumblem. Może jego obawy i podejście do znaczków były nieco przesadzone, ale... Czy naprawdę Tępa Trójka musiała tak się przejmować, że jakiś żrebak

może nie chce mieć znaczka? Ich zachowanie przypominało mi wielkie panie psycholożki, które wciskają ludziom problemy tam, gdzie ich nie ma. Mam wrażenie, że Zdobywcy powodują zwiększenie znaczkowej presji. Chyba mają jakieś kompleksy związane z tym, że same długo ich nie miały, choć bardzo tego chciały. W dodatku niczego się nie nauczyły – znaczek zdobywa się, nie szukając go. Dlatego idea tego obozu nie ma sensu. Za mało rzeczy do robienia i szukanie zadoznaczków na siłę. Poza tym, kto normalny chciałby zdobyć znaczek w rzucie podkową? Ogółem zastanawiam się, czy są kucyki, które nie lubią swoich znaczków i coraz częściej dochodzą do wniosku, że tak jest. W końcu można mieć do czegoś talent, ale i tak tego nie lubić. Piosenka wypadła całkiem niezłe, a Rumble i Thunderlane to spoko postaci. Podobały mi się projekty tych żrebaków, szczególnie niebieskiego jednorożca i klaczki od tortów.

### Falconek

Najmocniejszym punktem tego odcinka była rysująca kółka Kettle Corn. Życzę jej, aby kiedyś doczekała się własnej galerii, a jej dzieła osiągały wartość milionów bitów. Plusem jest też nadanie nieco charakteru dwóm kucom tła: Rumble'owi i Thunderlane'owi. Co do głównego problemu odcinka, czyli nieinteresującego się niczym poza lataniem Rumble'a i wysiłkami podejmowanymi przez CMC, to moim zdaniem cały dramat jest wydumany, a członkinie Znaczkowej Ligi pokazały, że absolutnie niczego się nie nauczyły. W końcu przez cały odcinek robiły to samo, co przez ostatnie sześć sezonów i co nigdy nie działało. Co zaś do Rumble'a, to jedną z gorszych rzeczy, jakie można zrobić dziecku, jest narzucanie mu zajęć i zainteresowań tak, że nie ma już miejsca na samodzielne odkrywanie, decydowanie i owszem, również popełnianie błędów. To samo w prawdziwym świecie robią rodzice, którzy swoim dzieciom zagospodarowują czas różnymi dodatkowymi zajęciami do tego stopnia, że nie starcza go już na to, żeby zwyczajnie się ponudzić. Rumble chciał ćwiczyć latanie, a zamiast tego kazano mu rzucać podkowami. Nic dziwnego, że się zbuntował, choć po dziecięcemu, w głupi sposób. Swoją drogą, ogierek ma nieco racji: Thunderlane choćby i chciał, nigdy nie znajdzie pracy jako kucharz, bo każdy właściciel restauracji będzie wolał zamiast niego przyjąć kuca z nożem i widelcem albo tłuczkiem do mięsa na zadzie.

## 22. „Once Upon a Zeppelin” Cahan

Tym razem Twilight jedzie na wakacje z całą swoją rodziną, poza biednym Spike'iem. Ten musi wyręczać Twałota w pełnieniu arcyważnych obowiązków, takich jak odpisywanie na listy fanów. Księżniczka Przyjaźni to chyba taki equestriański odpowiednik kącika porad z „Bravo Girl”. Wracając do urlopu, to wszystko idzie dobrze do czasu, kiedy księżniczki zostają osaczone przez fanów, a przewodnik wycieczki mówi głosem Iron Willa różne „fakty” z życia Twilight Sparkle. Później okazuje się, że to faktycznie Iron Will za tym stoi i zgodnie z logiką kucykowego świata jest głównym winnym, gdyż, ponieważ... Rodzice Twilight to kretyni i podpisali jakieś papiery, nie czytając nawet, co to jest. Dlaczego temu minotaurowi zawsze się obrywa za to, że kucyki są głupie? Za własne błędy trzeba płacić, a nie udawać, że zostało się oszukanym. Twilight i Iron Will dogadują się, że alikorn będzie robiła za celebrytkę, żeby jej rodzina mogła dobrze się bawić. Cóż, jej rodzice i Flurry Heart faktycznie dobrze się bawią, bo Cadance i Shining już raczej nie. Tymczasem Twilight idzie beznadziejnie i to w dużej mierze z jej winy. Skoro miała spędzić dzień z tym kucem Star Trackerem, to mogła chociaż spróbować z nim pogadać i znaleźć coś, przy czym oboje by się dobrze bawili. Albo wmówić tym kucom, że te gwiazdki są super i iść je z nimi oglądać. Po tym, kiedy gwiazdki przeminęły, to Twi zachowuje się jak dziecko, któremu matka nie chciała kupić batonika. I to ma być księżniczka przyjaźni? Ja rozumiem, że jej zależało, ale sama jest sobie winna, że dała się tak wpakować. A jeśli już chciała zwalić winę na innych, to powinna mieć pretensje do swoich rodziców. Oczywiście potem mamy dobre zakończenie, Iron Will ucieka (ten gość ma klasę), a rodzina Twilight odwała jakiś żałosno-uroczy teatrzyk. Sam odcinek oceniam jako dość nużący i taki sobie.

### Falconek

Rzadko to mówię, ale nie podobał mi się ten odcinek. Rodzice Twilight wyszli na głupich nie tylko dlatego, że nie czytają małego druku, ale też dlatego, że nie ogarnęli, że Twilight się wcale tak dobrze nie bawi. Sama Twilight po raz kolejny udowodniła, że jako

księżniczka przyjaźni się uwstecznia. Pokazała całkowity brak asertywności, a do tego bezmyślność, bo ten problem można było rozwiązać na mnóstwo sposobów – choćby na samym początku ogłaszając pasażerom sterowca, że może ich zabawiać, ale potrzebuje też czasu dla siebie i nie zgadzając się na nowe pomysły Iron Willa. Odcinek wiele by zyskał, gdyby Shining Armor naprawdę zwymiotował, a nie tylko biegał z zieloną mordą, choć z drugiej strony, taki przebieg wydarzeń dałby wiele do myślenia na temat anatomii kucyków.

## 23. „Secrets and Pies”

Cahan

Rainbow Dash nie lubi ciast Pinkie. Czy raczej konkretnego rodzaju ciast. W sumie ciężko mi stwierdzić, jakimi dokładnie ciastami są amerykańskie „pies”. Sam problem był prosty – RD nie chce się przyznać, że nie lubi placków, by nie zranić uczuć Pinkie Pie. Tymczasem różowa zaraza dopiero po paru latach się zorientowała. Cóż, odcinek taki sobie, ale oglądało się go całkiem nieźle. Nie dłużył się.

## 24. „Uncommon Bond”

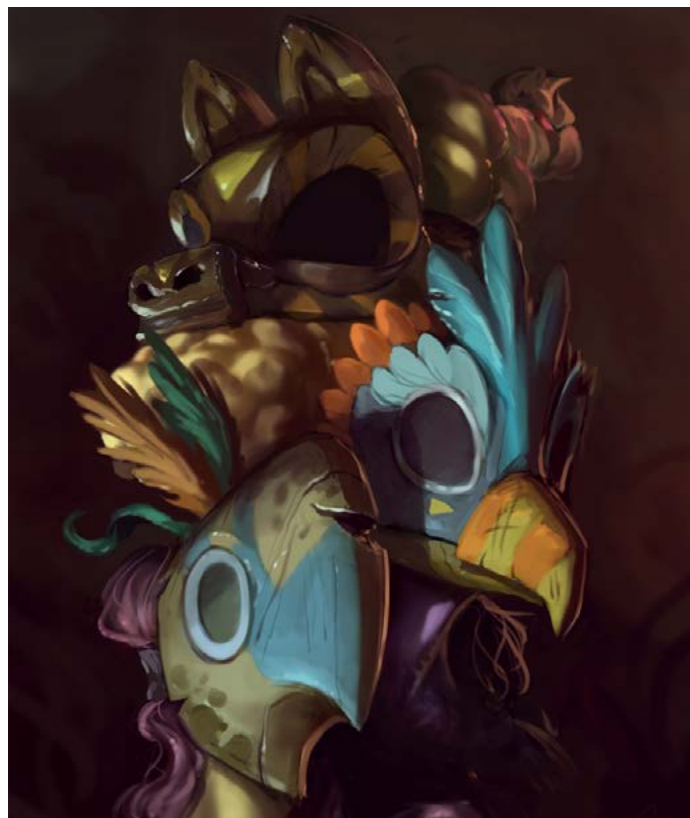
Cahan

Starlight zaprasza Sunbursta do Ponyville, a ten się świetnie bawi... tylko bez Starlight. Ogółem odcinek jakoś mnie nużył i się nie spodobał. Było mi żal Starlight, która czuła się kompletnie olana i miała ku temu powody. Z drugiej strony jej desperacja była śmieszna. Trochę szkoda, że nie pogadała z Sunburstem tak po prostu. „Jak życie?”, „Co lubisz robić?”, „Chodźmy do kina!”... Cokolwiek. Ten też mógł jej wyjaśnić, że bardzo się zmienił przez te wszystkie lata. Ale nie, lepiej olewać przyjaciółkę.

## 25-26. „Shadow Play”

Cahan

I mamy finał. Moim zdaniem jeden z najlepszych finałów w MLP. Przynajmniej przed wszystkim muszę pochwalić twórców za doskonałe zarządzanie czasem. Obyło się bez dłużyzn, nudy i zbędnych scen. Całość była tak epicka, jak to tylko możliwe. Do tego atmosfera zagrożenia, kromlech, magia... Nawet ja, fanka laserów i wybuchów, byłam już znudzona Tirekami, Storm Kingami i Tęczlingami. Muszę pochwalić klimat, wyja-



śnienie paru faktów z historii Equestrii, pokazanie, jak bardzo kanoniczne są komiksy (czyli praktycznie wcale – syreny). Do tego ukazano charakter poszczególnych postaci – Starswirl to dupek (Celestio, jak pięknie!). Bardzo spodobała mi się retrospekcja z syrenkami, które pokazały, co potrafią. No i miło, że ponownie zobaczyliśmy klaczkę-paleontolożkę oraz smokeły. Ogółem wszystko pięknie i cudnie, poza jedną rzeczą. Twilight znowu zjebała. Znowu dzień uratował ktoś inny. Znowu wszyscy gratulują Twałotowi. To boli, serio.

Falconek

Świetny finał! Dostaliśmy mnóstwo wiedzy o kanonie, ładnie pokazaną magię, porządnego demona, porządne egzorcyzmy (szczególnie scena w brzuchu Stygiana zrobiła na mnie wrażenie) i postacie towarzyszące, które miały więcej głębi, niż te z filmu. Do tego dekoracje są klimatyczne, a fabuła nie gna naprzód, jak to zwykle bywa w finałach (choć chwilami było o krok od przesady w drugą stronę: zaklęcie rzucone przez Starswirla i spółkę było wyjaśniane trzy razy, a fragment pomiędzy zabraniami elementów z drzewa harmonii a konfrontacją ze Stygianem nieco się dłużył. Jak zwykle świetnie wypadła Starlight Glimmer, która pokazała, że to ona zasługuje na tytuł księżniczki przyjaźni i jak zwykle całą chwałę zgarnęła Twilight.



# Wielkie Zadnie Przekleństwo

## Dlaczego nie chciałbyś mieć Uroczego Znaczkę?

**P**ewnie wielu z Was zastanawiało się, jak to by było być kucykiem, do jakiej rasy by się należało, jakie miało kolory i znaczek... No właśnie. Tutaj większość ludzi wyobraża sobie coś fajnego, za rzeczy, które się lubi i w których jest się dobrym (przynajmniej we własnym mniemaniu). Mam jednak podstawy sądzić, że w serialowej rzeczywistości moglibyście się mocno rozczarować. Dlaczego?

» Cahan

### Czym są znaczkę?

Ciężko dokładnie powiedzieć, czym one są, mimo że w serii mówiono o tym kilka razy. Znaczek rzekomo ma oznaczać specjalny talent danego kucyka oraz w pewnym sensie go szufladkować. Ze wszystkich ras rozumnych, jakie spotkamy w serialu, tylko kuce są ich posiadaczami. Co prawda Zecora również ma coś na zadzie, ale ciężko określić, czy jest to uroczy znaczek, glif przeznaczenia czy tatuaż z paczki Laysów. Jednak skłaniałabym się ku stwierdzeniu, że jest to coś innego niż u taboretów.

No ale dobrze, widzieliśmy, co się dzieje, kiedy kucyk straci znaczek, tylko czy aby na pewno? Sądzę, że nie do końca. Zakłęcie Starlight podmieniało zadnie tatuaże na symbol równości, który robił coś. Jednak jak zachowałby się dorosły pusty boczek? Trudno stwierdzić, ale pewnie straciłby tylko tę jedną umiejętność. Czyli taka Rarity powinna dalej być świetną krawcową, ponieważ jej talentem jest szukanie kamieni, a nie szycie. W końcu nie wszystkie jej kreacje zawierają klejnoty.

Mimo wszystko, w finale 3 sezonu pokazano, że talentem RD jest kontrola pogody, a Rarity szycie. Jednak to zdaje się nie mieć sensu, bo jednorożka zdobyła znaczek za szukanie kamieni, a Dash za... wyścig. Co ściganie się ma do kontroli pogody? Tylko że to była sytuacja patologiczna, w której znaczkę symbolizowały bardziej zamianę osobowości i wspomnień. Niekoniecznie miały coś wspólnego z tymi szkaradztwami na kucykowych tyłkach.

Pamiętacie Gabby? Tę gryfkę, która chciała mieć własny znaczek? CMC były zdziwione, że ssakoptak jest świetny we wszystkim, co robi. Może po prostu kucyki są dużo bardziej ograniczone i w pewien sposób bezradne bez znaczków? To one im mówią, co powinny robić, a rasy, które nie znają swojego przeznaczenia i nie czują jego oddechu, po prostu robią swoje i się nie przejmują. W końcu chyba każdy jest dobry w więcej niż jednej rzeczy. Za to prawie nikt nie jest wybitny we wszystkim.

Wreszcie, u kucyków jest duże parcie na zdobycie znaczkę. Żrebak musi go znaleźć, gdyż, bo, ponieważ... No właśnie, by poznać przeznaczenie swe. Do tego dochodzi duża presja społeczeństwa. Wysunęłabym wniosek, że to niezwykle istotny element dorastania, który pokaże miejsce w kucykowym społeczeństwie.

Znaczek zdaje się dawać kucowi instant zdolności. Sama zamiana tych paskudztw w królewskich sióstr dała im pewne zdolności tej drugiej. Jednak tu pokazano też, że ograniczenie działa tylko w stosunku do samego talentu, czyli nie było takiej patologicznej

sytuacji jak w "Magical Mystery Cure". W odcinku "Cutie Pox" Apple Bloom nagle zmieniła się w niesamowicie zdolną klaczkę, a przecież bez magicznego wspomagania nie zrobiłaby żadnej z tych rzeczy. Co prawda dzięki ciężkiej pracy da się wyjść poza znaczkową strefę zdolności. To zrobiła Rarity, spełniając się jako projektantka mody. Jednak nie działa tu magiczne wspomaganie.

### **Znaczków nie dostaje się dlatego, bo się coś lubi**

No właśnie. Znaczek oznacza specjalny talent. Jeśli Cahan lubi śpiewać (pod prysznicem, ale się liczy!), to nie oznacza, że Cahan śpiewać potrafi. Ale dobrze, załóżmy, że Cahan lubi i umie pisać. Ludziom podobają się jej dzieła, a i sama jest zadowolona ze swojej twórczości. Czy to oznacza, że właśnie za to dostałaby znaczek? Nie. Ten oznacza wybitność w jakiejś dziedzinie. A właściwie za wybitny potencjał, przeznaczenie. Jednak nawet to może zostać zmarnowane.

Sądzę, że można dostać znaczek za coś, czego się nie znosi. Co prawda większość kucyków lubi swoje znaczki, ale czy to nie jest bardziej akceptacja? Taka na zasadzie "chciałabym latać, być Wonderboltem, ale trudno, idę kopać rowy, nikt nie kopie rowów tak dobrze jak ja". Kuce wydają się dobrze znosić swoją naturę, choć jak wiemy, Big Mac marzy o magii i lataniu. Kto wie, czy nie wolałby dostać znaczka za zdolności matematyczne?

No, ale większość talentów da się znieść, nawet jeśli chciałoby się coś innego. Gorzej jeśli dostanie się coś skrajnie głupiego czy nieprzydatnego. Kto chciałby dostać znaczek za rzut podkową albo zamiatanie ulic, niech pierwszy wrzuci Apple Bloom do krateru pełnego lawy. Wybitne sprzątanie, wybitne sikanie na odległość, wybitne "doczep kucykowi ogon". Słabo, nie?

Poza tym nawet jeśli znaczek jest fajny, to można go nie lubić. Wyobraź sobie, że marzysz o tym, by zostać wybitnym sportowcem, lubisz biegać, latać oraz grać na komputerze. Za to w nosie masz literaturę. BUM! Znaczek za wiersz na equestriański w szkole. Wszyscy ci gratulują, nauczycielka, ta stara prukwa, płacze ze wzruszenia i wróży ci świetlaną przyszłość. Niby super, ale... Dalej nie cierpisz poezji.

A można trafić jeszcze gorzej i w serialu pojawia się taki ktoś. Pozwólcie, że przypomnę Wam Trouble Shoesa. To ten wielki koń, który wszystko rozwał, bo nie

ogarniał własnego ciała i miał pecha. Co prawda CMC w mówiły mu, że jego talentem jest bycie clownem na rodeo, ale... Nie dostały za to znaczków. Dostały je dopiero za nawrócenie Diamond Tiary na jasną stronę mocy. A przecież ich przeznaczeniem jest pomaganie innym kucykom w znaczkowych problemach, więc powinny znaleźć swoje już wtedy. To ma tylko jedno logiczne uzasadnienie poza "twórcy wtedy o tym nie myśleli" i jest to: prawdziwym talentem Trouble Shoesa jest bycie pechowcem i ciamajdą.

CMC jedynie pokazały mu, jak może to wykorzystać, by jego sytuacja nie była aż tak zła. Ale czy ogier nie wolałby być sprawnym, zręcznym clownem czy innym uczestnikiem rodeo? Pewnie tak. Ale na bezradziu i pech clopać, czy jakoś tak. Poza tym, życie toczy się również poza pokazami, a Trouble Shoes do końca życia będzie się zmagać ze swoim uroczym przekleństwem. Chyba że poprosi Starlight o pomoc. W jego przypadku chyba całkowita przeciętność we wszystkim byłaby przydatna.

### **Potencjalne problemy z zatrudnieniem**

Ciekawe, czy equestriańscy pracodawcy pytają o znaczki na rozmowach kwalifikacyjnych. W końcu znaczek to swego rodzaju gwarancja. Klacz z różą pewnie zna się na różach, a ogier z kotлетem na smażeniu mielonych. Jeśli prowadzicie budkę z kebabem, to chyba wolelibyście kuca, którego talent jest związany z przyrządzaniem żywności (albo przynajmniej efektywną sprzedażą). Albo czy chcielibyście na odpowiedzialne stanowisko kogoś, kto ma na zadku papier toaletowy (zakładam, że firma nie zajmuje się jego produkcją)?

W snach Apple Bloom znaczek przypisywał kuca do określonej roboty, chociaż nie traktowałabym tego poważnie. W końcu Trixie pracowała na farmie kamieni. W sumie ciekawe, jak ta banda amiszów odkryła swoje znaczki i czemu prowadzą takie smutne życie. Może dlatego, że mieli wyjątkowo paskudne przeznaczenie?

### **Módlmy się o słońce**

Cóż, gdybym była kucykiem, to chciałabym dostać coś, co nie zmieni mojego życia w koszmar i do tego będzie przydatne. Przy odrobinie szczęścia jeszcze bym to lubiła i miała z tego jakieś większe profity. Jednak wszystko wskazuje na to, że Rumble miał rację, znaczki to loteria, na której można zarówno dużo wygrać, jak i dużo przegrać. Ciekawe, czy istnieje znaczek oznaczający bycie totalnym beztalenciem...



# Recenzja „My Little Pony: The Movie” - Gray Picture

**W**reszcie „My Little Pony: The Movie” miał premierę. Po zwiastunie spodziewałam się, że okaże się on kompletną porażką. Jednak po seansie muszę przyznać, że część moich obaw się spełniła, ale mimo to film okazał się znacznie lepszy niż przypuszczałam.

» *Gray Picture*

**Od razu zaznaczę, że starałam się nie umieszczać tu spoilerów. Nie ma ich wiele poza tym, co zostało już pokazane w zwiastunie.**

## **Kilka słów o fabule, humorze i piosenkach**

Fabulę, albo chociaż jej zarys, zna już chyba każdy. Krainę uroczych kolorowych koników najechała armia Storm Kinga dowodzona przez mroczną sierotę z lasu Everfree... znaczy się Tempest Shadow. W związku z tym Twilight i reszta musiały wyruszyć na wielką, epicką przygodę i po raz kolejny uratować Equestrię. Czy im się udało? Czy zło zostało pokonane? Czy magiczna moc przyjaźni znów zwyciężyła? Myślę, że każdy może sobie sam odpowiedzieć na te pytania, nawet jeżeli nie widział jeszcze filmu, ale czego innego można się spodziewać po „My Little Pony”?

Jak napisałam we wstępie, spodziewałam się, że „MLP: The Movie” będzie katastrofą. Na szczęście tak się nie stało. Film był dobry, ale nic ponadto. Jest to przede wszystkim wina chaotyczności tego filmu. Twórcy chcieli umieścić za dużo wydarzeń w zdecydowanie za krótkim czasie, przez co niewiele było momentów, w których napięcie i tempo akcji opadały.

Przez to oglądanie było momentami męczące. Ile można patrzeć, jak te pastelowe osiołki (dosłownie) galopują po ekranie? Można to oczywiście tłumaczyć tym, że jest to film przeznaczony dla małych dzieci, które jeszcze mogą mieć problem ze skupieniem się na jednej rzeczy przez dłuższy czas. Nie znam się na dzieciach, więc nie wiem, ile w tym prawdy.

Ale jak już trochę pomarudziłam, to mogę przejść do bardziej pozytywnych aspektów tego filmu. Mimo tej całej chaotyczności, film bardzo wciąga. Co prawda zwiastun zdradził o wiele za dużo, ale jednak znalazło się kilka momentów, w których akcja trzymała w niepewności, a fabuła była zaskakująca. Na pochwałę zasługuje też humor tej animacji. Kucyki co jakiś czas opowiadały dowcipy, było też kilka zabawnych żartów sytuacyjnych. Może na głos roześmiałam się tylko ze dwa razy, ale jednak przez większość filmu bawiłam się bardzo dobrze. Najmniej podobały mi się żarty w wykonaniu Grubbera (to ten dziwny pomagier Tempest Shadow). Większość z nich była naprawdę słaba.

Jak się można było spodziewać, pojawiło się też kilka piosenek. Większość z nich była naprawdę fajna (i to zarówno w anielskiej, jak i polskiej wersji językowej!) oraz wpasowywały się w nastrój danej części filmu. Najlepiej wypadła piosenka Tempest (którą w czasie pisania tego przydługiego zdania wysłuchałam już chyba milion razy), najgorzej natomiast ta śpiewana przez Się. Zdecydowanie nie była ona zła, ale jednak pozostałe wypadły po prostu lepiej.



## Strona graficzna

Zdecydowanie na plus jest również oprawa wizualna. Większość scen jest naprawdę ładna i pełna szczegółów, zwłaszcza te, które dzieją się w miastach. Najbardziej podobały mi się sceny z samego początku filmu, gdzie w tłumie kucyków przybyłych do Canterlot można było dostrzec bardzo dużo postaci epizodycznych i drugoplanowych, które wystąpiły wcześniej w serialu. Poza tym w zależności od nastroju danej części filmu zmieniała się kolorystyka tła, od tej zwykłej, charakterystycznej dla „My Little Pony” pastelowości w radosnych momentach, do rozmaitych odcieni szarości w najsmutniejszych scenach.

Jedynie, do czego muszę się przyczepić, to sporadycznie pojawiające modele 3D. Były one zdecydowanie zbyt ubogie oraz bardzo odcinały się od otoczenia. Ten film zdecydowanie ich nie potrzebował, zwłaszcza że wyglądały na wciśnięte na siłę.

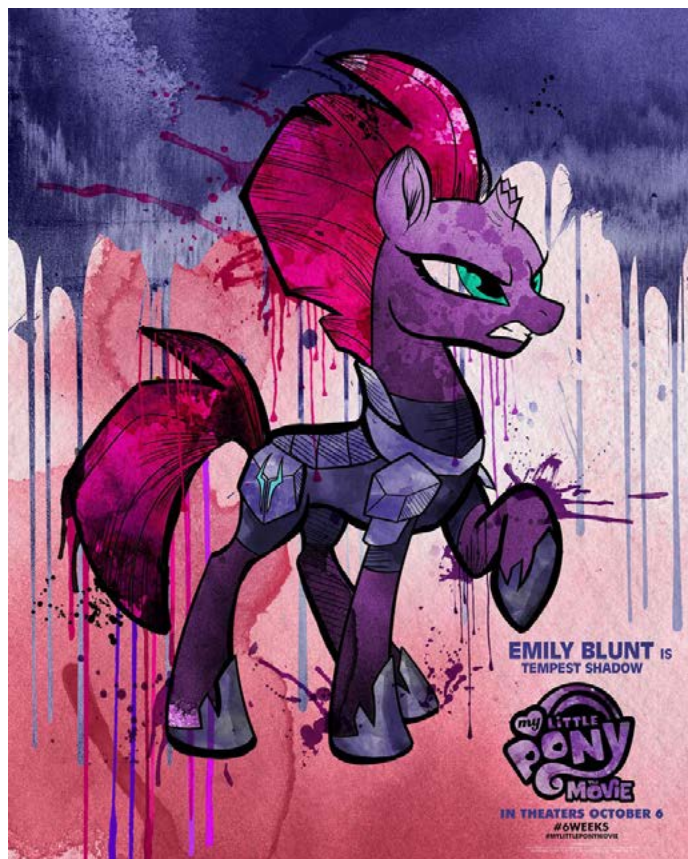
Same kucyki nie wyglądały ani lepiej, ani gorzej niż w serialu, a zwyczajnie inaczej. Zdecydowanie bardziej uroczo, o ile jest to w ogóle możliwe. Jedynie, co mi się nie podobało, to sposób, w jaki koniki wyginały przednie nogi – wyprostowane wydawały się znacznie krótsze, niż gdy osiołki trzymały w nich rzeczy lub nimi gestykulowały. Wyglądały wtedy, jakby miały je zrobione z gumy.

## Nowe i stare postacie

Zdecydowanym problemem „My Little Pony: The Movie” było to, że charakterystyczne cechy poszczególnych kłaczy z Mane6 był bardzo przesadzone w stosunku do tego, co jest pokazywane w serialu. Dostaliśmy więc Fluttershy, która przez cały film tylko się chowa i kuli ze strachu (a poza tym powiedziała tylko ze dwa pełne zdania), Rainbow Dash, która zachowuje się absurdalnie, wręcz brawurowo, Pinkie Pie, które wariuje bardziej niż zwykle. Jedynie Twilight, Applejack i Rarity zachowują się mniej więcej tak, jak w serialu.

Z pozostałych nowych postaci najbardziej irytowała mnie księżniczka Skystar, która była prawie jak druga Pinkie, ale z płetwami, oraz wspomniany wyżej Grubber. Pozostali nowi bohaterowie, czyli kapitan Celaeno, reszta papug-piratów i Capper podobały mi się zdecydowanie bardziej. Bardzo nie podobało mi się to, że tyle postaci,

które zostały spotkane przez Mane6, było anthro. Według mnie nie pasuje to do MLP. Mogę ostatecznie zrozumieć, że papugi chodzą na dwóch nogach, bo to w końcu ptaki. Ale jednak Capper to kot, a Storm King i jego pomocnicy przypominają małpy, więc myślę, że spokojnie mogli oni chodzić na czterech nogach.



Absolutnie najlepszą rzeczą, jaka przytrafiła się temu filmowi, była Tempest Shadow. Ta postać była zrobiona genialnie pod każdym względem. Jej zachowanie idealnie pasuje do charakteru. Twórcy zadbali chociażby o takie szczegóły, jak mimika pyszczka. Na przykład gdy jest pewna siebie, a wszystko idzie po jej myśli, ma lekko przymrużone oczy, patrzy na inne kuce z zupełną obojętnością, a może nawet pogardą. Ten efekt dodatkowo był pogłębiany przez genialny dubbing (zarówno angielski, jak i polski). Na pochwałę zasługuje też to, że sama jej motywacja do bycia „po ciemnej stronie mocy” jak dla mnie jest bardzo przekonująca. A przynajmniej bardziej przekonująca niż motywacja Storm Kinga.

Podsumowując, „My Little Pony: The Movie” to film, który jest po prostu dobry, ale nie wybitny. Według mnie warto go obejrzeć, chociażby żeby poznać Tempest Shadow.



## Recenzja „My Little Pony: The Movie” - Moonlight

**W**tym miesiącu odbyła się premiera pierwszego pełnometrażowego filmu o kolorowych kopytnych z G4. Po usłyszeniu o planach stworzenia My Little Pony: The Movie byłam naprawdę podekscytowana. W końcu miał to być film z postaciami, z którymi zdążyłam się już żyć i naprawdę cieszyłam się, że będę mogła zobaczyć je na dużym ekranie. Miałam nawet nadzieję, że uda mi się wyciągnąć do kina przyjaciół. Czas mijał, a mój entuzjazm opadał. Gdy do sieci wypłynęły informacje o nowych postaciach, które miały pojawić się w filmie, moje nastawienie zmieniło się trochę. Bałam się, że pojawienie się nowych ras za bardzo namiesza w fabule, przez co stanie się zbyt chaotyczna. Po pojawieniu się oficjalnych trailerów chęć wyprawy na film spadła dość mocno. Ostatecznie, mimo wszystko, ciekawość po usłyszeniu oficjalnych piosenek wzięła górę i obejrzałam ten film z przyjacielem.

» Moon

Początek filmu był typowy dla historii z serialu. Twilight stojąca przed wyzwaniem dla księżniczki, która musi udźwignąć ciężar zorganizowania festiwalu celebrującego przyjaźń. Czyli to, w czym Twilight w teorii jest specjalistką. Jak zdążyliśmy zauważyć już w zapowiedziach, przygotowania rujnuje pojawienie się wielkiego sterowca z wyznawcami Storm Kinga wewnątrz. (Na początku myślałam, że to statek kosmiczny, może to przez ten efekt 3D). To wydarzenie wprowadza chaos w Canterlot i popycha główne bohaterki ku kolejnej wielkiej przygodzie. Jak zwykle

same muszą zrobić wszystko, by uratować Equestrię, to chyba już ich druga praca. Podczas wędrówki spotykają wiele nowych postaci i nawiązują szybkie, nowe przyjaźnie. Te ostatecznie doprowadzają do wydarzeń pozytywnych, jak się można domyślić, dla losów krainy kolorowych kucyków. Tak w skrócie z mojej perspektywy przedstawia się fabuła tego filmu.

Jeśli chodzi o złożoność wątków, miałam wrażenie, że są trochę zbyt spłycone. Brakowało mi tła dla tak licznych nowych osobników zamieszkujących Equestrię i okolicę. Do tego w miejscu, gdzie to tło zostało dodane, stwierdziłam, że lepiej, by go tam wcale nie było. Mówię tu o historii jednej z głównych antagonistek, która zepsuła mi jej otoczkę i postrzeganie. Naprawdę zdążyłam polubić Tempest (Emily Blunt) podczas trwania filmu i trochę się w pewnym momencie zawiodłam. Jak to się mówi, kobieta zmienną jest. Tempest Shadow od swojego pojawienia zdobyła moje uznanie, bo jako jedna z nielicznych wykazała się trzeźwym myśleniem oraz nutką dystansu i znudzenia w głosie. Wydawała się być ponad to i nie przyjmowała, że coś może pójść nie po jej myśli. Swoim charakterem i podejściem do podwładnych przypominała mi odrobinę Skazę, głównego antagonistę z „Króla Lwa”.

W porównaniu do niej reszta nowych postaci wydała mi się albo ciut zbyt przerysowana, jak w wypadku księżniczki Skystar (Kristin Chenoweth), albo zbyt mało osadzona w świecie. Brakowało mi informacji o ich historii, która trwałaby dłużej niż dwa zdania.

Wracając do fabuły, akcja filmu w moim odczuciu biegła zbyt szybko. W krótkim czasie ściśnięto sporo wątków, przez co trudno było się na nich skupić. To wytworzyło niedomówienia, które przeszkadzały mi we wczuciu się w klimat danych scen. Przebieg wydarzeń wydawał się sunąć po jak najprostszej linii, czasami nawet zbyt prostej. Ten fakt mógłby przeszkadzać bardziej, gdyby film był od początku dedykowany dla publiki "nieco starszej". Osobiście myślę, że jest to raczej bajka stworzona dla dzieci, choć nie wiem, jaka jest oficjalna opinia. Dla milusińskich taka forma wydarzeń wydaje się przyjazna, bo dzieje się wiele i nie wymaga to głębszego zastanowienia, by zrozumieć daną sytuację. Wydarzenia są barwne i wyostrome, co powinno przypaść do gustu najmłodszym fanom kucyków.

Na początku trudno mi się było przyzwyczaić do nowego stylu animacji, kucyki wydawały się bardziej pucułowate i cukierkowe. Po jakimś czasie przywykłam do tego i nawet stwierdziłam, że magia w tym wydaniu wygląda o wiele korzystniej niż w serialu. Na tym zabiegu najgorzej całej Mane 6 wyszła Fluttershy, która nie wyglądała już tak uroczo przez ciut zbyt odstający pyszczek na ujęciach z profilu. Kucyki mają jeszcze większe oczy i jeszcze mniejsze pyszczki niż zwykle, na co mogłabym narzekać, gdybym sama ich tak czasem nie rysowała. Przez zabieg dodania ciemniejszego koloru tęczówki w miejscu źrenicy czasem miałam wrażenie, że niektóre kucyki mają problemy ze wzrokiem, ale nie przeszkadzało mi to, momentami wyglądało nawet ładnie. Generalnie efekty graficzne były inne od serialowych, ale to nie znaczy, że były złe. Ciekawie było oglądać płynne przejścia podczas obracania głowy kucyka. Czymś, co nie do końca wyszło i nie przypadło mi aż tak do gustu były efekty 3D podczas animowania pojazdów lub budowli. Czasem zbyt mocno odbiegały od całości, co pogłębiało efekt sztuczności.

Jednym z mocniejszych punktów tego filmu były piosenki. W ostatnim sezonie poziom kucykowych pieśni w moim odczuciu nieco osłabł i miło było usłyszeć powrót do epickich wesołych piosenek w lekko musicalowym stylu. Styl muzyki był zróżnicowany i naprawdę czułam przyjemność, słuchając ich zarówno przed, w trakcie, jak i po filmie. Moje serce szczególnie skradła piosenka Tempest Shadow "Open up your eyes", gdzie Emily Blunt wykazała się świetnym warsztatem głosowym i porwała mnie swoją barwą, intonacją i dykcją. Do tego dobrze dograne chórki i emocjonująca

muzyka z dreszczykiem, po prostu miód na moje uszy. Tym, co nieco popsło mi odczuwanie tej piosenki podczas oglądania, było tło robione w stylu chibi i sama historia, jaką przedstawiała.... Drugą piosenkę, która wbiła mi się do głowy tak, że nuciłam ją nawet w tramwaju, był duet RD (Ashleigh Ball) z kapitan Celaeno (Zoe Saldana) w piosence "Time to be awesome". Utwór był żywy, chwytliwy i melodyjny, czyli taki, jaki powinien być. Podobał mi się też kawałek Capper (Taye Diggs). Choć zamysł jego postaci był oklepany i charakter kawałka trącił typowym cwaniaczkiem z bajki, to naprawdę podobał mi się jego głos i rytm samej piosenki, który podrywa do tańca.



Podsumowując, film moim zdaniem nie był bardzo, bardzo zły, ale nie był też dobry. Nie czułam się oczarowana, po obejrzeniu przez bite dwie godziny męczyłam mojego współlokatora teoriami i możliwościami alternatywnych biegów wydarzeń. Musiałam wyrzucić z siebie frustrację, która nazbierała się w trakcie ciągu wydarzeń oraz przez nieobecność pewnego kucyka, którego bardzo lubię... Generalnie po obejrzeniu filmu byłam ciutek zirytowana, choć przed obejrzeniem nie nastawiałam się raczej na nic porywającego i chciałam obejrzeć to dla czystego funu. Po jakimś czasie i ochłonięciu spróbowałam spojrzeć na film z innej strony. Jak na film dla młodszego publicystyka był nawet dobry i zapewne przy następnym spotkaniu z moimi siostrzenicami z chęcią go z nimi obejrzę. Fabuła zawierała nawet całkiem trudną naukę i pokazała, że z każdego błędu można coś wyciągnąć, by stać się kimś lepszym, a prawdziwi przyjaciele będą w stanie wybaczyć nam naprawdę ciężkie słowa. Po tym czasie i napisaniu tej recenzji stwierdzam, że nie zawiodłam się tak bardzo, jak myślałam, bo film miał jednak swoje plusy.



## Recenzja „My Little Pony: The Movie” - Falconek

**P**o siedmiu sezonach serialu doczekaliśmy się pełnometrażowego filmu z akcją w świecie Equestrii. Powstanie tego filmu poniekąd świadczy o sukcesie czwartej generacji, bo ostatni raz przygody pastelowych koników można było oglądać w kinach w połowie lat 80. Tamte filmy nie były rewelacyjne, również spin-offy Equestria Girls ciężko określić mianem wybitnych. Tak więc „My Little Pony: The Movie” nie miał trudnego zadania. Musiał tylko sprostać niewygórowanym oczekiwaniom fanów „Friendship is Magic”.

» Falconek

Początek filmu ma charakter typowy dla serialu: Twilight Sparkle nadzoruje przygotowania do Festiwalu (a jakże) Przyjaźni, którego gwoździem programu ma być występ Songbird Serenade, kucykowego wcielenia popowej wokalistki Sii. Idylla szybko się kończy, kiedy na scenę wkracza satyr Storm King (Liev Schreiber) i jego prawa ręka, jednorożec ze złamanym rogiem Tempest Shadow (Emily Blunt). Od tego momentu film przechodzi w klimat wielkiej przygody, w którym utrzymuje się już do końca. Tempest Shadow, zamiast wdawać się w typowe dla złych antagonistów przydługie monologi, od razu zabiera się do pracy i zniewala trzy z księżniczek. Twilight, której jako jedynej udaje się uciec, wyrusza razem ze swoimi przyjaciółkami na wyprawę w poszukiwaniu tajemniczego artefaktu, którego moc podobno jest w stanie przywrócić porządek w Equestrii.

W trakcie swojej wyprawy Twilight i spółka spotykają korowód barwnych postaci, z którymi kłócą się, godzą i wchodzą w sojusze, by w końcu przekonać się, że to nie żaden artefakt, tylko przyjaźń jest tą siłą, która w Equestrii pozwala stawić czoła każdemu zagrożeniu.

W tym miejscu należy wspomnieć o jednej rzeczy: To postacie poboczne są główną siłą tego filmu. Począwszy od miejskiego cwaniaczka kota Cappera (Taye Diggs) przez przywódczynię papuzich piratów Kapitan Celaeno (Zoe Saldana), irytującą nastoletnią hipogryfkę księżniczkę Sky-star (Kristin Chenoweth) i jej elegancką matkę królową Novo (Uzo Aduba) aż do pomagiera Króla Burz Grubbera (Michael Pena), wszystkie postacie są wykreowane w sposób wyrazisty i pełne charakteru. Nie powinno to dziwić, biorąc pod uwagę, jak dobrą, jak na film o kucykach, obsadę aktorską udało się zgromadzić. Niestety na tym tle Mane 6 wypada blado. W ich rolach zostały obsadzone aktorki, które podkładają klaczom głosy w serialu, co jest miłym gestem ze strony Hasbro, jednak widać, jaki dystans dzieli aktorki serialowe od ich bardziej uznanych koleżanek i kolegów. W dodatku Fluttershy i Applejack zostały sprowadzone do roli kucyków tła, a Twilight Sparkle w jednym z kluczowych dla filmu momentów postępuje w sposób zupełnie niezgodny ze swoim charakterem tylko dlatego, że scenarzyści potrzebowali jakiegoś narzędzia, aby wywołać kryzys.

Show jednak kradnie Tempest Shadow, która mi osobiście kojarzyła się z bezwzględną pracownicą korporacji pnącą się po szczeblach firmowej kariery (Storm King zaś wyglądał bardziej jak chciwy i okrutny prezes, niż jak klasyczny złodupiec w stylu Tireka z G1). Kolejną wartą wspomnienia gwiazdą był Grubber, który uzupełniał hierarchię firmy "Pioruny i Spółka" o postać nazbyt pewnego siebie urzędnika na cieplej posadce.

Film nie jest obfity w żarty czy odniesienia skierowane do dorosłych. Wypada pod tym względem gdzieś w połowie drogi pomiędzy Equestria Girls, w których takich treści nie umieszczono w ogóle, a familijnymi produkcjami studia Pixar. Jednak choć daleko tu do dekonstrukcji, to traktuje on siebie z dystansem, co przejawia się na przykład, kiedy Storm King oznajmia, że ma już dość tych słodkich, kucykowych bzdur (w czym za-

pewne zgodzi się z nim spora część rodziców, towarzyszących w kinie swoim pociechom).

Charakterystyczną cechą filmu jest to, że wszystkie męskie postacie są albo sprowadzone do tła, albo złe. Wprawdzie w dzisiejszych czasach nie powinno to być uznawane za coś rewolucyjnego, ale jednak w pewnym sensie takie jest. Tak samo Mane 6 wyróżnia się na tle typowego filmowego gangu przyjaciół, złożonego z lidera, mądrali, sportowca, ofermy i dziewczyny tym, że żadna z klaczy nie pełni roli dziewczyny. Co do Storm Kinga, to widać jak ze swoją żądzą władzy i potęgi nie pasuje do Equestrii. Podczas gdy pozostałe postacie (nie tylko Mane 6) rozwiązują swoje problemy poprzez budowanie relacji i rozmowę (co nie znaczy, że w filmie brakuje scen akcji), on potrafi tylko wydawać rozkazy i nie jest w stanie docenić nawet postaci, której zawdzięcza realizację swoich planów. Dlatego jego porażka była nieunikniona.



W ścieżce dźwiękowej dominuje power pop, co już jest chyba standardem w filmach animowanych. Jest ona całkiem niezła, piosenki wpadają w ucho. Mi osobiście najbardziej przypadło do gustu "Time to Be Awesome" z bardzo przyjemną folkową wstawką. Rozczarowuje za to śpiewane przez Się "Rainbow", które jest przykładem szampowego popu niczym z playlisty Radia Zet.

Podsumowując, choć film nie jest niczym więcej niż narzędziem do sprzedaży zabawek, to o dziwo da się oglądać. Jest zabawny, graficznie bardziej efektowny od odcinków i daje tę przyjemność, jaka płynie ze spotkania dobrze znanych bohaterów długo oglądanego serialu, tym razem w zupełnie innych okolicznościach. Warte polecenia dla tych, co już znają i lubią My Little Pony, jednak jeśli komuś kucyki są obojętne, to lepiej spędzi czas na dowolnym filmie animowanym Disneya.



# „My Little Pony: The Movie” oczami Cahan

Szkoda, że nie mam 5 lat...

**P**odtytuł tego artykułu mówi wiele na temat mojej opinii o tym filmie. Czy spodziewałam się, że „MLP: The Movie” będzie średnim filmem? Tak, w końcu Hasbro zaspoilerowało wszystko, co było do zaspoilerowania. Czy rozczarowałam się? Mimo wszystko tak. Oczekiwałam, że poszczególne mankamenty nie zepsują mi radości z oglądania. Niestety, ale tak się nie stało. W zasadzie to się wynudziłam. Mimo całej tej akcji na ekranie.

» Cahan

Wielu uzna, że marudzę, narzekam i nie umiem cieszyć się kucykami, hurr durr. Dlatego zaznaczam, że oceniając ten film, oceniam go tak samo, jak robiłabym to z nowym filmem od Disneya czy DreamWorks. Czyli oczekuję bajki dla dzieci, którą spokojnie da się oglądać jako samodzielny twór, nie będąc członkiem fandomu, tylko np. amerykańską (oglądałam po angielsku) matką kochającej kuczki ośmiolatki.

Jako taka matka chciałabym, by film był ładny, miał piosenki i dubbing, które nie wypalą mi uszu, fabuła nie gwałciła mi mózgu, a prócz tego fajnie, jakby miał dobrze skonstruowanych bohaterów, a całość była bardziej kinem rodzinnym niż czymś przeznaczonym stricte dla młodego odbiorcy. No i tu kuczki wypadają średnio. Nie źle, jak raki na miarę „Emotek” czy innych złych animacji, o których się zapomina po dwóch miesiącach od premiery. No, ale gdzie temu do „Zootopii”, „Moany”, „Jak wytresować smoka” czy „Sekretów morza”? Niestety, ale daleko.

Oprawa wizualna nie jest zła, a na pewno dużo lepsza niż na trailerach. Tła i efekty magii prezentują się naprawdę wspaniale. Co prawda te pojedyncze modele 3D wyglądały paskudnie, ale nie było ich dużo. Ogółem pod tym względem wolę takie kuczki niż te wszystkie 3D bajki. Bliżej temu do tradycyjnej, rysowanej animacji, no i akurat „MLP: The Movie” wygląda dużo płynniej niż sztywne i pokraczne „The Lion Guard”. Czy wolę to od animacji serialowej? Nie wiem. Niewątpliwie mi się podoba, ale... Serial ma fajniejszą mimikę, powiedziałabym, że jest bardziej przerysowany w taki kreskówkowy sposób. Jednak na film kinowy animacja robiona we Flashu się nie nadaje.

Jeśli chodzi o dźwięk, to jest dobrze, ale to akurat norma w przypadku kucyków. Jednak wycięłabym część piosenek – tę śpiewaną przez Się oraz duet Pinkie Pie i Skystar. Czemu? Ta pierwsza to nijaki, popowy kawałek, jakich wiele, a druga jest zwyczajnie kiepska. Reszta jest dużo lepsza i bardziej pasują. Gorzej, że piosenki kradną cenny czas antenowy, a tego jest za mało.

Fabuła jest prosta, a zwroty akcji bardzo przewidywalne. Dużo się dzieje, więc dzieciom powinno się spodobać. Ja normalnie lubię walczące kuczki, ale przy takim przeładowaniu zaczęłam się nudzić. Szczególnie że poza sceną podboju Canterlot wszystkie były dość słabe. Kuczki uciekają, uciekają i uciekają, no i kuczki walczą.

Ogółem największą bolączką filmu jest przepakowanie akcją. To dobrze, że dzieje się dużo, ale ten film jest na to za krótki. Fabuła pędzi jak stonka na widok ziemniaka, a w sumie by nie musiała, gdyby twórcy wycięli parę rzeczy i wykorzystali uzyskany czas na stworzenie jakiegoś tła. Co wyciąć? Piosenki, Się i Grubbera. O piosenkach pisałam już wyżej, natomiast Sia, czyli Songbird Serenade jest po to, by zaśpiewać jedną piosenkę, smętnie zawodzić w klatce i żeby o niej mówiono. Całe sceny są o tym, jak kucyki opowiadają o jej wspaniałości. A co jest nie tak z Grubberem? Nic nie robi. Tę postać dobrze zarysowano w książkach i komiksach, ale w filmie jest z tyłu bardziej niż Applejack w serialu.

Jeśli chodzi o Mane 6, to jest tak sobie. Nasze klacze stoją gdzieś z tyłu, przyćmione przez nowych bohaterów. Niektóre są aż za bardzo z tyłu – Fluttershy i Applejack, które zupełnie robią tło. Ogółem to największą rolę odgrywa Twilight. RD, Pinkie i Rarity niby coś tam robią, ale też nie do końca. Do tego Twilight zachowywała się dość mocno out of character. Przed atakiem na Canterlot próbowała wykorzystać słońce, księżyc i kryształową magię do... oświetlenia sceny gwiazdki popu. Podczas samej podróży stała się bardziej pragmatyczna (choć częściowo jej się nie dziwię, jej koleżanki regularnie zachowują się jak idiotki), a takie zachowanie zupełnie do niej nie pasuje.



Nowe postaci kradną film dla siebie i niby wypadają świetnie, ale... czegoś brakuje. Całą robotę odwalili aktorzy głosowi oraz animatorzy. I ta robota jest świetna. Za to scenariusz kuleje. Niestety, ale poza tym jest płasko. Bohaterowie nie mają tła. Pojawiają się, przyłączają się do Mane 6/walczą z Mane 6 i tyle. Tylko wątek Tempest został rozwinięty, a cała reszta? Grubber – nic, Storm King – potężny pawian, który bawi się w podboje, Kapitan Celaeno – papugopirat, w sumie spoko babka, ale Storm King ją złamał (dobry ziomek Storm King walczy z rozbójnikami!), Capper – kotek i cwaniaczek, Novo – potężna i poważna królowa, która robi to, co do niej należy, Skystar – bogowie, zabijcie to coś! Pinkie Pie 2.0.

Tymczasem w komiksach i książkach te postaci mają naprawdę niezłe tło fabularne. Ale w filmie? Gdzie tam! Trzeba wcisnąć Songbird Serenade! I kolejne piosenki! Tymczasem najbardziej przydałoby się wcisnąć dodatkowe trzydzieści minut. Tyle powinno wystarczyć, by spowolnić akcję i powiedzieć co nieco o przeszłości Cappera czy papugopiratów. Dałoby się też coś zrobić z Grubberem, żeby robił coś więcej poza siedzeniem w tle i rzucaniem sucharami. Ogółem, jeśli wprowadza się dużo silnych postaci, to wypadałoby poświęcić im więcej czasu. Nowymi lokacjami też przydałoby się choć trochę nacieszyć.

Największą zaletą "My Little Pony: The Movie" jest Tempest Shadow, która może wygląda jak złe OC, ale... to kanon. Ma nawet tragiczną przeszłość. Ale mi się podoba zarówno wizualnie, jak i pod innymi względami. Przede wszystkim głos Emily Blunt miążdzy i wgniata w łóżko (akurat na nim oglądałam). "Open up your eyes" to obok "Time to be awesome" najlepsza piosenka z tego filmu. Poza tym animacja tej postaci, jej charakter. Wieje grozą, wieje chłodem. O taką antagonistkę nic nie robiłam!

Komu film się spodoba? Pewnie dzieciom i większości bronies. Za to rodzicom już niekoniecznie. Raczej obejrzą bez bólu, ale zachwyceni nie będą. Jest akcja, jest kolorowo, śpiewają i w zasadzie nic więcej. Szkoda. "MLP: The Movie" to film średni. Niczym pozytywnym się nie wyróżnia (ewentualnie piosenki), ale niczym negatywnym też. Czy polecam? Róbta co chceta, nie będę Wam mówić, gdzie macie rzyć!



## Rysowanie to magia

**W** internecie ostatnio aż huczy od prac i przyborów na bazie tuszu. Nic dziwnego, w końcu mamy ogólnoswiatowy event – Inktober (jego nazwa została stworzona z połączenia słów: ink – tusz i october – październik). W związku z tym dzisiejszy artykuł będzie poświęcony... kredkom KOH-I-NOOR Polycolor!

» Moon

### KOH-I-NOOR HARDTMUTH

Przybory tej firmy towarzyszyły mi od początku pracy nad rozwijaniem umiejętności plastycznych. Uogólniając, będzie to już jakieś sześć, jak nie siedem lat.

Sama firma swoje początki datuje na 1790 rok i wiąże je z opracowaniem przez założyciela Franza Hardmutha ołówka 1500. Był on bardzo wyjątkowy, ponieważ jako pierwszy z produkowanych wówczas na świecie został polakierowany na żółto i oznaczony stworzonym przez Hardmutha systemem liczb i liter określających stopień twardości grafitu. Z ciekawszych rzeczy, system ten obowiązuje po dzień dzisiejszy.

Firma Koh-i-noor prócz wysokiej jakości ołówków produkuje także wspomniane przeze mnie kredki, ale również przybory kreślarskie, pastele i inne artykuły papieżnicze, od farb do szkicowników włącznie. Naprawdę jest w czym wybierać.



### Kredki KOH-I-NOOR Polycolor

To był pierwszy duży zestaw, na jaki sobie pozwoliłam, a raczej uzbierałam z pomocą ciężkiej pracy, wyrzeczeń i litości rodziców. Trafiłam na nie całkowicie przez przypadek. Los chciał, że w jednym sklepie plastycznym w moim mieście największym zestawem kredek "artystycznych" były KOH-I-NOOR Polycolor w liczbie 72 sztuk w metalowej kasecie. Nigdy przedtem nie widziałam na oczy tylu odcieni kolorowych ołówków. Do tego cena nie odstraszała aż tak bardzo. Zapłaciłam za nie wówczas 150 zł. Z fajnych informacji, w niektórych sklepach nadal można je dostać w podobnej cenie. Jak na swoją jakość są to jedne z tańszych kredek artystycznych.



## Okiem Rarity

Design kredki jest prosty, ale dość ładny. Kształt w przekroju jest tradycyjnie sześciokątem foremnym, który według mnie jest całkiem wygodny w użytkowaniu. Każda sztuka polakierowana jest na kolor odpowiadający barwie znajdującego się w niej grafitu i przeważnie faktycznie zgadza się z rzeczywistym kolorem, widocznym na kartce. Na każdej kredce dodatkowo znajdują się napisy z nazwą firmy, nazwą zestawu, serią i numerem koloru. Oprawka wykonana jest z drewna cedrowego i po temperowaniu wydziela urzekający zapach żywicy. Wyglądu dopełnia złota zaokrąglona końcówka, która nadaje kredce "bardziej profesjonalny" charakter.

## Jak zachowują się na papierze?

	KOH-1-NOOR Polycolor	72 - zestaw Moon	zestawiki Gansony	ART BRONZE CRUIE
1	54	25		
41	43	65		
2	14	27		
3	50	62		
4	55	22		
13	11	66		
29	54	68		
28	57	35		
44	16	31		
16	53	32		
45	18	65		
67	20	30		
42	56	64		
5	52	9		
6	18	40		
48	15	39		
37	24	69		
47	21	35		
7	22	31		
10	60	34		
8	59	72		
11	25	38		
12	61	70		
13	58	36		

Pigment grafitu w Polycolor jest całkiem intensywny, do tego widoczny nawet na ciemnej powierzchni. Czerni jest głęboka, choć w porównaniu do kredek droższych wypada ciut bledsza. Biała w moim odczuciu jest chyba jedną z najsłabiej napigmentowanych, za to nadaje się całkiem dobrze do blendowania kolorów i tworzenia gładzyszych przejść. (Uwaga, dziwne słowo: "blendowa-

Szczerze polecam je dla początkujących, którzy chcieliby spróbować kredek ciut bardziej zaawansowanych. Nie są zbyt wymagające, a mi osobiście pomogły rozwinąć swoje umiejętności pracy z kolorem.

## Ile fabryka dała...

Polycolory dostępne są w zestawach po 12, 24, 36, 48 oraz 72 sztuk w metalowej kasecie lub w papierowym opakowaniu, z wyłączeniem zestawu najmniejszego. O ile w mniejszych zestawach metalowa kasetka spełnia swoje zadanie i chroni kredki, to w zestawie największym zamocowana na zawiasach kłapa w moim przypadku szybko się wyhaczyła. Pomimo tego, opakowanie nadal spełnia swoją funkcję. Po prostu jak zabieram je w podróż, zaklejam kłapę taśmą, by się nie otworzyła.

Największy zestaw polycolorów, prócz szerokiej gamy kolorów podstawowych, ma również złotą i srebrną barwę. Ich pigment połyskuje na kartce w lekko brokatowym efekcie.

Kredki poza zestawami można kupić na sztuki. To bardzo wygodna opcja, jeśli chcemy sami stworzyć sobie kolekcję kolorów dostosowaną do naszych potrzeb. Umożliwia to również uzupełnianie zestawów o pojedyncze okazy bez potrzeby kupowania nowego.

nie" jest zwrotem zapożyczonym z języka angielskiego, gdzie czasownik "blend" oznacza mieszać, łączyć). Kredki łączą się ze sobą całkiem dobrze zarówno na gładkim, jak i fakturowanym papierze. W szkicownikach firmy Canson, o których pisałam poprzednio, mieszają się one dość płynnie, co umożliwia utworzenie barwy, na której w danym momencie nam zależy. Podobnie jest z papierem firmy Winsor&Newton, za to na kartkach ksero efekt jest słabszy. W ich przypadku w celu stworzenia nowego odcienia lepiej jest bazowo nałożyć ciemniejszy kolor i później go "rozjaśnić", aby przejście było gładkie. Polycolory są raczej trudno wymazywalne i wodoodporne.

### Grafit i oleje nie tylko do frytek

Sercem i najważniejszym elementem każdej kredki jest grafit. Samym drewnem niczego byśmy nie narysowali, no chyba że byłby to osmolony kijek...

W skład serca Polycolorów wchodzi specjalne oleje, to one ułatwiają łączenie się warstw i wspomagają wypełnianie barwnikiem porów w papierze. Ich dodatek sprawia, że grafit jest raczej średniej twardości i dość miękko rozprowadza się po powierzchni roboczej. Nie umniejsza to jednocześnie właściwości utrzymywania szpicu po naostrzeniu kredki, która jest dość dobra. Grafit raczej rzadko się łamie, choć z tego co zdążyłam zauważyć, nie jest zbyt odporny na upadek z wysokości biurka. Niestety przy zbyt mocnym nacisku

ma ona tendencję do pylenia, co może powodować niechciane kolorowe smugi wokół pokolorowanego obszaru. W miarę wprawy takie wypadki są rzadsze, ale zapobiegawczo można podłożyć sobie pod rękę kawałek papieru. Innym efektem ubocznym tego zjawiska są małe grudki, które czasem tworzą się podczas rysowania prostych linii. Rozkład pigmentu w przybliżeniu nie zawsze jest równomierny.

Skład grafitu umożliwia również rozpuszczanie pigmentu za pomocą blendera w pisaku, markera na bazie alkoholu lub wszelkiego rodzaju olei, tworząc w ten sposób efekt imitujący tusz lub nawet akwarelę.

### Czy kredki może w MLP?

Paleta tych kredek jest całkiem nasyciona i bogata w odcienie żółci/pomarańcza oraz błękitów. Brakuje w niej większej ilości kolorów pastelowych, róż i niebieskich odmian fioleto, który swego czasu był bardzo popularny jako barwa sierści dla kucykowych OCKów. Z powodzeniem możemy użyć ich do narysowania całej Mane 6, bo dwa dostępne w palecie odcienie z rodziny róż akurat pasują do kolorystyki Pinkie Pie. W przypadku grzywy Fluttershy kolor może wydać się ciut zbyt ciepły, ale nie jest to nic rażącego i wołającego o pomstę do nieba. Kredki z uwagi na swoją intensywność idealnie nadają się do bajkowych klimatów prac z wesołymi, kolorowymi kopytnymi, choć poradzą sobie też z bardziej stonowanym nastrojem rysunku.



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



**KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL**

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNI:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

**"PONIES... PONIES NEVER CHANGE."**

**Fallout**  
**EQUESTRIA PL**

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,  
DLA IDIOTÓW.**

**FALLOUT-EQUESTRIA.PL**



# Truposze, które warto znać

Czyli Gray Picture poleca seriale o zombie

**M**uszę się przyznać, że uwielbiam zombie, zarówno te przedstawiane jako tępe potwory, których jedynym celem (nie)życia jest pożarcie ludzkiego mózgu, jak i te bardziej inteligentne, często walczące ze swoją mroczną naturą. Dlatego żebym zaczęła oglądać dany serial, wystarczy, iż jest on reklamowany podobizną takiego umarlaka. Jak można się domyślić, większość z nich to średniaki, ale czasem zdarzają się perełki, które zdecydowanie są warte polecenia.

» *Gray Picture*

## Z Nation



Serial ma jak na razie trzy sezony, średnio po czternaście odcinków, które zwykle mają około 45 minut. Premiera czwartego sezonu zaplanowana jest na koniec września tego roku.

Akcja dzieje się w Stanach Zjednoczonych około trzy

lata po rozpoczęciu apokalipsy zombie. Prowadzone są badania, których celem jest wynalezienie szczepionki, za sprawą której ludzie po śmierci lub ugryzieniu przez umarlaka mają się nie zmieniać w jednego z nich. Trzeba dodać, że owe badania są bardzo niehumanitarne – jako królików doświadczalnych wykorzystuje się więźniów (i to niekoniecznie tych skazanych za ciężkie przestępstwa, co ostatecznie mogłoby być jakimś wytłumaczeniem). Jednym z tych „ochotników” jest główny bohater serialu, Murphy. Tuż po podaniu testowej szczepionki naukowiec nadzorujący eksperyment zmuszony jest się ewakuować. Zostawia Murphy’ego przywiązanego do stołu, a więc zupełnie pozbawionego możliwości walki ze zbliżającymi się zombiakami. Jak się okazuje, szczepionka podana Murphy’emu działa – mimo kilkukrotnych ugryzień pozostał on człowiekiem. Od tego momentu staje się on najprawdopodobniej najcenniejszą osobą na Ziemi. Tutaj wkracza reszta głównych bohaterów, ponieważ to właśnie ich zadaniem będzie jego bezpieczne doprowadzenie z Nowego Jorku do laboratorium w Kalifornii.

Z opisu fabuły może się wydawać, że to po prostu kolejny serial o patetycznych (i przy okazji „kartonowych”) bohaterach, uparcie próbujących uratować ludzkość z czystej dobroci serca. Ale gdyby tak było, to pewnie nie polecałabym „Z Nation”. Są oni największym atutem tego serialu. Wszystkie główne postacie (no, może prawie wszystkie) mają całkiem dobrze zbudowane charaktery oraz niezwykle łatwo je polubić. Każdy z nich ma też własne powody, dla których uczestniczy w misji, część z nich faktycznie chce uratować ludzkość, niektórych skusiła wizja potencjalnej nagrody lub zwyczajnie widzą w tym przedsięwzięciu okazję do zabicia jak największej ilości zombie.

Główny bohater serialu Murphy jest złośliwy, cyniczny i sarkastyczny. Nie podoba mu się bycie zbawcą ludzkości, przez co niejednokrotnie jest przez resztę drużyny zmuszany do bycia liderem. Nie ma też problemów z tym, że jest niemiły dla pozostałych postaci, czy komentuje fatalne położenie, w jakie często pakują się bohaterowie. Mimo to są w nim niewielkie pokłady pozytywnych uczuć, stara się jednak to dobrze ukrywać.

Inne postacie są równie ciekawe. Dziesięć Tysięcy to pseudonim, który sam sobie nadał nastoletni bohater „Z Nation”. Oznacza liczbę umarłaków, które chce zabić w ramach zemsty za śmierć ojca. Jako że apokalipsa zaczęła się, gdy chłopak był bardzo młody, nie miał okazji robić znacznej części rzeczy typowych dla nastolatków w minionych czasach. Stara się to nadrobić, więc możemy patrzeć, jak Dziesiątka uczy się prowadzić czy nieudolnie próbuje podrywać dziewczyny.

Tym, co w „Z Nation” zostało zrobione najgorzej, są sporadycznie pojawiające się efekty specjalne. O ile zwykle, pospolite truposze wyglądają całkiem dobrze, to już bardziej niecodzienne rzeczy, czyli te wymagające techniki CGI, jak zombie-niemowlak z pierwszego odcinka, prezentują się znacznie gorzej. Gdybym była złośliwa, to umieściłabym je na skali brzydoty gdzieś między piraniokondą z filmu pod tym samym tytułem a znanym każdemu smokiem z „Wiedźmina”.

Na koniec dodam, że z nieznanym mi przyczyn na Filmwebie jako gatunek, do którego należy „Z Nation”, jest wpisany horror. W rzeczywistości serial ten jest przede wszystkim komedią. Może żarty nie są jakieś wybitne, ale mimo to serial jest fajny.

## iZombie



Serial ma jak dotąd trzy sezony, które średnio po 15 odcinków i 45 minut. Premiera czwartego sezonu odbędzie się niestety dopiero w 2018.

Olivia Moore była ambitną studentką medycyny. Jednak pewnego dnia porzuca studia i zatrudnia się jako pomocnik w biurze koronera. Dlaczego? Ponieważ podczas imprezy została zadrapaną przez zombie. Od czasu przemiany w żywego trupa musi regularnie zjadać ludzkie mózgi, bo inaczej straci kontrolę nad sobą i zacznie polować na niewinnych ludzi. Kostnica jest natomiast jednym z najlepszych miejsc, gdzie można pozyskać ludzki mózg bez zabijania.

Jednak jedzenie mózgow wiąże się z pewnymi efektami ubocznymi. Po każdym posiłku Liv na jakiś czas przejmuje część osobowości poprzedniego właściciela organu oraz miewa wizje z ostatnich dni jego życia. To ostatnie postanawia wykorzystać, aby pomagać detektywowi Babinaux w rozwiązywaniu kryminalnych zagadek. Zombie tropiący morderców, czego więcej można chcieć od serialu?

Największą zaletą serialu jest wprost genialna gra aktorska Rose McIver, która wciela się w główną bohaterkę. Ponieważ, jak już wspomniałam, skutkiem jedzenia mózgu jest przejmowanie osobowości właściciela, ta aktorka w każdym odcinku musi się zachowywać zupełnie inaczej (raz jest kleptomanką, innym razem aspołecznym nerdem, artystką, alkoholiką albo wariatką, która wszędzie widzi rozmaite spiski). I dosłownie za każdym razem wychodzi jej to idealnie. W obsadzie są też inni wyróżniający się aktorzy, jednak zawsze pozostają w cieniu McIver.

Na pochwałę zasługują też pojawiające się w każdym odcinku zagadki kryminalne. Widać, że scenarzyści wykonali genialną robotę, ponieważ akcja nie tylko wciąga, ale też niełatwo jest odgadnąć, kim jest morderca. Często nie będzie to osoba, po której się tego spodziewamy, ale ktoś, kogo zupełnie się nie podejrzewa. Bywa też, że widz dostaje fałszywe tropy.

Oprócz bycia kryminałem, „iZombie” jest również całkiem niezłą komedią. Humor jest oparty w dużej mierze na żartach sytuacyjnych, których podstawę zazwyczaj stanowi aktualny charakter Liv. Poza tym znajdziemy tu też dużo czarnego humoru oraz sarkastycznych komentarzy głównej bohaterki. Czasem w serialu pojawiają się też odcinki o bardziej dramatycznym charakterze. Są to głównie epizody, w których Olivia próbuje znaleźć sposób na wyleczenie się z „zombizmu” i powrót do swojego dawnego życia.

# NieR:Automata

## NieR Automata – recenzja

© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

**O**mawiany przeze mnie „NieR: Automata” to gra dla każdego, kto ceni sobie dobrą historię i ciekawy świat. Kto nie kupił, niech żałuje, kto się waha z kupnem, niech przestanie. Gra jest warta każdej wydanej na nią sumy.

» Sosna

Świat przedstawiony w grze to historia bardzo odległej przyszłości, w której ludzkość opuściła Ziemię po inwazji kosmitów i zesłaniu na nią Maszyn. W odpowiedzi na to ludzie stworzyli armię humanoidalnych androidów zdolnych do walki z oprawcą. Androidy te znane są pod nazwą Project YoRHa. Historia toczy się wokół trójki z nich, czyli 2B, 9S i A2. Przygodę rozpoczynamy z 2B, która to jest modelem zaprojektowanym do walki kontaktowej. W późniejszym etapie fabuły przyjdzie nam pokierować poczynaniami A2 oraz 9S. Nie jest to jakiś wielki spoiler, bo zawiera się on z tyłu pudełka/na stronie opisu produktu na Steamie, więc ujawnienie tego faktu nie jest rzeczą psującą w jakikolwiek sposób zabawę.

Istotnymi dla fabuły postaciami są również członkowie ruchu oporu przeciw maszynom, dowództwo YoRHy, w tym postacie nazywane operatorami, będącymi w istocie przez większość gry głosami w słuchawce, podpowiadającymi głównym bohaterom, co powinni w danym momencie zrobić, z kim się spotkać czy zlecającymi całkiem ciekawe zadania poboczne oraz większość zadań głównych. Bardzo istotną rolę w fabule pełni również maszyna

zwana Pascal, która to wprowadziła mnie w swego rodzaju konsternację, głównie ze względu na jej głos, który jest typowo kobiecy, jednakże wszyscy w jej otoczeniu, łącznie z nią samą, zwracali się do niej w formie męskiej.

Gra jest na wskroś japońska, więc jak ktoś alergicznie reaguje na samo brzmienie słów „japońska gra”, to lepiej niech od razu odpuści i nawet nie zaczyna grać. Jeżeli jednak zależy Wam na poruszającej historii, ciekawym świecie i przede wszystkim ciekawych postaciach, których losy nie będą wam obojętne, niech bez wahania inwestuje w „NieRa”.

Grafika w grze może się podobać, jednakże nie wszystkim może przypaść do gustu fakt, iż barwy oferowane przez silnik są raczej stonowane i wydają się być bure. Mnie osobiście ten styl przypadł do gustu, bo jest bardzo odmienny od tego, z czym spotykałem się do tej pory.

Poruszająca historia, ciekawy świat, interesujące postacie.... Do tej pory uważałem podobne slogany za marketingowy bełkot niemający pokrycia w rzeczywistości, jednakże przy „NieRze” musiałem zweryfikować swoje poglądy, jak w rzadko której grze. Wraz z postętami fabularnymi byłem coraz bardziej ciekaw zarówno świata przedstawionego, jak i dalszych losów bohaterów gry. Dawno już żadna gra nie wywołała u mnie tylu emocji, dawno żadna nie wywołała u mnie też wzruszenia czy w końcu w rzadko której grze zdarzyło mi się po prostu błędzić po świecie gry, często bez celu, bo zwyczajnie



nie chciałem, by historia ta dobiegła końca.

Sama gra jest action RPGiem pełną gębą, z systemem walki nieco przypominającym ten ze slash-rów pokroju Bayonetty, acz zdecydowanie bardziej uproszczonym i łatwiejszym do opanowania, choć nie mniej efektywnym. Jest tu cios silny, lżejszy, można strzelać z urządzenia pomocniczego zwanego tu Podem, są bardzo efektownie wyglądające uniki. Sam system walki różni się w zależności od tego, którą postacią sterujemy, przy czym samych postaci nie można tu zmieniać w dowolnym momencie, co ma zarówno swoje uzasadnienie w całej historii, jak i strukturze rozgrywki. Odnośnie narzędzi do mordowania wrogich maszyn – tych jest w grze pod dostatkiem i każdy z rodzajów uzbrojenia nieco inaczej działa na przeciwników, każdy z nich ma też nieco inne animacje ataku. Są tu miecze lekkie przypominające nieco katany, miecze ciężkie, mające gabaryty i wielkość dość wysokiego człowieka, są tu zbrojone rękawice, a także można bić gołymi pięściami, choć to ostatnie nie jest najbardziej efektywnym sposobem walki z maszynami. Mnie osobiście najlepiej walczyło się przy pomocy dużego miecza do spółki z lekkim. Można taszczyć przy sobie jednocześnie dwa zestawy uzbrojenia, składające się najczęściej z dwóch mieczy, przy czym zestawy można zmienić w dowolnym momencie przy pomocy jednego przycisku.

Jak już jestem przy mechanice gry, to wspomnę, że levelowanie jest widoczne tutaj nie tylko przez zmianę cyferki na wyższą, ale i przez to, że ataki robią się coraz silniejsze, a przeciwnicy o niższym poziomie szybciej padają, czyli w zasadzie RPGowy standard. Jednakże nie ma tutaj punkcików przydzielanych do

statystyk postaci, bo te można zwiększyć tylko przez specjalne mikrochipy wmontowywane do chipa głównego, których można jednocześnie ustawić trzy, każdy o innych właściwościach. W sumie system ten nieco przypomina profile z „Mass Effect: Andromeda”, choć podobieństwa polegają głównie na tym, że aktywny profil/chip główny można zmienić w dowolnym momencie.

Ekonomia świata jest w sumie całkiem spoko, bo o ile gotówki growej wypada całkiem sporo i niemal zawsze miałem przy sobie więcej niż 20 tysięcy waluty, tak przez całą grę było na co ją wydawać: a to na ulepszenia broni, a to na ulepszenia poda czy wspomniane mikrochipy, których w grze jest od groma.

Jest to gra, którą trzeba ukończyć trzy razy, by poznać pełną jej fabułę, co więcej chce się ją kończyć trzy, a nawet więcej razy. Sam mam w chwili pisania tego tekstu 55 godzin i wszystko wskazuje na to, że będzie ich znacznie, ale to znacznie więcej. Świat wciąga od pierwszych minut prologu i nie chce wypuścić z objęć do ostatnich napisów końcowych. Przy okazji poza głównym gatunkiem, jakim jest action RPG, gra ma sekwencje żywcem wyjęte z klasycznych shoot'em upów i chodzonych bijatyk 2D.

Swoją drogą, uwielbiam zmiany perspektywy w tej grze. Większość czasu spędzamy w widoku TPP znad ramienia postaci, jednakże nad wyraz częsta jest tu zmiana perspektywy na rzut izometryczny czy widok z boku.

Jest to gra, w której zarówno postaci pozytywne, jak i negatywne nie są jednoznacznie pozytywne i negatywne. Każdy z bohaterów ma swoje własne motywacje, historię, którą chce się poznać i dowie-



dzieć się o nich więcej. Większość zadań pobocznych ma swoją własną fabułę, która uzupełnia o nowe wątki historię główną. Co prawda zdarzają się powtarzalne misje, jednak są one na tyle rzadkie, że w ogóle to nie przeszkadza w pochłanianiu świata.

Soundtrack gry jest genialny oraz dopasowany do miejscówki oraz akcji. Wielokrotnie łapałem się na tym, że nuciłem sobie utwory z gry w wielu sytuacjach poza grą, jak na przykład w pracy, na uczelni czy nawet w aucie podczas słuchania zupełnie innej muzyki.

W ogóle miejscówki w grze są zróżnicowane i każda ma zupełnie odmienny klimat oraz oferuje odmienne, jednakże równie piękne widoczki. Mamy tu las, pustynię, ujście rzeki, starą, ogromną fabrykę i w końcu ruiny miasta związanego ze starym światem i obecnością ludzi na Ziemi. Każdą z lokacji zwiedzałem z niekłamaną przyjemnością. Dodatkowo świat zmienia się wraz z postępami w fabule, więc jego struktura nie jest nienaruszalna.

Gdybym miał się do czegoś przyczepić, byłoby to z pewnością sterowanie na standardowym dla PCta zestawie klawiatura + mysz. Moim zdaniem jest ono dość dziwne. Idzie je ogarnąć, acz zdecydowanie dużo lepiej gra się na padzie. Bolączką wersji PCtowej są również randomowe spadki płynności oraz problemy z rozdzielczością, a także szereg mniejszych i większych bugów. Co więcej mimo tego, że gra wyszła w Europie w marcu, czyli równocześnie

z wersją konsolową, po dziś dzień nie doczekała się ani jednego patcha na PC.

Na zakończenie wspomnę jeszcze o DLC do gry o nazwie 3C3C1D119440927. Rozszerzenie to oferuje trzy areny do walki z różnymi przeciwnikami. Arena pustynna oferuje w nagrodę za jej pokonanie alternatywny strój dla 2B, arena leśna strój dla 9S, a ta znajdująca się nad rzeką alternatywną skórki dla A2. I o ile w arenie pustynnej zdobycie alternatywnej skórki dla 2B określiłbym jako zajmujące zbyt wiele czasu dla jednej skórki, bo wymaga pokonania kilkunastu wyzwań na różnym poziomie doświadczenia postaci, tak już w przypadku aren leśnej i nadrzecznej alternatywne skórki pojawiają się już po pierwszych wyzwaniach, jednakże w zamian oferują skopanie tyłka CEO Square Enix i Platinum Games, co w sumie dało mi tę cichą satysfakcję, że nieco wyżyłem się za brak wsparcia wersji PC gry.

Podsumowując, twórcom gry należy się ożłocenie za stworzenie tak interesującego świata, postaci, których losy autentycznie mnie obchodzą i przede wszystkim gry, do której chce się wracać pomimo ukończenia historii, ale równocześnie należy się im solidny kopniak w rzyć za całkowite olanie wsparcia portu PCtowego.

Na zakończenie dodam tylko tekst, który jest motywem przewodnim całej gry: For the Glory of Mankind.





# 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/>