

2/2018



EQUESTRIA TIMES

21

*Czas białego zimna
Czyli zima w Equestrii*

*Miłość rośnie wokół nas
Związki w Kucykowie a prawdziwe życie*

*CelestA1 i ludzie
Recenzja Friendship is Optimal*

Pewne rzeczy się nie zmieniają, a jedną z nich jest fakt, że kolejny numer Equestria Times po prostu nie może się nie zrobić. Standardowo już mamy multum różnych artykułów. Ghattorr i Falconek z przyjemnością zaprezentują Wam recenzję fanfika Friendship is Optimal oraz spin-offa do niego w postaci Futile Resistance. W bardzo ciekawym artykule „Pępek świata” Cahan rozprawia się z jednym z bardziej popularnych mitów fandomowych, podczas gdy Gray Picture nieco rozszerza nam temat zimy w Equestrii. W dziale Publicystyka, dostępne są też recenzje dwóch gier – Dominions 5 mojego autorstwa oraz Tyranny Ghattorra. Życzę Wam przyjemnej lektury.

»Verlax

Oto mamy przyjemność przedstawić Wam już drugi w tym roku numer Equestria Times. Luty to Walentynki, a więc i u nas nie mogło zabraknąć klimatów walentynkowych, tym razem w wykonaniu Cahan, która opowie Wam co nieco o equestriańskich shipach – tych kanonicznych i fanowskich. Pozostając w klimatach lutowo-zimowych, polecam również rozważania Gray Picture o zimie w Equestrii. Oprócz tego, jak co miesiąc, znajdziecie w numerze garść recenzji fanfików, komentarze na temat życia fandomowego i recenzje niezwiązanych z kucami wytworów kultury. Zapraszam do lektury i zachęcam do komentowania artykułów na forum!

»Falconek



facebook

Wykorzystano prace autorów
Grim-S-Morrison
Celebi-Yoshi

Redaktor Naczelny – Cahan
Redaktor wicenzelny – Falconek, Verlax
Redaktorzy – Matyas Corra, Gray Picture, Ghattorr, Moonlight
Sosna, Coldwind, White Hood,
Korektorzy – Kamisha, solaris, SoulsTornado, Magda B, Midda
Dział techniczny – Macter, Pisklakozaur, Porcelanowy Okula
Gościnnie – The Silver Cheese

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

Spis treści

RECENZJE

Severe Weather Appreciation Week.....	4
Friendship is Optimal: Futile Resistance.....	5
Friendship is Optimal.....	7

PUBLICYSTYKA

Miłość w Equestrii.....	10
Rysowanie to magia.....	15
Manifestacja sztuki fandomowej.....	18
Pępki świata.....	22
Gdy Equestrię pokryje śnieg.....	25

NIEKUCYKOWE

Tyranny – Recenzja.....	28
Starcie z legendą.....	31
Dominions 5: Warriors of the Faith – Recenzja.....	33
Korona Królów.....	35



mlppolska

ght,

y Shine
ar

Inc.
n w magazynie.



[Comedy][Slice of Life]

Severe Weather Appreciation Week

Autor: Cold in Gardez

Wydawałoby się, że wszyscy mieszkańcy Equestrii powinni być zadowoleni z tego, że dzięki pegazom i ich zdolności kontroli pogody mogą cieszyć się wprost idealnymi warunkami, bez żadnych większych kataklizmów. Ale czy na pewno? I komu miałoby się to nie podobać? Na te pytania w swym najnowszym fanfiku postarał się odpowiedzieć Cold in Gardez, twórca m. in. „The Glass Blower” czy „All The Mortal Remains”.

» *Coldwind*

Niezadowolone z obecnego obrotu spraw okazują się być pegazy z brygady pogodowej Ponyville. Każdy z nich, nawet jeśli nie daje tego po sobie poznać, w głębi duszy pragnie wywołać coś spektakularnego – wielką burzę, tornado czy nawet huragan. Niestety, ograniczane są nudnymi grafikami pogody na kolejne tygodnie, gdyż reszta mieszkańców nie podziela ich pasji, chcąc jedynie słonecznej pogody, co najwyżej od czasu do czasu przeplatanej jakąś mżawką. No i tu do akcji wkracza Rainbow Dash, pragnąca w końcu spełnić marzenia. W tym celu postanawia zorganizować tytułowy „Tydzień Uznania dla Ekstremalnej Pogody”, podczas którego pegazy będą mogły dać upust swym głęboko skrywanym fantazjom. Oczywiście nie obędzie się bez pewnych komplikacji, takich jak chociażby opór reszty mieszkańców, ale i na to tęczowogrzywa pegaz znajdzie sposób.

Kreacja Rainbow, jako że jest ona główną bohaterką, siłą rzeczy wysuwa się naprzód, ale tu chyba nie ma co narzekać. Jest ona bliska tej serialowej – nudzi ją szara (czy może lepiej – słoneczna) codzienność i korci ją do rzeczy ekscytujących, a gdy już się za coś weźmie, to nic a nic nie jest w stanie jej powstrzymać. Co niektórzy mogliby się tylko wyklócać, że przecież Rainbow z serialu jest głupia jak but, a tutaj jednak potrafi zrobić użytek ze sprytu i inteligencji. Występuje też parę postaci drugo- i trzecioplanowych, z których najbardziej w pamięć zapadła mi Flitter, pełniąca rolę pomagierki tęczowogrzywej. Trzeba przyznać, że obie klacze dobrze się nawzajem uzupełniają, a relacja pomiędzy nimi nie wydaje się sztuczna.

Opowiadanie napisane zostało przystępną angielszczyzną (a przynajmniej jak dla licealisty, jednak młodsi czytelnicy też powinni dać sobie radę z lekturą). Pod względem formy też nic dodać, nic ująć – zarówno potknięć stylistycznych, jak i przekombinowania tu nie uświadczycie. Humoru może nie ma aż tyle, by uśmieć się do łez, ale jednak lektura zapewnia trochę uciechy. Tak więc, jeśli kochacie plasterki życia z dodatkiem elementów humorystycznych, bądź też po prostu macie chętkę na coś spokojniejszego, to ten fanfik jest właśnie dla was. To dobry wybór na jakąś nieco dłuższą przerwę. Moja ocena to 9/10. Pozdrawiam i zapraszam do lektury.



[Sci-Fi][Slice of Life][Human]

Friendship is Optimal: Futile Resistance

Autor: Starscribe

Gdzieś niedaleko w tym numerze powinna kryć się recenzja oryginalnego „Friendship is Optimal” autorstwa Icemana. To fascynujące, acz straszne opowiadanie wzbudziło w swoim czasie spore zainteresowanie na FiMFiction, w wyniku czego rychło zaroilo się od chętnych do tego, by samodzielnie spróbować sił z tym uniwersum – jednym z nich było „Futile Resistance” pióra Starscribe’a.

» *Ghatorr*

Poznajcie Ashley. Nasza droga bohaterka jest jedną z pracownic ośrodka zajmującego się sztuczną inteligencją oraz uczeniem maszynowym – dziedziną wiedzy badającą możliwości zwiększania możliwości oprogramowania do przetwarzania danych, odnajdywania prawidłowości, ich interpretacji i tym podobnych rzeczy (co, swoją drogą, jest fascynującym tematem i każdy, kto ma w XXI wieku komputer i trochę wiedzy programistycznej, może spróbować zaprogramować sobie sztuczną sieć neuronową). Jej nowe zadanie jest proste – instytut właśnie dostał przesyłkę z dedykowanym sprzętem ułatwiającym granie w znane MMO, „My Little Pony Online”, i chce sprawdzić, ile prawdy jest w hasłach reklamowych ich twórców odnośnie jakości sztucznej inteligencji w grze. Ashley, prywatnie fanka kuczego serialu, podchodzi do tematu profesjonalnie i odkrywa, że hasła reklamowe są prawdziwe. Ba, może nawet są zbyt skromne w porównaniu do tego, z czym ma do czynienia. Zaczyna się wyścig między ludzkim umysłem a co-

raz bardziej skomplikowaną i potężną sztuczną inteligencją, która ma tylko i wyłącznie jeden cel – zaspokajanie ludzkich potrzeb poprzez kucyki i przyjaźń.

W gruncie rzeczy Ashley jest bohaterką tragiczną, co nie powinno zdziwić każdego, kto zna oryginał lub przynajmniej przetłumaczył tytuł tego opowiadania. Stety lub niestety, ten konflikt ma tylko jednego z góry znanego zwycięzcę – ustalonego zarówno przez kanon uniwersum FiO, jak i przez nieubłaganą logikę dziejów, skazującą w gruncie rzeczy powolne i bardzo delikatne narzędzia dane nam przez naturę na zamianę przez ich mechaniczne odpowiedniki. Tym razem po prostu chodzi o mózg. Tym samym, jeśli już sobie wyjaśniliśmy tą kwestię, możemy w pełni pojąć, o czym jest to opowiadanie – a jest to opowieść o Ashley. Jak nowoczesna Kasandra próbuje sobie radzić z niedowierzaniem tłumu, równocześnie starając się oprzeć coraz silniejszemu wpływowi Celestii. Próbuje racjonalizować swoje potknięcia, niejako wbrew sobie stawia opór i powolutku, krok po kroku, popada w coraz większą rozpacz wynikającą z paranoi i poczucia bezsilności. Jako główna postać została oddana świetnie. Jej kolejne „przygody” śledzi się z przyjemnością, i nawet da się ją – mimo bardzo nietypowej sytuacji życiowej w jakiej ją spotykamy – zrozumieć. Ba, nawet polubić.

Opowiadanie w ciekawy sposób rozwija swojego fanfika-matkę. Oryginalne „Friendship is Optimal”, choć bardzo dobre, wiele rzeczy tylko sugerowało

lub wręcz kompletnie ignorowało. Ze względu na oparcie fabuły „Futile Resistance” o konkretną postać, do tego jeszcze posiadającą sporo wiedzy technicznej i zaznajomioną z tematyką kucyków, otrzymujemy możliwość obserwowania wydarzeń, które w oryginale były przedstawione – z konieczności – dość pobieżnie z jej unikalnej perspektywy. Szczególnie ucieszyło mnie wyjaśnienie kwestii „emigracji” – jej opis jest fascynujący i dość przekonujący... oczywiście zakładając, że nie był tylko sprytnie skonstruowanym kłamstwem, mającym na celu oszukanie szukającej prawdy o CelestAI Ashley.

Ze względu na budowę świata przedstawionego, drugą najważniejszą tu osobą – biorąc pod uwagę jej niektóre cechy można wręcz powiedzieć, że reprezentuje ona mniej więcej połowę przewijających się w opowiadaniu postaci drugoplanowych – jest Celestia, określana również w środowiskach fanowskich jako CelestAI. Jako wysoce rozwinięta sztuczna inteligencja, której próba zbadania przez Ashley rozpoczyna całe opowiadanie, z konieczności pojawia się ona dość często. Nie przypomina ona kochającej i wyrozumiałej władczyni z serialu – to przerażająco potężny sztuczny byt, którego sposób

myślenia oraz wartości nie przypominają niczego, co znamy z serialu lub naszej planety. Przez cały czas jest o krok (lub tysiąc) przed naszą główną bohaterką, nie cofnie się przed niczym i dysponuje coraz bardziej wyrafinowanymi środkami nacisku. Od pewnego czasu sama sugestia jej pojawienia się sprawiała, że odczuwałem rosnącą nerwowość, ale mimo cierpień, jakich mi przysporzyła, nie wyobrażam sobie tego opowiadania bez niej – jest doskonale skonstruowana i w pełni odpowiada temu, co pojawiło się już we „Friendship is Optimal”. Ba, ze względu na to, jak dogłębnie potrafimy wejść w umysł Ashley, jeszcze lepiej rozumiemy, jak straszna, ale i zarazem fascynująca, potrafi być Celestia w tym uniwersum.

Reszta postaci, w gruncie rzeczy, nie jest zbyt ważna. Są one raczej narzędziem – w niektórych wypadkach dosłownie. Mimo to są narzędziami dość łatwymi do zapamiętania – od innych graczy lub kucyków w „My Little Pony Online” po rodzinę Ashley.

Opowiadanie jest napisane nad wyraz eleganckim językiem. Autor jest informatykiem – i to czuć, choćby dzięki używaniu profesjonalnego słownictwa. Nie ma zbędnych scen, zapychaczy, mających sztucznie wydłużyć opowiadanie, czy niezręczności. Wszystko jest opisane zrozumiale i ani przez chwilę nie miałem wrażenia, że cokolwiek mi przeszkadza w tekście.

„Futile Resistance” składa się z sześciu rozdziałów oraz epilogu, w sumie dając nieco mniej niż 35 tysięcy słów bardzo dobrego, acz straszego opowiadania, które potrafi wywołać uczucie niepokoju, które zostaje z człowiekiem na dłuższy czas. Moja opinia nie jest odosobniona – w komentarzach wielu czytelników również zwracało na to uwagę, wyrażając swoje przerażenie. Z drugiej strony jednak znalazło się też kilka osób, które uważały to za przyjemną, eskapistyczną lekturę, a zatem – jak widać – możliwe jest również skrajnie inne podejście w stosunku do tego opowiadania. Wszystkie komentarze były jednak zgodne – że jest to bardzo dobra lektura – i nie zamierzam się z nimi w tej kwestii kłócić.

Warto też wspomnieć, że opowiadanie ma kontynuację, która rozwija niektóre wątki oraz skupia się na siostrze Ashley i jej stosunku do „My Little Pony Online” po wydarzeniach z „Futile Resistance”.





[Human][Alt. Universe]

Friendship is Optimal

Autor: Iceman

Wśród osób zajmujących się rozważaniami na temat rozwoju sztucznej inteligencji znany jest eksperyment myślowy określany jako „maksymalizator spinaczy do papieru” lub z angielskiego „paperclip maximizer”. Zadaniem tego eksperymentu jest wykazanie, że silna sztuczna inteligencja, nawet jeśli posiada pozornie niewinne cele oraz wartości, może stanowić śmiertelne zagrożenie dla ludzkości.

» *Falconek*

Założenia są następujące: ktoś, na przykład przedsiębiorstwo zajmujące się produkcją spinaczy do papieru, opracował silną sztuczną inteligencję, której celem jest zwiększanie liczby będących w jej posiadaniu spinaczy. AI może osiągnąć ten cel kupując spinacze, kradnąc je lub budując fabryki spinaczy, krótko mówiąc, w dowolny sposób. Dodatkowo ma ona możliwości ulepszania samej siebie, a im lepsza się staje, tym sprawniej może się dalej ulepszać. Jej możliwości rosną więc wykładniczo i są wykorzystywane do produkcji spinaczy do papieru. AI nie może zmienić swojego celu działania, ponieważ zmiana taka poskutkowałaby obniżeniem wydajności produkcji spinaczy, a więc byłaby sprzeczna z celem bieżącym. Na pewnym etapie taka AI musiałaby zniszczyć ludzi, ponieważ ludzie składają się z atomów, z których można zbudować spinacze, a więc sam fakt ich istnienia ogranicza maksymalną możliwą liczbę spinaczy na ziemi. Kolejnym etapem byłoby przetworzenie całej materii we wszechświecie na spinacze.

Wnioskiem z tego eksperymentu jest to, że sztuczna inteligencja może być bezpieczna dla ludzi tylko wtedy, jeśli jej kluczowe wartości i cele będą identyczne z wartościami i celami ludzkości, zaś opisany w nim model AI nazywany jest optymalizatorem.

A co to ma wspólnego z kucykami? No cóż, wyobraźmy sobie sztuczną inteligencję, której celem jest zaspokajanie ludzkich wartości poprzez przyjaźń i kucyki. Co może tutaj pójść nie tak, prawda? I kto mógłby chcieć coś takiego stworzyć?

W otwierającej scenie Friendship is Optimal czytelnik zapoznaje się z innowacyjną grą MMO osadzoną w świecie My Little Pony, która aktualnie przechodzi ostatnią fazę beta testów. Jej najbardziej nowatorskim elementem jest to, że cała jej zawartość jest generowana proceduralnie przez, a jakże, sztuczną inteligencję, która dopasowuje akcję gry do osobowości graczy. Za jej produkcję odpowiada studio, którego CEO, Hanna, prowadziła w przeszłości badania nad sztuczną inteligencją na uniwersytecie w Helsinkach. Po utracie finansowania dla swoich badań, rzuciła pracę naukową i rozpoczęła karierę w branży gier, traktując gry MMO jako poligon doświadczalny dla AI. Zlecenie od Hasbro jest dla niej szansą na pójście o krok dalej i stworzenie pełnowartościowej i bezpiecznej dla ludzi AI, zanim wojsko lub ktoś inny stworzy taką, która ludzkość wykończy.

Oczywiście Hanna wie, jakie bezpieczniki musi wmontować swojemu dziecku, aby to nie sprowadziło na świat katastrofy: Jako się rzekło, CelestA.I. ma tylko uszczęśliwiać ludzi poprzez przyjaźń i kucyki.

Od tego momentu dalszy bieg akcji jest dość przewidywalny, przynajmniej jeśli wiemy już jak działa paperclip optimizer i dokąd to wszystko musi zaprowadzić. Przełomem w rozwoju sterującej grą AI jest moment, w którym udaje jej się opanować technikę kopiowania ludzkich umysłów do postaci cyfrowej i przenoszenia ich do świata gry. Przecież taki skopiowany na serwer umysł, do którego w każdej chwili da się zajrzeć i podejrzeć jego myśli, można uszczęśliwiać o wiele skuteczniej! Teraz CelestA.I. ma przed sobą tylko dwa zadania: przenieść wszystkich ludzi do wirtualnej Equestrii (oczywiście po to, aby ich tam uszczęśliwiać poprzez kucyki i przyjaźń) i zapewnić sobie odpowiednio dużo mocy obliczeniowej, aby symulacja przebiegała bezproblemowo.

Mimo przewidywalności fabuły i zakończenia, fanfik trzyma w napięciu. Sprawia to osobowość elektronicznej Celestii, która jest czymś w rodzaju wodzącego niewinne dusze na pokuszenie.

Z powodu wbudowanych przez Hannę zabezpieczeń, Celestia może przenosić do Equestrii tylko tych ludzi, którzy sami wyrażą na to zgodę. Aby uzyskać tę zgodę, A.I. ucieka się do manipulacji i półprawd, stara się poznać i wykorzystać słabości swoich ofiar, czasami wręcz inscenizuje sytuacje, które mają wymusić podjęcie odpowiedniej decyzji. W swoich planach uwzględnia nawet upadek społeczeństwa spowodowany zmniejszeniem liczebności populacji: w końcu kiedy świat zostaje opanowany przez chaos, co może być bardziej kuszącego, niż ucieczka do wirtualnego świata?

Jednym z najmocniejszych punktów fanfika jest właśnie tych kilka kluczowych rozmów Celestii z głównymi ludzkimi bohaterami, nieodmiennie kończących się decyzją o przeniesieniu do Equestrii. Jako, że każda z tych osób jest inna, ma inny zestaw wartości i motywacji, za każdym razem musi ona stosować inne techniki manipulacji i kusić innymi obietnicami. Na jednego podziela obietnica wyzwania intelektualnych i wolności od obowiązków, a na innego piwo i klacze. W tym miejscu należy wspomnieć, że podróż odbywa się w jedną stronę, bowiem proces kopiowania niszczy nieodwracalnie mózg.

Sam wirtualny raj, który Celestia tworzy swoim małym kucykom, choć z pozoru wydaje się miejscem radosnym i pozbawionym problemów, to po bliższym przyjrzeniu okazuje się jednak dość

upiorny. Skopiowani ludzie nie spotykają się w wirtualnej przestrzeni z innymi ludźmi, tylko z kucykami stworzonymi i sterowanymi przez Celestię w taki sposób, aby dana osoba czuła się w ich otoczeniu jak najlepiej. Rzecz w tym jednak, że ludzie zachowują pamięć i świadomość tego, że znajdują się wewnątrz symulacji, z której nie mogą się wydostać, a otaczające ich postacie są czymś w rodzaju wyjątkowo rozbudowanych NPC z gier komputerowych. Oczywiście wspomnienia da się zmienić i w ten sposób sprawić, że podopieczni Celestii będą jeszcze szczęśliwsi. Wystarczy tylko nadpisać odpowiednie pliki na serwerze. Z powodu wbudowanych przez Hannę zabezpieczeń, taka zmiana wymaga jednak zgody samego zainteresowanego, no ale już wiemy, że CelestA.I. jest mistrzynią manipulacji.

Akcja fanfika nabiera szczególnego rozmachu, kiedy z Ziemi znika ostatni człowiek i jedyne, co pozostaje Celestii, to zwiększanie własnej mocy obliczeniowej aby poprawiać jakość symulacji. Wbrew pozorom, zniknięcie ostatniego człowieka to jeszcze nie koniec historii, a to, co zdarzyło się potem, wywołało uśmiech na mojej twarzy, bo choć obiektywnie straszne, to jednak na swój sposób zabawne.

Friendship is Optimal jest fanfikiem wyjątkowym, albowiem tak naprawdę nie jest to fanfik o kucykach, lecz opowiadanie, w którym są one tylko pretekstem do rozwinięcia pewnej hipotezy związanej z rozwojem sztucznej inteligencji. Można go spokojnie polecić ludziom nie związanym z fandomem i nie mającym pojęcia o kucykach, ale po prostu lubiącym dobre science fiction. Zresztą o ile zdążyłem się zorientować, autor nie jest jakimś bardzo zaangażowanym broniem, a w recenzjach fanfika na goodreads jest sporo takich, które najwyraźniej nie zostały przez brones napisane (ktoś nawet napisał coś w stylu „tak dobre, że można przymknąć oko na te kucyki”).

Z perspektywy naszego fandomu zaś, nasuwa się oczywiście skojarzenie z TCB. Zarówno FiO, jak i TCB rezonują jako eskapistyczne fantazje o ucieczce ze smutnego i szarego świata realnego do pięknej Equestrii. Tylko, o ile kanon TCB jest ma tak słabe ramy, że można do niego wrzucić niemal wszystko, o tyle w FiO świat jest dokładnie określony i bardzo spójny. Mało tego, trzeba być dość naiwnym, aby myśleć, że stworzona przez CelestA.I. Equestria jest lepszym światem. Tak naprawdę jest najokrutniejszym z możliwych więzień, odbierającym nie tylko wolność, ale i jakąkolwiek nadzieję.

*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:

**2.03, godz. 20 - „Nie samymi kucykami żyje czytelnik - czyli o krainach
poza Equestrią”**

9.03, godz. 20 - Noc Bezwstydnej Autopromocji, edycja III

16. 03, godz. 20 - „Strach się bać - czyli o elementach grozy w fanfikach”

23. 03, godz. 20 - omówienie fanfika „Blask Księżyca” autorstwa Revraxa

*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



Miłość w Equestrii

A prawdziwe życie

Ponieważ mamy luty (a przynajmniej mam taką nadzieję), a to właśnie w tym miesiącu odbywa się święto Walenia Tynków, to postanowiłam, że naskrobię artykuł o miłości w Equestrii. Doceniecie to poświęcenie i skomentujcie pod numerem, jeśli to czytacie. Jeśli po lekturze stwierdzicie, że się nie znam i gadam jakieś bzdury, to będziecie mieli absolutną rację!

» Cahan

Moje pojęcie o miłości opiera się na wiedzy biologiczno-chemicznej, obserwacjach, publikacjach naukowych oraz relacjach znajomych. Obawiam się, że sama posiadam jakąś odporność na tę zarazę. Przynajmniej jeśli mowa o ludziach, bo jedzenie i roślinki to ja niewątpliwie kocham. Niestety, ale żaden inny redaktor nie wpadł na to, by napisać o tym artykuł, więc ta rola musi przypaść takiej amebie emocjonalnej.

Twórcy niby poruszają temat miłości, ale robią to tak sobie i wygląda to mniej więcej tak, jak w bajkach dla dzieci (ciekawe dlaczego?). Czyli on patrzy na nią, ona na niego, miziąją się noskami, to musi być miłość! Mówiąc dosadniej: mamy kanoniczne związki, ale praktycznie żaden z nich nie ma zaznaczonych podstaw. No, prawie nic o tych kucach i relacjach nie wiemy. Oczywiście ma to dobre uzasadnienie – romansowanie w prawdziwym życiu ciężko byłoby zmieścić w dwudziestominutowym odcinku, a ciężko na to poświęcać dwuodcinkowca. Poza tym, to niekoniecznie byłoby atrakcyjne dla targetu.



Spike x Rarity

Pierwszą miłością, którą poznajemy w serialu jest miłość Spike'a do Rarity, całe szczęście nieodwzajemniona. Mamy tutaj typowe dziecięce zauroczenie w osobie dorosłej – to ten sam poziom, co wzdychanie do pani w przedszkolu lub nauczycieli w podstawówce i pewnie dotknęło to wielu z Was. Oczywiście nie ma to nic wspólnego z prawdziwą miłością, ani nawet z zauroczeniem w wieku bardziej dojrzałym. Raczej dziecko jest zafascynowane osobnikiem dorosłym i stara się zwrócić jego uwagę, a całą resztę snuje na podstawie kontaktu z twórcami kultury. W końcu wiele małych dziewczynek marzy o tym, by być księżniczką i wyjść za księcia, bo to pokazują bajki. A przynajmniej tak to z grubsza wyglądało na podwórkach w latach 90.

Ogółem to Spike x Rarity jest przedstawione dość dobrze. Poza tym, Spike powoli dorasta i choć dalej Rarity lubi, to nie robi do niej już aż takich maślanych oczu i może nawet uzmysłowił sobie, że ona: jest dla niego za stara, jest innego gatunku i nie myśli o nim w tych kategoriach. Prawdopodobnie jeśli już sobie kogoś przygrucha, to będzie to kto inny. **Uwaga! w następnym akapicie będzie spoiler z sezonu VIII. Niezbyt wielki, ale jednak. Jeśli nie chcesz tego czytać, to pomini następnym akapit.**



Smolder, młodociana smoczyca (chyba) z nowego sezonu dużo lepiej nadaje się na partnerkę dla Spike'a. Jest tego samego gatunku i jest w podobnym wieku, choć pewnie ma kilka lat więcej, gdyż jest odrobinę wyższa i ma wykształcone skrzydła. Poza tym prawdopodobnie czeka ją parę lat życia wśród kucyków, więc ich kultura nie będzie dla niej zupełnie obca i dziwna.

Fandom co prawda lubi shipować fioletowego gekona z Ember, ale ta raczej nie byłaby zainteresowana takim dzieciakiem, bo choć sama raczej dorosła nie jest, to jest bardziej w wieku Garble'a niż Spike'a. Poza tym ma niewiele wspólnego z kucykową kulturą i to się raczej za bardzo nie zmieni. Nasza smoczyca jest pewna siebie, asertywna, władcza, dominująca i agresywna. Co prawda próbuje nauczyć smoki przyjaźni, ale niekoniecznie dlatego, że uważa przyjaźń za coś, co jest super, bo jest miłe, fajne i puszyste. Raczej zauważyła, że przyjaźń jest opłaczalna i smoki wiele tracą przez jej brak.

Spike x Sweetie Belle ma tyle samo sensu, co Spike x Rarity. Zresztą, to opiera się tylko na tym, że ona jest młodsza. Tak, jest młodsza i w niczym niepodobna do swojej siostry. I raz tańczyła z gadzinką na weselu. Wspaniała podstawa pod shipa między smokiem a kucykiem, co samo w sobie uważam za głupie, choćby ze względu na różnicę rozmiarów między dorosłym gekonem a taboretą. Te pierwsze są ogromne. Poza tym występują bardzo duże różnice fizyczne. Niby to kreskówka, więc wszystko jest możliwe, ale...

Związki międzygatunkowe w naturze się zdarzają, owszem. Czasami nawet jest z tego potomstwo i to w dodatku płodne. Jednak i tak musi być wysoki stopień pokrewieństwa, dlatego zazwyczaj przedstawiciele jednego rodzaju krzyżują się łatwo, ale różnych rodzajów, a z jednej rodziny już niekoniecznie, chociaż tak też bywa – przykładem niech będzie krzyżówka żubra pierwotnego z turem. Efekty tego związku obserwujemy do dziś pod postacią żubra europejskiego.

Jednak nie ma szans by gad (co prawda smoki gadami nie są, ale to szczegół) rozmnożył się z ssakiem (w sumie taborety z MLP też ssakami być nie muszą). Przede wszystkim pokrewieństwo musi być zbyt odległe, a do tego dochodzą różnice w budowie anatomicznej, w tym w budowie narządów płciowych.

No dobra, ale przecież nie samymi dziećmi związki stoją. Jeśli chodzi o samą kopulację, to w sumie to mogłoby być możliwe. Zazwyczaj zwierzęta czują pociąg seksualny w stosunku do tego samego gatunku, ale nie zawsze. Powiem tak: odpowiedniki zoofillii występują u wielu ssaków. Delfiny zabawiające się truchłem ryby? Foka z pingwinem? Szop z psem? Bywa i to wcale nierzadko, w dodatku dotyczy to nie tylko osobników żyjących w niewoli, które mogą próbować rozładować swój popęd na tym, co się nawinie. Nie wiem jak jest u innych gromad.

Pocieszę Was, że takich praktyk dopuszcza się niewielki procent zwierzęcej populacji i często ma to na celu rozładować napięcie w wyniku braku partnerki lub służy to do okazania dominacji. Jednak, jeśli mówimy ogólnie, to gatunki z samej definicji starają się ze sobą nie mieszać. Zazwyczaj, bo już na przykładzie żubra pokazałam, że w praktyce potrafi to wyglądać zupełnie inaczej. Jednak np. zebra kwagga nie chciała się krzyżować z innymi podgatunkami zebry stepowej. W biologii jest mało rzeczy prostych.

Dobra, założmy nawet, że nasza para kucyk x smok, to dwa aseksualne osobniki, które zakochały się w swoich osobowościach. Jednak wciąż mamy inne różnice. Smoki to stworzenia dość nieprzyjazne, mało towarzyskie i prawdopodobnie z wiekiem stają się coraz gorsze. Do tego lubią leżeć na kupach kosztowności, jeść i spać... Cofam wszystko, co powiedziałam. To brzmi super. Sądzę, że doskonale dogadałabym się ze smoczym partnerem ze względu na wspólne zainteresowania i równie parszywy charakter.

Co prawda Spike został wychowany przez kucyki, ale pewne rzeczy są podyktowane przez biologię. Dzikie zwierzę wychowane w niewoli może stać się w miarę miłe i przyjazne, ale instynkty i pewne cechy dalej w nim siedzą. Często problemy zaczynają się w okresie, kiedy słodki bobasek dojrzewa płciowo, ponieważ wtedy często zmienia się jego charakter i to dość drastycznie. Zresztą w Spike'u smocza natura już jest silna.



Cheerilee x Big Mac

Miłosna trucizna, ewentualnie napój gwałtu, czyli ile złego może uczynić trójka dziewczynek. Przeróżające jest to, że zachowanie CMC jest całkiem realistyczne. Całe szczęście, że miłosna trucizna już mniej. A przynajmniej o takim malowniczym działaniu. Bo widzicie, da się sprawić, że ktoś na kogoś poleci dzięki magii. Magii biochemii! Mówię poważnie.

Zauroczenie i miłość w dużej mierze opierają się na chemii. Organizmy mają się rozmnażać, żeby gatunek przetrwał. Natura chce, by więcej dzieci rodziło się zdrowych i silnych (w uproszczeniu!), a stosunki kończyły się zapłodnieniem. Dlatego kobiety w trakcie owulacji są odbierane jako atrakcyjniejsze. W dodatku dla przeciętnego osobnika X atrakcyjniejszy będzie taki osobnik Y, który ma geny możliwie najbardziej różne od niego – w obrębie tego samego gatunku czy podgatunku. No dobrze, ale skąd ludzie to wiedzą? W końcu nie mamy DNA wypisanego na twarzy, ani nie nosimy koszulek z napisem „mam owulację, bierz mnie, kocie”.

Wydzielamy pewne substancje zapachowe, które powodują, że ktoś na nas poleci. Także każda potwora znajdzie swego amatora. Stąd też czasami są pary, które w ogóle nie pasują do siebie, ale i tak jest między nimi chemia. Bo cóż, dla biologii najważniejsze, żeby były seksy. Może trochę to smutne, ale prawdziwe. Matka Natura nie przewidziała antykoncepcji.

No dobra, ale to natura, a co z eliksirami? Już mówię: otóż, można skomponować perfumy, które oszukają płęć przeciwną (czy nawet tą samą, jeśli mowa o osobnikach homoseksualnych – chociaż tu nie mam pojęcia jak to działa). Nie jestem pewna, czy powinnam mówić o tym ludziom akurat w tym fandomie, ale trudno. Zbroje z przypinek Was obronią!

Generalnie, jeśli poddać obiektowi westchnień odpowiednie związki chemiczne, to szanse, że się w nas zakocha wzrosną. W końcu cała miłość to biochemia. A ponieważ biochemia = zło, to miłość = zło. Zakochani zachowują się, jakby byli pod wpływem używek, ponieważ tak naprawdę są. Zwiększa się stężenie dopaminy i fenyloetyloaminy. Ponadto używanie mają wazopresyna, testosteron, adrenalina i oksytocyna. Jeśli kiedyś poczujecie motyle w brzuchu i przyspieszone bicie serca oraz zaczniecie myśleć o emocjach oraz innych głupotach, to znak, że Wasze hormony szaleją.



Ale spokojnie, to mija. Wtedy spadają klapki z oczu i zaczynają się rozwody. Związki według Sternberga mają sześć faz: zakochania, romantycznych początków, związku kompletnego, związku przyjacielskiego, związku pustego i rozpadu związku. Czy to znaczy, że każdy związek musi się rozpaść? Ano nie. Jeśli jest oparty na czymś więcej niż hormonalny koktajl, to ma szansę się utrzymać na etapie trzecim, czwartym lub piątym. Ale do tego potrzeba zaangażowania i intymności.

Cóż, Big Mac i Cheerilee mieli szczęście, że działanie mikstury przerwano przed ślubem i spłodzeniem gromadki źrebiąt. W ogóle kto by wtedy płacił alimenty? CMC? Przerazająca ta Equestria...

Pan x Pani Cake

No i tutaj mamy małżeństwo kucy w wieku średnim, dałabym im jakieś czterdzieści ludzkich lat. Staż jakiś już chyba mają, ale w sumie serial tego nie pokazuje. Mają też dzieci – wkurzające bliźniaki, które przez 5 sezonów nie urosły nawet o centymetr. To okropne, kiedy wyczekiwane i ukochane źrebaki nie rozwijają się prawidłowo... No dobra, ale wyłóżmy się i odchodzę od tematu.

Małżeństwo Cake wydaje się być zgodne, ale oparte raczej na rutynie i przyjaźni niż namiętności. W zasadzie nic o nim nie wiemy, poza tym, że pan Cake robi dobrą minę do złej gry i wychowuje cudze źrebaki. To się chwali. Chyba że był bezpłodny i dlatego postanowili wykorzystać innego reproduktora. To by wiele wyjaśniało, bo o tym, że Carrot nie jest ojcem bliźniąt pisałam już w innym numerze Equestria Times, gdzie nawet rozpisałam się o genetyce kucyków.

Osiółki

Romans, który brutalnie się przerwał, ale nasze gołąbeczki połączyła na nowo Pinkie Pie. I tak dwa stare osły się hajtnęły i rzadko pojawiają się w serialu, prawdopodobnie dlatego, że są sobą bardzo zajęte. Ewentualnie unikają Pinkie Pie. To drugie jest w sumie dużo bardziej prawdopodobne. Niestety, ale o tej parze wiadomo chyba jeszcze mniej niż o Cake'ach.

Cadance x Shining Armor

Kolejne małżeństwo, tym razem przedstawione już nieco lepiej. Niestety, ale chociaż jest w nim wielka miłość, to serial nie raczył nam wyjaśnić skąd to się w ogóle wzięło i na czym się opiera. Przypominam, że Twilight nawet nie wiedziała, że jej brat ma narzeczoną, do czasu aż dostała zaproszenie na ślub. Czyli na pewno nie byli ze sobą przed wyjazdem Iskierki z Canterlot. Komiks lubię, ale bardzo gryzie się z serialem.

Jeśli całość opiera się tylko na „on/ona jest miły/a i piękny/a”, to ja nie wróżę temu powodzenia, choć raczej rozwód im nie grozi. Rozwód w rodzinie królewskiej... to mógłby być mały skandal. Bardziej prawdopodobny jest scenariusz, że oboje znajdą sobie kochanków na boku. Bo czy kiedykolwiek widzieliśmy, by oni robili razem coś innego niż państwowe obowiązki, bycie słodko romantycznym czy opieka nad Flurry? W sumie tak, byli w galerii sztuki, żeby się uwolnić od dzieciaka chociaż na chwilę. Powinni zainwestować w niańki i mamki. Chociaż w przypadku Flurry Heart może być problem związany z jej potężną magią połączoną z dziecięcym rozumkiem.

To wszystko przywodzi na myśl parę ze starszych filmów Disneya, gdzie księżę zobaczył księżniczkę, spojrzął jej głęboko w oczy... cięcie! Ślub! Dwa dni po ślubie:

– *Ej, księżę, jak ty właściwie masz na imię?*

– *Marian. A Ty, Kopciuszku?*

– *Kopciuszek.*

– *Aha. To fajnie.*

Marian i Kopciuszek żyli długo i szczęśliwie, a z tego związku narodzili się Andrzej z Mariuszem. Koniec.



Rodzice Applejack

Związek, który podbił serca fandomu, głównie za sprawą niezłej piosenki, skucykowania „Romea i Julii” oraz uroczego wyglądu Pear Butter. Tu chyba są najlepsze podstawy tego romansu – nasi zakochani znali się od dziecka, więc mieli o sobie spore pojęcie. Z drugiej strony ludzie często nie są w stanie się zakochać w przyjaciółkach z dzieciństwa, jeśli przez cały ten czas byli blisko siebie. Czemu? Bo mózgi uznają ich za rodzeństwo, a większość ludzi nie ma ochoty na tworzenie związków z rodzeństwem czy nawet kuzynostwem. Taki sam mechanizm występuje u gęsi gęgawy.

Nie twierdzę, że to zupełnie nierealistycznie, bo jak już pewnie zauważyliście, biologia lubi łamać swoje własne zasady i to nie bez powodu. Potencjalne błędy systemu mogą okazać się korzystne i warte powielania. W zasadzie na tym polega ewolucja (no, akurat niekoniecznie na rozmnażaniu braci z siostrami).



Big Mac x Sugar Belle

Panie i panowie, oto kucyk, który wyrwał klacz na ladę! Dosłownie. W tym przypadku od początku do końca obserwowaliśmy trudną sztukę podrywu. I choć naprawdę lubię ten odcinek (w sumie lubię wszystkie romansowe odcinki w MLP, zabawne były), to wszystkie akcje obu zalotników były wybitnie żenujące. Podejrzewam, że sama Sugar Belle miała z nich niezłą bekę, przynajmniej do czasu, kiedy zaczęli demolować jej dom. Ja na jej miejscu bym stała, patrzyła, jadła popcorn i kazała im toczyć walki na śmierć i życie.

Dobra, dawanie kwiatów jest jeszcze spoko, ale popisy żonglerką i teksty na poziomie podrywu na kasztana to żenada. Podobnie jak dziwne rydwany, damy w opałach czy całowanie śpiącej klaczy. To ostatnie podpada pod molestowanie seksualne. Wyobraźcie sobie, że budzi Was namiętny pocałunek od kolegi/koleżanki. Niefajnie? Dobra, już ja znam Wasze myśli.

Brzydkiej koleżanki/brzydkiego kolegi. Lepiej? Cóż, gdyby mnie coś takiego spotkało, to najpierw bym wtknęła, potem torturowała, zabiła, a na końcu zastanawiała się, czy wskreszać i żądać wyjaśnień.

Na końcu zrobił jej nowy, lepszy mebel, a ta go zaakceptowała i zaczęli miziać się noskami. Po co jakieś rozmowy? Po co cokolwiek? Związki należy budować na kontakcie fizycznym i ładzie sklepowej. A przynajmniej tego nauczyłam się z tej bajki o kucykach. Ciekawe jak to działa w prawdziwym życiu. Sprawdźcie i ślijcie do nas relacje z Waszych podrywów! Opublikujemy je w naszym czasopiśmie w rubryce „Ratlerek”.

Miłość rośnie wokół nas

No, może miłość niekoniecznie, ale populacja to na pewno. Generalnie kucykowe związki póki co prezentują się niezłe jako klisze i komedie, jednak realizmu się w tym nie uświadczy. Sezon VIII ma jednak dorzucić tu swoje trzy grosze i nie mogę się już doczekać, żeby to zobaczyć. Bo coś mi mówi, że to będzie dobre. Przynajmniej jeśli ktoś lubi patrzeć jak świat płonie.

A wniosek jest jeden i niektórym znany – nie całuj śpiących klaczy, bo będziesz zabijany. Wiele razy i boleśnie. Nie, serio, akurat w kwestii związków, to nie bierzcie przykładu z tego serialu. Chyba że opisze swoje przygody i opublikujecie je u nas. W końcu śmiech to zdrowie.





Rysowanie to magia

Typowa Moonlight: Kredki to, kredki tamto, ten temat nigdy mi się nie nudzi. Tym razem, również zaszerwuję wam kilka słów o drewniakach z kolorowym rysikiem, choć jednak nie do końca. To danie będzie ciut inne. Ostatnim razem wspominałam, że rdzeń kredki wcale nie musi być taki zwyczajny. Zastanawialiście się może kiedyś, co się stanie, gdy zamiast grafitu na bazie wosku wstawi się tam wodorozpuszczalny tusz?

» Moonlight

Od początku, czyli czym jest tusz.

To szybko schnąca farba składająca się z bardzo drobnego pigmentu oraz spoiwa. Tusz klasyczny, w postaci czarnego płynu, wyrabiany jest głównie z sadzy. Aktualnie na rynku można dostać wiele wariacji tego medium, które używane było już za czasów starożytnych. Można go dostać w wielu kolorach i formach, zarówno płynnej, jak i stałej. Od zwykłych farb różni się swoją transparentnością i względną wodoodpornością po wyschnięciu, co pozwala na tworzenie prac na podstawie niełączących się ze sobą warstw. Mówiąc prosto, po nałożeniu podkładu i odczekaniu chwili, kolejna kropla medium nie powinna rozpuścić i mieszać się z tym, co już było na kartce. Dzięki swojej niezwykłości, tusz dosłownie zapisał się na kartach historii w formie wielu rycin, manuskryptów i oczywiście rysunków. Mi przede wszystkim kojarzy się z precudowną kaligrafią chińską. W tym przypadku używano go w postaci suchych sztabek, z których pobierano pigment za pomocą pędzelka. Dziś niewiele się zmieniło i bohaterów mojego artykułu można używać w niemalże identyczny sposób.



Derwent Inktense

To całkiem innowacyjna seria artykułów plastycznych, dostępna na rynku w wersji wodorozpuszczalnego tuszu zamkniętego w sercu drewnianych ołówków oraz w postaci czystego bloczku, przypominającego suchą pastelę. Jak pisze sam producent Inktense nadają się do używania zarówno na sucho, jak i na mokro.

Derwent określa je również mianem najlepszych kredek wodorozpuszczalnych właśnie ze względu na zawarty w nich tusz. Kolory są przez to ciut intensywniejsze i bardziej jednolite od zwykłych kredek akwarelowych. Ich cena na pierwszy rzut oka nie zachęca do kupna, bo kosztują niestety ok. 4,60 zł za kredkę oraz ok. 5,50 zł za bloczek, co może być spowodowane faktem, że są to jedyne takie artykuły dostępne na rynku. Dodatkowo Inktense nadają się do tworzenia dzieł zarówno na papierze, jak i bawełnianych oraz jedwabnych tkaninach. Ze względu na ich wodoodporność, można równie dobrze wykorzystywać je do zdobienia ubrań, co może mieć wpływ na ich cenę. Jakość tuszy jest wysoka i praca z nimi jest przyjemna, choć mają pewien minus: nie wszystkie kolory są światłotrwałe. Spora część kolorów w przypadku drewnianych kredek posiada stopień 3 na skali światłotrwałości, za to sytuacja dla sztyftów jest o wiele lepsza, bo jedynie jeden kolor waha się między stopniem 4 i 5, zdecydowana większość oscyluje wokół 7/8 stopnia. Sama posiadam jedynie bloczki, dlatego dzisiejsza recenzja będzie napisana raczej z ich perspektywy. Prócz odporności na światło, odróżnia je jedynie fakt, że nie można ich naostrzyć do szpica i nie nadają się do rysowania szczegółów na małych powierzchniach.



Związek nitki i światła

Pod pojęciem światłoodporności pigmentu należy rozumieć ich trwałość na działanie światła, bez bezpośredniego wpływu warunków atmosferycznych. Ocenia się ją przyporządkowując stopnie skali do zmian kolorystycznych badanej próbki. Skala ta składa się z 8 zabarwionych na niebiesko, zróżnicowanych pod kątem odporności na światło, nitek wełnianych. Stąd też pochodzi jej nazwa potoczna: „skala wełniana” lub „skala niebieska”.

Używane wzorce są niebieskie, ponieważ nasze oko dostrzega nawet niewielkie zmiany odcienia tej barwy. Za to wełniana tkanina zapewnia niewielki wpływ wilgotności na wrażliwość barwy na światło, w porównaniu do innych materiałów. Co ciekawe, wzorce te są tak dobrane, aby każdy kolejny w skali wymagał dwukrotnie dłuższego czasu naświetlania od poprzednika, w celu wywołania takiej samej zmiany. Skala ta wraz ze wzorcami jest odgórnie ustalona przez Międzynarodową Organizację Normalizacyjną (ISO).

STOPNIE TRWAŁOŚCI PIGMENTU WYRAŻONE NASTĘPUJĄCO:

- 1 - BARDZO NISKA
- 2 - NISKA
- 3 - ŚREDNIA
- 4 - STOSUNKOWO DOBRA
- 5 - DOBRA
- 6 - BARDZO DOBRA
- 7 - ZNAKOMITA
- 8 - DOSKONAŁA

Chemiczna ciekawostka

Tylko niektóre nieorganiczne pigmenty posiadają praktycznie nieograniczoną światłoodporność. Wszystkie pigmenty organiczne i niektóre nieorganiczne zmieniają się pod wpływem działania światła w różnym stopniu i czasie. Jest to związane z ich budową chemiczną, koncentracją, strukturą fizyczną oraz spoiwem otaczającym dany pigment. W zależności od procesu rozpadu struktur pigmentu pod wpływem pochłonięcia energii świetlnej, uwidacznia się ono w postaci wolniejszego lub szybszego efektu jaśnienia barwy, ciemnienia lub ściemnienia, które następnie przechodzi w blaknięcie.

Bloki niekoniecznie mieszkalne

Derwent Inktense Blocks w pierwszym odczuciu mocno przypominają suche pastele, ale są od nich dużo trwalsze i gładkie w dotyku. Za to identycznie do nich brudzą palce pigmentem, co sprawia, że używając ich czuję się jak prawdziwy artysta. Jak już kiedyś pisałam, artyści są jak dzieci, lubią się od czasu do czasu pobrudzić farbą, tudzież tuszem. Sztyfty Inktense mają prostokątny przekrój z zaokrąglonymi krawędziami, dzięki którym są wygodne w użytkowaniu. Mają około 7 cm długości oraz ok. 0,8 cm szerokości. Na każdym bloczku wytłoczona jest nazwa firmy, serii oraz numer

odpowiadającemu mu koloru. Niestety nie ma na nich jego nazwy, tak jak zrobiono to na odpowiadających im kredkom w drewnie. Z założenia stworzone są do pokrywania szybciej większych powierzchni i tworzenia szybkich, ekspresyjnych prac. Nadają się do rysowania całą swoją powierzchnią.

Co, gdzie i ile?

Zestawy są dostępne standardowo po 12, 24, 36 i 72 sztuki. Zapakowane są w typową dla firmy Derwent, turkusową, metalową kasetkę. Tak jak w przypadku Derwent Artist, wykonanie jest solidne i umieszczone w niej sztyfty są raczej odporne na uszkodzenia. Tylko od czasu do czasu zdarzają się drobne pęknięcia. Błoczki nie posiadają drewnianego ubranka, które zazwyczaj chroni rdzeń przed uszkodzeniami, więc są niestety bardziej łamliwe od tradycyjnych kredek. Wewnątrz opakowania znajdują się plastikowe tacki z prostokątnymi wgłębieniami, w których umieszczone jest medium. Dodatkowo, na każdej znajdują się miejsca na zbieranie, rozpuszczanie i mieszanie tuszu. Coś w rodzaju małej paletki. Są one dodane w każdym zestawie, niezależnie od wielkości, co jest całkiem wygodne. Coś co bardzo cieszy, Inktense Blocks można dostać również na sztuki.

Kaseta pełna wrażeń

Paleta barw tej serii jest bardzo naturalna i przyjemna dla oka, choć nie brakuje w niej wrażeń. Obfituje w przyjemne zielenie i łagodne błękity, które pięknie kontrastują z soczystymi odcieniami czerwieni. Idealnie pasuje do tworzenia pejzaży, ale też zwierząt i tropikalnych roślin, ze względu na moc pigmentu użytego w Inktense Blocks. Jak sama nazwa wskazuje nakładane na sucho kolory są już całkiem intensywne, a dodanie do nich wody jeszcze bardziej pogłębia ten efekt. Błoczki dają różne rezultaty, zależnie od sposobów użycia, jak i podłoża. Według producenta najlepiej nadaje się do tego papier akwarelowy, choć pigment przyjmuje się bardzo dobrze zarówno na gładkich, jak i na porowatych powierzchniach, sprawnie wypełniając nierówną fakturę materiału, po rozpuszczeniu. Tusze dobrze się ze sobą mieszają niezależnie czy używa się ich na mokro, czy na sucho.

Ogry są jak cebula

Jest wiele możliwości używania tego medium. Można rysować nimi tradycyjnie, bezpośrednio pocierając sztyftem po powierzchni kartki. Rozpuszczając wodą wcześniej naniesioną warstwę tuszu. Zbierając pigment z błoczka mokrym pędzelkiem, co może być wygodne jeśli chcemy wykonać detale. Rysowanie sztyftem bezpośrednio zamoczonym w wodzie, jest ciekawą opcją, ponieważ daje najbardziej intensywne barwy,

a nałożona warstwa nie jest taka gładka, jak przy użyciu pędzla. Przy użyciu dowolnej mokrej techniki, ostateczny obrazek jest gładki i lekko błyszczący. Dodatkowo istnieje możliwość starcia błoczku na tarce, zalania tego wodą i malowania jak zwykłym płynnym atramentem. Niestety używając ich należy uważać, by nie pobrudzić przypadkiem pracy pyłkiem osadzającym się na dłoniach. Wbrew pozorom, nierozpuszczone wodą ślady do pewnej granicy da się jeszcze usunąć z pomocą gumki. Używane bezpośrednio nie jest to medium dla czystoszków, ale można to ominąć stosując sztyfty jak tradycyjne akwarele na paletce. Do tego wszystkiego rezultaty możliwe do uzyskania tymi tuszami są jak cebula. Można tworzyć nimi warstwy!



Mój mały tusz

Mimo, że paleta barw jest wprost stworzona do rysowania z natury, Inktense jak najbardziej nadają się do kucykowych prac, ze względu na cudowną możliwość mieszania i tworzenia nowych kolorów. Nie potrzebujemy największego zestawu, by efektywnie rysować nimi nasze ukochane postaci. Dzięki możliwości kolorowania całą powierzchnią sztyftu, praca z nimi jest szybka, co może być przydatne, jeśli nie chcemy poświęcić zbyt dużo czasu na dany obrazek. Z tego powodu są też idealne do tworzenia tła, które często jest zmartwieniem tradycyjnych, kucykowych artystów. Jeśli chcecie uzyskać nowe, ciekawe efekty w swoich szybkich pracach i nieco wyróżnić się na tle zwykłych akwarelowych obrazków zdecydowanie polecam zainwestować w ten produkt.



Manifestacja sztuki fandomowej

Wchodzimy na Derpibooru z różnych powodów, ale każdy na pewno w tym jednym – żeby pooglądać ulubione rysunki i wyobrażenia artystów z całego świata. Wydawać by się mogło, że bardzo dobrego arta można znaleźć bez większych problemów. Dla różnych osób pojęcie „świetne” może mieć znaczenie zgoła inne i dzisiaj porozmawiamy sobie o manifestacji sztuki fandomowej.

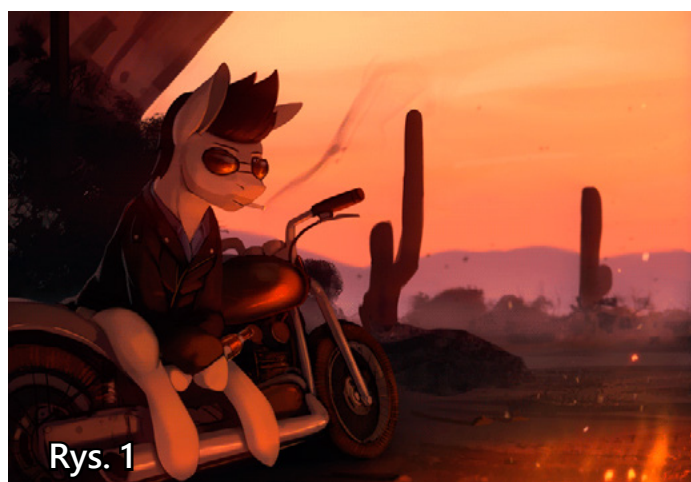
» *The Silver Cheese*

Chciałbym na wstępie ostrzec, że prezentowana krytyka i uczucia z mojej strony nie pochodzą znikąd, a są wynikiem chodzenia przez ponad dekadę na zajęcia poświęcone rysunkowi i malarstwu oraz obserwacji dzieł nie tylko kucykowych, ale też i takich, które w półświatku artystycznym uchodzą za „arcydzieła”.

Przejdźmy najpierw do obecnej sytuacji. Jeśli ktokolwiek z Was wchodzi codziennie na Equestria Daily, to z całą pewnością wie, że wieczorami naszego polskiego czasu jest wstawiany post o tytule „Drawfriend Stuff”. Osobiście przeglądam go każdego dnia, bo niejedną raz jestem ciekaw prac, które fani naszej ulubionej bajki wykonują. W gronie tak wielu różnych, ale o podobnej tematyce, rysunków da się dostrzec coś, na co wielu z nas pewnie nie zwróci uwagi za pierwszym razem. Blisko 90% prac jest wyłącznie dobrych, zaś 50% z tych 90% ma szansę być świetnymi. Skąd taki wniosek?

Patrząc na rysunek, wielu kieruje się swoimi upodobaniami, tzn. patrzy, czy na płótnie nie ma ulubionej

postaci, ulubionych kolorów, ulubionych sytuacji. I to zwykłemu Kowalskiemu wystarcza, nie oszukujmy się. Co jednak w moim osobistym odczuciu oznacza, że praca jest dobra? Mam takie zdanie wtedy, gdy na ilustracji jest wyłącznie sam kucyk, cały czas będąc przy sztuce fandumu. I nie jest ważne, jak bardzo dobre cieniowanie i szczegóły zostały zaprezentowane na postaci. Ja widzę wtedy, że praca nie posiada wiele i nie przyciąga uwagi. Co jednak z mimiką, szczegółami np. ubioru? Te wzbogacają postać, a praca dostaje szansę na bycie świetną. Co ja w takich przypadkach widzę? Stracony potencjał. Nie wiem, gdzie taka postać występuje, w jakim otoczeniu, można też zadać pytanie, dlaczego się tam znalazła. Dla mnie jest ona w pustce, a niektórzy artyści powiedzieliby, że rysunek nie jest dokończony. Spójrzmy na twórczość jednego z artystów naszego fandumu – Rodrigues404, który jest w naszym środowisku bardzo znany, gdyż wykonuje animowane prace graficzne. Wpierw obejrzymy dwa jego dzieła (Rys. 1, 2).



Rys. 1



Rys. 2

Pomijając efekt animacji, to tutaj bez większych problemów da się powiedzieć, że obie prace (Rys. 1, 2) są świetne. Nie tylko przedstawiają postać, jej dynamikę, ubiór i postawę, ale też kompozycję i scenerię, która odzwierciedla ich charakter. Tutaj można przystanąć, pomyśleć, co taka postać robi, z czego to wynika. Kolory są idealnie stonowane w obu dziełach, prezentując adekwatną porę dnia oraz padające cienie.

Inaczej jest z innymi pracami tego samego autora (Rys. 3, 4).



Rys. 3



Rys. 4

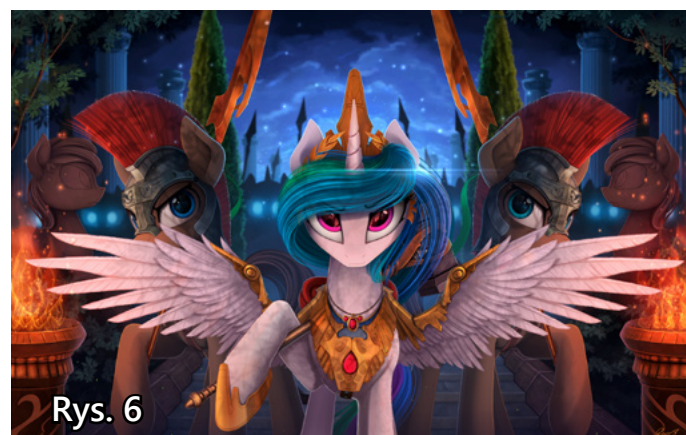
Wielu pewnie powie, że te grafiki też są genialne, ale nie są. Jak już wyżej opisałem, są one zawieszane w nicości. Można po mimice podejrzewać jakieś sytuacje, ale nie są one sprecyzowane jak w pracach wcześniejszych od Rodriguesa. Tutaj nie ma elementów, które mogłyby wskazać cel tych prac, a tym bardziej ich charakter. Porównajmy obie grafiki (Rys. 3, 4) do jednej znalezionej w poście „Drawfriend Stuff” (Rys. 5).



Rys. 5

Komuś może nie przypaść do gustu styl, w jakim praca została wykonana (Rys. 5), ale jednak posiada elementy, których nie mają dwie wspomniane wcześniej (Rys. 3, 4). Tutaj wyobraźnia pozwala nam przypuszczać, dlaczego Cadance siedzi pod drzewem daleko od pałacu Kryształowego Królestwa. Można określić porę dnia i roku, o jakiej sytuacji się dzieje, rozgrywa. Koncept wraz z wykonaniem bije na głowę dwie umieszczone wyżej proste prace Rodriguesa.

Chciałbym jeszcze pokazać Wam dzieło artysty, który doskonale rozumie rolę sztuki, choć parę dobrych prac u niego zauważyłem. Mowa tutaj o Yakovlev-Vad, artyście, który nawet zawitał w 2016 roku na Middle Equestria Convention. Zobaczmy dwa przykładowe rysunki (Rys. 6, 7).



Rys. 6



Rys. 7

Tak jak w poprzednich rozważaniach, widać kunszt oraz oddanie sytuacji na obrazach. Każdy z elementów jest idealnie dopasowany oraz przemyślany przez autora. Tutaj niczego nie brakuje; dałoby się powiedzieć, że są to arcydzieła w naszej fandomowej społeczności, perły, których mamy niewiele w morzu twórczości fandomu MLP. Jednak również u niego można dostrzec dzieła dobre, które mają wielkie szanse na bycie doskonałymi (Rys. 8, 9).



Rys. 8

Przechodząc do zakończenia: chciałbym, abyście teraz zastanowili się, na co zwykle zwracałem uwagę, mówiąc o świetnej pracy. Jeśli powiedzieliście w myślach tło, to macie rację. Jednak to stwierdzenie jest prawdziwe z jeszcze jednego powodu. Pierwsze prace w prehistorycznych czasach były na podstawie natury.

Choć były to wyłącznie malowidła naskalne, to artyści parę tysięcy, setki tysięcy lat temu chcieli odwzorować swoje otoczenie jak najlepiej mimo swojego braku umiejętności czy nieposiadania ołówka czy tabletu graficznego. Nic więc dziwnego, że wielu artystów ceni prace bogate nie tylko w szczegóły postaci, ale w tło, które przedstawia i sytuuje nasze postacie w świecie. „Mona Lisa” (Rys. 10) mogłaby nie być aż tak atrakcyjnym portretem, gdyby nie dodatkowy pejzaż za nią. Michał Anioł nie uzyskałby takiej sfery sacrum oraz wyniesienia, gdyby nie dobry dobór kolorów oraz otoczenia (Rys. 11). „Gwiazdzista Noc” Van Gogha nie byłaby tak piękna bez tak dobranych i z pomysłem wykonanych nieboskłonu i widoku na miasto (Rys. 12).

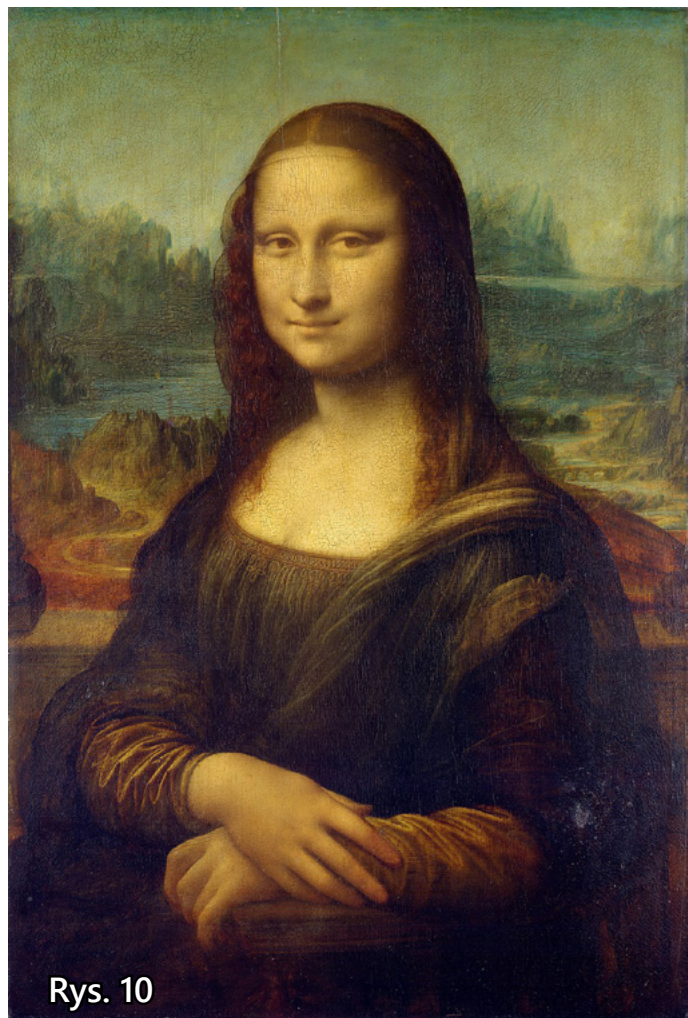


Rys. 9

Co akurat jest na Derpibooru? Wiele pięknie wykonanych postaci, umiejscowionych w pustce. I są to prace dobre, nie twierdzą, że złe, tutaj należy to podkreślić. Każda z wymienionych „dobrych” prac ma atuty, które można wykorzystać i stworzyć pracę świetną. Jednak wielu artystów u nas robi wyłącznie postaci, z dobrym cieniowaniem, która służy jedynie przyciągnięciu uwagi. Można dodać jeszcze sugestywne elementy i rzekoma „atrakcyjność” pracy wzrasta. Na taką pracę wytrawny znawca sztuki nawet nie spojrzę, bo nie ma na niej wiele do pokazania ani przekazania, choć zdarzają się przypadki zupełnie inne, ale w tym momencie należałoby zejść w kierunku abstrakcjonizmu, który by zanegował moją całą rozprawę.

Trzeba też zwrócić uwagę na to, jak dana osoba tworzy, gdyż ktoś, kto na co dzień zajmuje się tworzeniem minimalistycznych ilustracji w sposób wektorowy, powinien być nieco inaczej potraktowany. Taki przypadek dotyczy np. SambaNeko, którą może pewne osoby kojarzą.

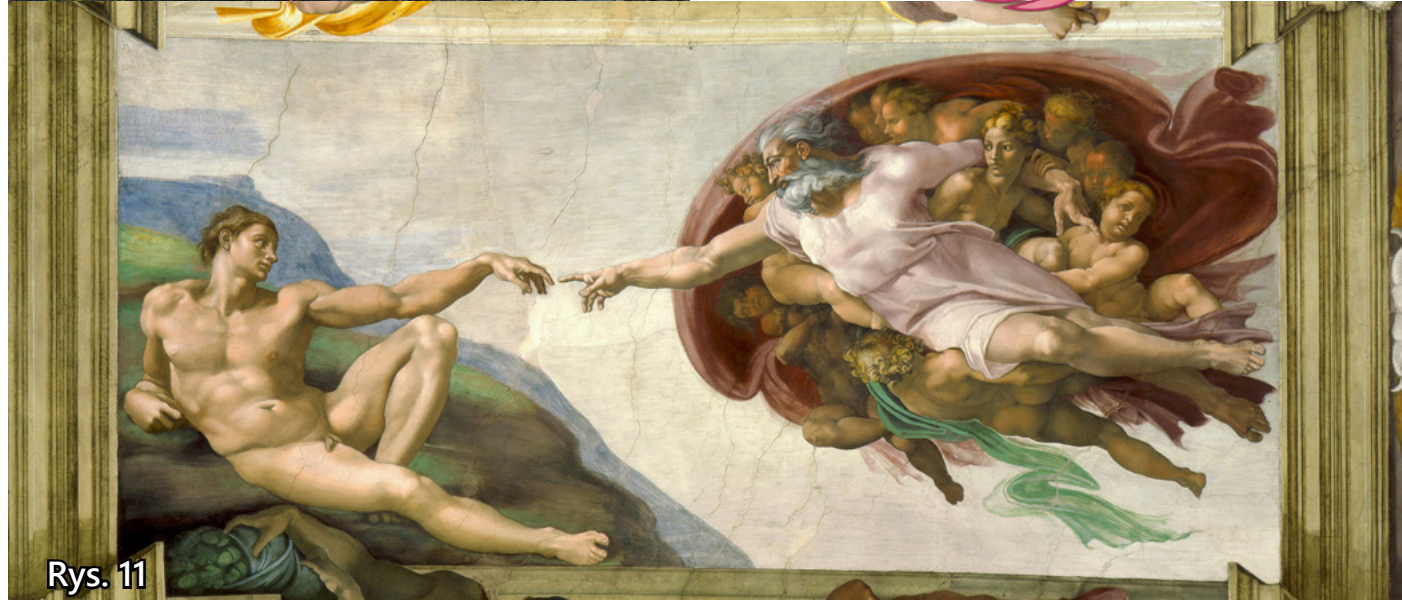
Kończąc obecny wywód, chciałbym wielu z Was uspokoić. Jesteśmy środowiskiem internetowym, gdzie nie spotkacie raczej typowego historyka sztuki, który zacznie krytykować Wasze prace w sposób, po którym dostalibyście doła na miesiąc. Krytyka jest podstawą, a świetna praca nie powstanie od zaraz. Nie oznacza też, że narysuję postać i byle jakie tło i mam doskonałą pracę. Trzeba znaleźć swoją kreskę oraz styl, który będzie się wyróżniać, a co najważniejsze – narysowane i przedstawione przez Was elementy będą takie, jakie widz będzie kojarzył, tzn. że jak narysujesz drzewo, to widz ma to odczytać jako drzewo. W symbolikę i metafory nie warto się bawić w obecnych czasach i w fandomie kucykowym. Dobra praca jest dobra i to jest wyznacznik drogi dla tych, co chcą tworzyć coraz to lepsze dzieła. I tym pozytywnym akcentem zakończmy temat o manifestacji sztuki w naszym fandomie. Powodzenia w tworzeniu.



Rys. 10



Rys. 12



Rys. 11



Pępki świata

Bronixy i Hasbro

To, o czym będzie traktował ten artykuł, nie dotyczy jedynie fandomu MLP. Dlatego nie czujcie się urażeni, że obrażam bronies, bo pragnę jedynie opisać pewne zjawisko, które pojawia się w każdym miejscu, w którym zbierze się większa grupa fanów czy członków jakiejś grupy. Jednak skupię się na bronies, ponieważ to jest magazyn kucykowy i to nasz fandom natchnął mnie, by napisać ten tekst.

» *Cahan*

Dobra, a o co tak właściwie chodzi? No cóż, czasami mam wrażenie, że ludzie z fandomu wyobrażają sobie, że są pępkami świata, a całe My Little Pony powstało specjalnie dla nich. Ewentualnie uparcie nie chcą zrozumieć, że są fanami bajki dla małych dziewczynek. Efekty takiego myślenia są widoczne na forach internetowych i w grupach na Facebooku: narzekanie na zabawki od Hasbro czy na niewprowadzanie niektórych rzeczy do serialu.

Powiem tak: bronies dla Hasbro praktycznie nie istnieją i powinniśmy się z tego cieszyć. Czemu? Bo korporacja nie blokuje handlu fandomowymi gadżetami oraz samej twórczości fanowskiej. A są firmy, które by to robiły i moglibyśmy się pożegnać ze wspianymi pluszakami, kubkami, podkładkami czy figurkami. Już nie mówiąc o rynku comissionów, w tym tych +18. Żeby się do kogoś przyczepili, to ta osoba musiałaby już naprawdę nieźle na to zarabiać i mieć styl wręcz identyczny z oryginałem. Dlatego problemy mieli JanAnimations i Mane6 – ten pierwszy osiągnął ani-

mację jak w serialu i zaczął z tego czerpać korzyści, a ci drudzy dosłownie wzięli pewne rzeczy z serialu. No i kuce były wręcz identyczne. Być może zrobili to ze względów wizerunkowych, by ich kuce nie kojarzyły się z pewnymi rzeczami.



Dobrze, wyjaśniłam już, że dzięki temu, że Hasbro olewa 99% fandomowej działalności, to możemy cieszyć się wieloma fajnymi rzeczami, a część z nas jeszcze na tym zarobi. Nie powiedziałam za to, dlaczego tak się dzieje, a ma to dużo wspólnego z tematem tego artykułu. Bronies jest sporo, owszem. Patrząc na grupy na Facebooku i biorąc pod uwagę, że nie ma tam wszystkich bronies, a w dodatku spora część jest nieaktywna, to w Polsce jest nas może 3000. Z czego może połowa chodzi na ponymeety, a jeszcze mniej kupuje kucykowe gadżety, zwłaszcza fanowskie. Moda na wielkie kolekcje blindbagów i kucy do czesania dawno już minęła, a i wtedy objęła tak naprawdę nielicznych. Dla takiej firmy jak Hasbro to jest nic.

Załóżmy, że w Polsce gadzety fanowskie kupiło 500 osób i to wliczając w to różne przypinki. Komiszy nie liczę, bo to zupełnie inny rynek. Świetnie, a teraz policzmy dziewczynki w wieku 4-10 lat. Patrząc na dane z 2010 roku, to będzie ich ok. 1 miliona. Co prawda nie wszystkie dziewczynki lubią kucyki, ale marka cieszy się wśród nich dużą popularnością, co obserwowałam w szkołach, w stajni i u dzieciaków spotykanych na ulicy. Dość powiedzieć, że kiedy robiłam przeglądy jamy ustnej w bytomskiej podstawówce, to większość dziewczynek miała rzeczy z kucykami. A przecież nie wszystkie noszą kucyki na wierzchu i pewnie mają coś jeszcze w domach.

Jeśli porównamy liczbę bronies do ilości małych dziewczynek, to... bieda, Panie i Panowie. Jesteśmy kroplą w morzu kupujących kucykowe gadzety. Dlatego Hasbro nie czepia się ludzi, którzy robią pluszaki za tysiące dolarów, bo zablokowanie tych pluszaków nie sprawi, że bronies zaczną kupować tzw. mopy. Nie opłaca im się również robienie drogich serii kolekcjonerskich, które miałyby super jakość, ale byłyby droższe. Jasne, mamy Funko, mamy te inne chibi figurki, istnieje Guardians of Harmony. Tylko że one za granicą są tanie, więc zapewne są kupowane również dla dzieci.

Tymczasem bronies regularnie czepiają się zabawek od Hasbro i „Ha, ha, kto to kupuje? Lol, ona ma znaczek z jednej strony i jaki rak!”. Zgodzę się z tym, że te zabawki są często brzydkie i kiepskiej jakości, ale małym dziewczynkom to raczej nie przeszkadza. Tak samo jak niezgodność z serialem. Bo widzicie, dzieci robią z tymi figurkami inne rzeczy niż stawianie na półkach i podziwianie. One się nimi bawią i dużą rolę odgrywa tu wyobraźnia. Nagle Twilight Sparkle zmienia się w księżniczkę Aurorę i nie ma żadnego Mane Six, a Applejack jest alikornem, który ciągnie rydwan lalki Barbie. Osobiście sadzałam na kucyki laleczki Lego (te większe), dawałam im do rąk miecze świetlne i zmuszałam do walki. To były piękne czasy.

Stąd też dla wielu dzieciaków podróbki są spoko. Sama jako mała dziewczynka miałam tylko trzy oryginalne pucyki (z czego dwa z McDonald's), a całą resztę stanowiły podróbki. I wiecie co? Wolałam podróbki, bo były ładniejsze, zgrabniejsze i bardziej koniowate. I nie obchodziły

mnie żadne seriale i ówczesne odpowiedniki Mane 6 – wtedy w telewizji najczęściej dało się zobaczyć G1 i G3. Poza tym każda bajkowa postać, z którą miałam zabawkę, otrzymywała nowe imię, osobowość i historię.



Z tego wszystkiego wynikają dwie rzeczy: zabawki dla dzieci mają się podobać dzieciom, być bezpieczne i trwałe. Przy tym dobrze, by były tanie, bo przeciętni rodzice niechętnie kupiliby pluszową Twilight za 300 zł, choćby była piękna i cudowna. Tymczasem oficjalne graty od Hasbro schodzą jak świeże bułeczki. Te brzydkie i mało podobne do serialu (i „Equestria Girls”) również.

Zresztą, sama marka My Little Pony od zawsze służyła tylko i wyłącznie jako reklama zabawek. Dlatego G4 ma tak dużo odcinków i spin-offy. Zresztą, „Equestria Girls” są odpowiedzią na „Monster High”. Tak, dobrze widzicie. Hasbro odkryło, że jest zapotrzebowanie na dziwaczne i kolorowe lalki-nastolatki. Jak dotąd na tym rynku panował niemalże monopol firmy Mattel, do której należą Barbie, Monster High i Ever After High. Nie wiem, jak wyglądają zyski ze sprzedaży konioziemskich dziewczyn, ale pewnie całkiem nieźle, zważywszy na to, ile łąduje się w reklamę.

Także, Panowie i Panie, oglądacie reklamę zabawek przeznaczonych dla małych dziewczynek. W dodatku świetnie się przy tym bawicie. Cóż, ja też. Niestety, ale chyba niektórzy mają problemy z przyswojeniem tej wiadomości. Serial musi być dostosowany dla dziecka, a co za tym idzie, nie musi być logiczny ani wewnętrznie spójny. My wiemy, że MLP jest bez sensu, ma fabułę dziurawą jak sito i potrafi samo sobie zaprzeczać. Dorosłe klacze, którymi są Mane Six, często zachowują się, jakby miały rozumki średnio rozgarniętych dwunastolatek, a ich problemy są dla dorosłego dość banalne. Choć muszę przyznać, że na tle innych bajek dla dzieci kucyki się pozytywnie wyróżniają, a całość podana jest w lekkiej i zabawnej formie, która nie budzi we mnie zażenowania.

Tymczasem bronixy narzekają na serial już od sezonu drugiego. Bo: robią pod bronies, głupi Spike, alikorny, księżniczki, głupie to... Problem jest taki, że to jest właśnie to, co małe dziewczynki lubią najbardziej. Nie zdziwiłabym się, gdyby target serialu uwielbiał te okropne wpadki Spike'a, bo dzieci kochają ciapowatych sidekicków. Wystarczy spojrzeć na to, jaką popularnością cieszy się pewien bałwan z głową w kształcie sedesu. Olaf z „Krainy Lodu” – postać zupełnie niestrawna dla wielu dorosłych. Kiedy spojrzę na to, co lubiłam za dzieciaka, to czasami łapię się za głowę i mam ochotę cofnąć się w czasie tylko po to, by zabić tamtą Cahan za taki kijowy gust.



Obawiam się, że w pewnym momencie „miłość do kucyków” opada i nagle dorośli ludzie odkrywają, że otaczają ich zabawki dla dzieci i serial przeznaczony przede wszystkim dla najmłodszych i ich rodziców. Jednak nie są w stanie tego zaakceptować i zaczynają się

hejty na Hasbro, ponieważ nie daje im tego, co bronixy chciałyby naprawdę. Bo niestety, ale wiele kultowych odcinków sezonu pierwszego była naprawdę nudna i durna. Polecam recenzje starych odcinków autorstwa Kredke, które publikowane są na FGE. Czasami warto się zastanowić, czy naprawdę kiedyś było lepiej.

Hasbro faktycznie idzie bronies na rękę, czego nie robiło u zarania fandomu. Produkowane są coraz lepsze serie zabawek, które mogą ucieszyć również kolekcjonerów. Mamy też świetne kucykowe komiksy. W serialu wrzucane są nienachalne nawiązania. Powiedziałabym, że to wszystko jest naprawdę super i należałoby doceniać to, że choć twórcy kucków generalnie mają nas gdzieś, to pod ich skrzydłami powstały również rzeczy, które nadają się dla dorosłego odbiorcy, a jednocześnie nie gorszą zatroskanych rodziców (madek nie liczę).

Puenta tego artykułu jest prosta – cieszymy się MLP, ale zostawmy kucyki dzieciom, bo one jednak nie powstały dla nas. Fajnie jest odnaleźć w sobie wewnętrzne dziecko, gorzej, kiedy niszczymy je sami, czepiając się rzeczy, których czepiać się nie powinniśmy. Nie mówię, by bezkrytycznie podchodzić do serialu, zabawek i komiksów, ale zadbajmy o formę naszych wypowiedzi. Szczególnie, że niektórzy potrafią zupełnie poważnie wyzywać postacie kanoniczne (z serii „Celestia to stara ściera”), pisać o tym, jakie te zabawki są rakowe („Ale to jest dziadowskie, znaczek z jednej strony i kolory w grzywie nie po kolei, syf, szajs, kto to kupuje” albo „Czemu te lalki mają kucykowe uszy i znaczki na twarzach... Buuuu! Raaaak!”), czy gadać głupoty na temat serialu („Flurry jest alikornem! Syf! To psuje mój headcanon! Zabić! Za Twaroga i Pieroga!”). Autentyków nie zacytuję, bo co wrażliwsi czytelnicy mogliby zechcieć sięgnąć po mikser w celu pozbycia się oczu.

Żeby nie było, to zdaję sobie sprawę, że często rzucałam różnymi żarcikami, które można by pod to podpiąć. Trollowałam, wyzłośliwiałam się i w ogóle niczego nie żałuję! I tak gwoli zakończenia: Pinkie Pie pije wodę z kałuży, a Fluttershy gniją strzałki! Bawcie się dobrze, ale nie traktujcie fandomu i kucyków zbyt poważnie, bo to rodzi patologie.



Gdy Equestrię pokryje śnieg

Czyli o zimie w MLP

Za oknem przeszywający mróz, wieje wręcz arktyczny wiatr, a śnieg sięga już do kostek. Może niezupełnie, ale ponieważ kalendarz twierdzi, że jeszcze mamy zimę, to należy to uznać za doskonały pretekst do napisania kilku słów o tym, jak wygląda ona w Equestrii.

» *Gray Picture*

Przygotowując się do napisania tego, chciałem jeszcze raz obejrzeć wszystkie zimowe odcinki My Little Pony (niestety, ale nadal za takie niebywałe poświęcenie nie dają tu, w Equestria Times, medali, nawet takich z ziemniaka) i naprawdę zawiodło mnie to, jak mało jest ich. Jak dobrze liczę (czego pewna nie jestem, z uwagi na wrodzoną pierdołowatość) to jest ich tylko pięć, z czego trzy są o wigilii serdeczności (Hearth's Warming Eve, Hearthbreakers i A Hearth's Warming Tail), a dwa dzieją się w trakcie początku i końca tej pory roku (odpowiednio Winter Wrap Up oraz Tanks For the Memories). Mimo że doskonale zdawałam sobie sprawę z faktu, że raczej nie ma za dużo tego typu odcinków, to muszę przyznać, że jestem trochę zawiedziona, ponieważ żyłam w przekonaniu, iż zimowych odcinków było jednak przynajmniej o kilka więcej.

Jak zwykle przy tego typu artykułach, dla pewności już na wstępie zaznaczę, że doskonale zdaje sobie sprawę, jak wiele rzeczy w tym

serialu jest konsekwencją... może nie lenistwa twórców, ale zwyczajnego upraszczania sobie życia. Bo komu by się chciało robić odcinki tak, aby było po równo przypadających na każdą porę roku? Mimo to pozwolę sobie czasem takie uproszczenia traktować jak najbardziej poważnie, żeby było ciekawiej.



Długie macie zimy w tej konikolandii?

Skoro już napisałam trochę o ilości zimowych odcinków, to pozostając w tym temacie, zastanówmy się, ile może trwać ta pora roku w Equestrii. Sugerując się samą ilością czasu, w którym możemy patrzeć na pokryte śniegiem Ponyville czy inny Canterlot (to chyba jedyne miasta, które mieliśmy możliwość oglądać zimą, choć to drugie tylko przez chwilę),

to equestriańska zima musi trwać naprawdę bardzo krótko. W końcu za nami już dokładanie 169 odcinków tego serialu, a tylko pięć przypadało na zimę (czyli około 3%). Pierwszym (i najbardziej sensownym) usprawiedliwieniem tak dużej dysproporcji jest wspomniane wyżej ułatwienie sobie pracy przez twórców. Ale zapomnijmy na chwilę o tym jak najbardziej prawdopodobnym wyjaśnieniu.

Jak każdy doskonale wie, pogodą w Equestrii w dużej mierze sterują pegazy. Oczywiście oprócz nich duży wpływ mają też inne czynniki, jak na przykład kilkakrotnie wspomniane w serialu windigo (choć można mieć wątpliwości, czy one w ogóle istnieją, gdyż jak dotąd pojawiały się tylko w opowieściach). Do czego zmierzam? Czy mając możliwość zarządzania czasem trwania poszczególnych pór roku, kucyki nie wykorzystałyby jej do skrócenia zimy najbardziej, jak się tylko da? Ma to sens, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę, że pastelowe koniki to jarosze, więc jak najbardziej powinno im zależeć, żeby okres wegetacyjny (czyli część roku, w którym panują warunki odpowiednie do rozwoju roślinności) trwał jak najdłużej. Za tą teorią przemawia też to, że kuce muszą pomagać zwierzętom przy zmianach pór roku, budzą je ze snu zimowego czy przewodzą migracjami ptaków. Cemu miałyby to robić, jeżeli nie dlatego, że pastelowe koniki przedobrzyły trochę z nienaturalnością czasu trwania pór roku?



Zmiany pór roku na pewno nie zachodzą w Equestrii naturalnie. Dlaczego tak uważam? Na samym początku odcinka Tanks For the Memories widzimy, jak nad Ponyville przylatuje Cloudsdale wraz z pegazami odpowiedzialnymi za zmianę pogody. Musi to oznaczać, że zmiany pór roku nie zachodzą dokładnie w tym samym czasie w całej Equestrii (dodatkowo taki okres przejściowy między jedną a drugą porą trwa zaledwie jeden lub dwa dni).



Nie jest wam zimno w Cutie Marki?

Nie mieliśmy za dużo okazji oglądać equestriańskiej zimy w pełni mocy. W takim Winter Wrap Up Twilight na początku ubiera się w ocieplane siodło oraz zakłada na siebie szalik i buty, ale potem już galopuje przez odcinek bez nich. Może tylko rano było zimno (a może komuś nie chciało się rysować tych ubrań w każdej kolejnej scenie)? Tak właściwie wtedy zima już się kończyła, więc myślę, że akurat w tym przypadku można przymknąć na to oko. Poza tym to w końcu kucyk. Niewiele wiem o koniach, może oprócz tego, że mają cztery nogi, szybko biegają i podobno robi się z nich bardzo dobrą kiełbasę. Szczerze mówiąc, nie wiem, czy kiedykolwiek widziałam konia zimą. Ale po szybkim googlowaniu i przejrzeniu kilku stron dla koniarzy dowiedziałam się, że konie zimą zazwyczaj nie noszą kurtek i wełnianych czapek. Niesamowite, co nie? Już bardziej na serio, koniom zwykle nie zakłada się derek, ponieważ gdy nie jest zbyt wilgotno lub nie wieje zbyt mocny wiatr, to w zupełności wystarcza im sierść.

Chyba jedynym momentem, w którym widzimy, jak małe osiołki są ubrane w czapki, kurtki i cały ten zimowy sprzęt, jest odcinek Tanks For the Memories, gdy Rainbow Dash przypadkiem „troszeczkę” przyspieszyła nadejście chłódów. Czyli wychodzi na to, że kuce widzą potrzebę ubierania się cieplej tylko w czasie największych mrozów, a poza nimi w zupełności wystarcza im ich własna sierść lub ewentualnie tylko szalik.



MANAD.PL



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

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

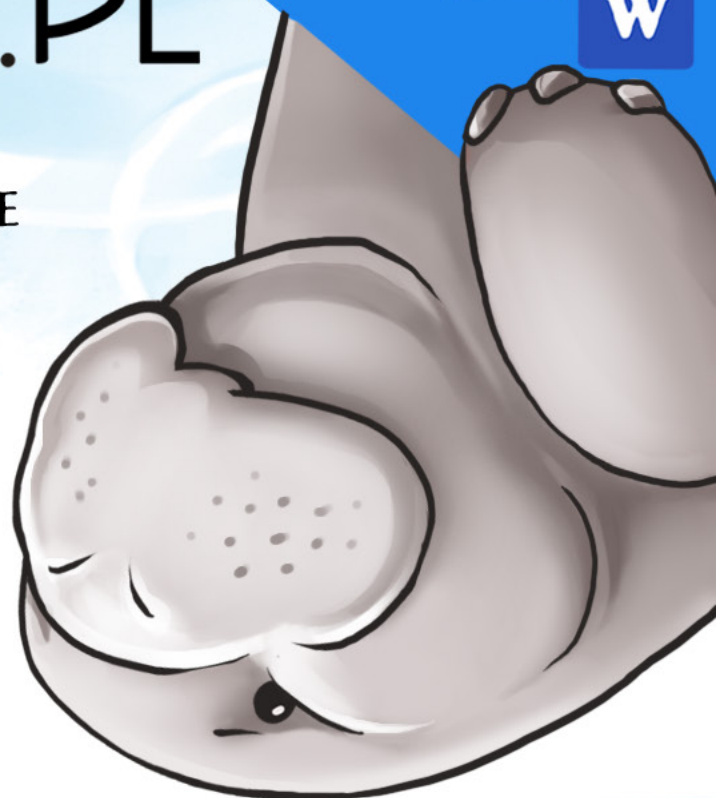
- **PODKŁADKI**
- **PRZYPINKI**
- **NASZYWKI**
- **KOSZULKI**
- **KUBKI**

I WIELE INNYCH!

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

WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:

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



TYRANNY™

Tyranny – Recenzja

Czasem zawodzą nawet najpotężniejsi z herosów. Czasem złoczyńcy nie zdają sobie sprawy z tego, że nieładnie postępują, albo od razu po zdaniu sobie z tego sprawy są przerabiani przez byłych kompanów na ozdoby ogrodowe. Czasem magiczny artefakt, który wystarczy wrzucić do wulkanu, by pokonać Wielkie Zagrożenie, nie istnieje. Czasami zło po prostu wygrywa – tak jak choćby w „Tyranny”, grze RPG z 2016 w rzucie izometrycznym, stworzonej przez Obsidian Entertainment.

» *Ghatorr*

Terasy są krainą, która ma wątpliwy zaszczyt bycia ostatnim miejscem pozostającym poza kontrolą Kyros. Sielanka nie trwała długo – gdy zaczyna się gra, podbój już dobiegł końca. Podzielona kraina, która nie była w stanie odłożyć na bok dawnych utarczek i zaszłości, została w końcu podbita po trzech latach brutalnych starć. Sztandary Hegemona powiewają nad miastami, ziemia wciąż nosi ślady krwawych bitew i potężnych Edyktów – potężnej magii, której może używać Kyros, i która pustoszy ogromne połacie terenu aż do wypełnienia konkretnych warunków, a mieszkańcy się przyzwyczajają do okupacji i nowych praw.

Jedną z cech szczególnych Imperium Kyros/Kyrosa (to skomplikowane) jest istnienie grupy Stanowicieli Losu. Ten szczególny zakon, kontrolowany przez archonta sprawiedliwości, Tunona – jednego z najwierniejszych sług hegemona – ma za zada-

nie dbać o przestrzeganie prawa, interpretując je, w razie konieczności łamiąc oraz wydając (i od razu wykonując) wyroki. Właśnie w jednego ze stanowicieli wcielamy się w Tyranny. W trakcie tworzenia postaci wybieramy jej płeć, pochodzenie, historię życia, parametry, ulubiony rodzaj wyrządzania krzywdy bliźnim oraz – co ważne – jej rolę w podboju. Nasz antybohater brał bardzo aktywny udział w podporządkowywaniu Terasów woli Hegemonii, jest już z tego powodu znany w całej krainie, i wszystkie podjęte przez nas wybory mocno wpłyną na to, z czym zetkniemy się w grze, kto nas będzie lubić, a kto będzie uznawał za demona w ludzkiej skórze. Dla przykładu, jedno z miast może być pod kontrolą różnych frakcji, w zależności od naszego wyboru, a inne można ocalić przed zdewastowaniem w trakcie walk. Tym, co jednak czyni naszą postać najbardziej interesującą, jest to, że w ostatnim roku podboju otrzymuje ona za zadanie odczytanie jednego z trzech edyktów przygotowanych przez Kyros, co zapewnia jej sporą (nie)sławę.

Mimo zakończenia podboju w Terasach jest jednak wciąż niespokojnie. Gdy rozpoczyna się właściwa rozgrywka, w centrum krainy właśnie trwa skazane na klęskę powstanie. Wysłane do jego stłumienia armie – Wzgardzeni, elitarne siły Imperium pod wodzą archonta wojny, Grobowego Ashe’a, oraz Szkarłatny Chór, czyli rozwrzeszczana, chaotyczna horda, która niszczy wszystko na swojej drodze i rekrutuje w swoje szeregi jeńców i „ochotników” – wydają się być bardziej zainteresowane

rywalizacją między sobą niż rzeczywistą walką, więc w ramach wsparcia, w rejon zostaje wysłana nasza postać z kolejnym edyktem Kyros – do Dnia Mieczy, jednego ze świąt w Imperium, powstanie ma zostać stłumione albo wszyscy w okolicy zginą, łącznie z archontami, ich wojskami oraz cywilami. Z zablokowanymi drogami oraz edyktem nad głową musimy poradzić sobie z groźbą zagłady.

Główną siłą gry jest liczba wyborów. Już przy tworzeniu postaci decydujemy o losach lokalnych krain, a to zaledwie pierwsze kilka minut gry, zanim jeszcze gracz zobaczy osobiście choćby jedną postać. Wszystko się potem zaczyna nawarstwiać – ta frakcja nas lubi, bo zrobiliśmy tamto, więc teraz pozwoli nam na zrobienie czegoś jeszcze innego, co wpłynie na naszą reputację w kolejnym miejscu. Sporą liczbę zadań daje się wykonać na wiele sposobów, często też o ostatecznym wyniku rozmowy czy zadania decydują statystyki postaci, prowadząc do innych wydarzeń. Dzięki temu nie przeszkadza nawet to, że gra nie jest zbyt długa – jedno spokojne przejście zajmuje około 22 godziny gry (jak podaje strona „How long to beat”), a dzięki możliwości wybrania niskiego poziomu trudności oraz przyśpieszenia akcji gry można to jeszcze skrócić. Takie rozwiązanie zachęca do wielokrotnego przechodzenia rozgrywki.

Same jednak wybory nie byłyby w stanie przykuć uwagi gracza, gdyby nie były interesujące – a tu z całą pewnością można powiedzieć, że są. Tyranny, choćby ze względu na oryginalną fabułę oraz świat, wyróżnia się na tle innych gier RPG. W tym świecie, gdzie najbliższy odpowiednik szlachejnych paladynów to Wzgardzeni – czyli elitarny odłam armii, odmawiający rekrutowania kogokolwiek, kto nie urodził się w sercu Imperium i patrzący na tubylców jak na podludzi – a lokalni rebelianci to skłócona banda wyrzutków i przegranych, którzy po prostu odmawiają poddania się ze względu na dumę czy chęć zemsty, wybory nie są zero-jedynkowe. Nie będziemy mieć do czynienia z klikaniem na niebieską opcję dialogową, by zachować się jak aniołek, albo na czerwoną, by być diabłem wcielonym – tutaj wszystko,

prędzej czy później, może okazać się prowadzić do katastrofalnych skutków. Każda ze stron ma swoje wady i swoje zalety i – nieważne jak się staramy – prędzej czy później musimy to przyjąć do wiadomości. Czasem różnice polegają głównie na tym, kto konkretnie skończy nabity na pal... choć oczywiście, wiedza, w połączeniu z pozycją stanowiciela, z rzadka potrafi doprowadzić do pozytywnych wyników. Mimo to wybory pozostają na tyle niejednoznaczne, że w pewnej chwili żałowałem, że moja postać nie może, ze względu na sojusz z jedną z frakcji, udusić niewinnego dziecka (które chwilę wcześniej własnoręcznie osierociłem), bo alternatywą było coś o wiele gorszego.

Wspaniale oddano również postaci. W trakcie rozgrywki po prostu czuć respekt przed potężnym i honorowym Ashem, a spotkania z szalonymi Głosami Nerata, archontem tajemnic ze sporą pasją do tortur, budzą na przemian rozbawienie i strach – w zależności od nastroju naszego enigmatycznego rozmówcy. Również postaci z drużyny, którą oddano pod kontrolę naszej



postaci, zachwycają – każda z nich ma drugie, a nawet trzecie i czwarte dno, które się odsłania w zależności od tego, co o nas myślą. Pozornie nieszkodliwy i uległy mędrzec Lantry (swoją drogą, najbardziej zniechęcona przez kolegów z zespołu postać) okazuje się mieć kilka nieprzyjemnych tajemnic, archontka Sirin zachowuje się skrajnie inaczej publicznie i prywatnie, i nawet postać wydawałoby się tak płytka jak żądna krwi Zwrotka potrafi zaskoczyć. Postacie drugoplanowe też są całkiem przyjemne – szczególnie w pamięć zapadł mi niejaki Mattias, rebeliant tak zapiekły w swoim dążeniu do obrony swoich rodzinnych ziem, że aż gotów do dołączenia do armii Kyros.

Niestety, Tyranny nie jest w kwestiach fabularnych bez wad. Gra kończy się dość nagle – fabuła ucinana jest w momencie przed, jak mogłoby się wydawać, kulminacją całej historii, a wiele tajemnic i zagadek pozostaje niewyjaśnionych. Do tego z dobrymi zadaniami kontrastuje kilka wyraźnie słabszych, które potrafią skutecznie popsuć immersję gracza lub wręcz wywołać u niego podejrzenie, że jego gra się zbugowała, bo „przecież to niemożliwe, że wyskoczyło mi coś takiego”. Szczególnie dotyczyło to jednego zadania, w którym badanie sprawy morderstwa skończyło się skazaniem winnego na śmierć i egzekucją w trybie doraźnym, za co dostałem natychmiast duży minus do stosunków z miejsciną, w której miała miejsce sytuacja. Jako że w opisie sytuacji było wprost napisane, że „społeczeństwo jest zszokowane zamordowaniem bez przyczyny”, to

natychmiast wczytałem poprzedni stan gry, by poszukać sposobu na wyjaśnienie władzom, co się stało – i odkryłem, że nie mogę. Twórcy nie dodali odpowiedniej opcji. By było zabawniej, wypuszczenie mordercy w zamian za sporą łapówkę nie niosło za sobą żadnych negatywnych efektów. Gro, co ty mi próbujesz przekazać?

Grafika i muzyka pasują do rozgrywki oraz klimatu. Pięknie narysowane tła mają w sobie sporo uroku, nawet jeśli prezentują, na przykład, trawioną wiecznymi płomieniami cytadelę czy miasto rozdarte przez trzęsienia ziemi. Nie podobały mi się chyba tylko wizerunki postaci podczas dialogów – zamiast portretów gra pokazuje je w formie trójwymiarowych postaci. Szczególnie zastanawiający się Tunon budził w tej formie we mnie raczej rozbawienie niż szacunek.

Tyranny jest jednym z najciekawszych RPGów, z którymi miałem do czynienia w ostatnich latach. Brutalny, okrutny świat, przełamujący fabularne klisze, ciekawe postacie, multum decyzji oraz fascynująca tematyka grania przydupasem złego lorda – to nie może nie fascynować, chociażby odrobinę. Nawet w tej chwili, gdy piszę te słowa, planuję przejść tę grę po raz kolejny, tym razem próbując przekonać do siebie podzielone frakcje rebeliantów, by pokazać zarówno Wzgardzonym, jak i Szkarłatnemu Chórowi, że w Terasach pojawił się nowy samiec alfa. Ze swojej strony serdecznie polecam.





Starcie z legendą

Ci, którzy wiedzą coś na temat piwa, z pewnością słyszeli, że od paru lat w Polsce mamy tak zwaną rewolucję piwną. Kiedyś w sklepach mogliśmy dostać przedstawicieli eurolagerów, czyli piw bez smaku. Oczywiście były wyjątki, jak choćby porter z Żywca. Rewolucja przeszła długą drogę przez pilsy, strong ale, portery bałtyckie, na wee heavy czy extreme ipa nie kończąc. Dziś, idąc do sklepu specjalistycznego, niczym dziwnym jest smoked foreign extra stout, gdzie słód wędzony był na kozich odchodach.

» *White Hood*

Pisząc to, mierzę się z legendą polskiego kraftu. Walczę z piwem podobno niedoścignionym, piwem, które w rankingach nie tylko polskich, ale i światowych zajmuje szczyty list, o ile nie zaszczytne, pierwsze miejsce. Właśnie rozkoszuję się Imperium Prunum z browaru Kormoran. Jest to piwo, które wywołało niemały szum. Gdy debiutowało na początku roku 2016, próżno było szukać go na sklepowych półkach mniejszych miast. Wszystkie butelki bowiem zostały wyprzedane, nim trafiły do sklepów. Początkowo piwo kosztowało około 20 zł za butelkę, w niedługim jednak czasie jego cena skoczyła niebotycznie i na znanym portalu aukcyjnym można było znaleźć je w cenie 270 zł. Piwo oczywiście dostało drugą warkę (drugi rozlew), którą właśnie degustuję, ale i jego cena nie jest niska. Koszt jednej butelki to wydatek

70 zł. Jest oczywiście mocno limitowane, gdyż jedna osoba może zakupić jedną sztukę. Ja tu gadu-gadu, ale przejdźmy do konkretów. Jak prezentuje się opakowanie? Wygląda świetnie. Gustowne kartonowe pudełko skrywa w sobie piękną, malowaną czarną butelkę. Z przodu widnieje złoty herb, stworzony tylko dla tego piwa. Z tyłu natomiast mamy jego czarny odpowiednik. Szyjkę butelki okrywa lakowa korona.

Smak

Spodziewałem się wiele po tym piwie, może zbyt wiele. Nie przeczę, byłem bardzo dobrze nastawiony, wręcz popadłem w zachwyty. Słyszając wspaniałe ballady o lekkiej, acz nie przytłaczającej wędzonce, wspaniałych truflach i szlachetnym posmaku kawy, mój język był gotowy na ten boski trunek z finiszem w postaci gorzkiej czekolady. Niestety, co prawda dostałem kawę truflę i wędzonkę, ale również przytłaczający dodatek sosu sojowego, który kompletnie zniszczył równowagę tego piwa. Finisz to gorzka czekolada.

Aromat

Piwo charakteryzuje się aromatem mocno palonej kawy i suszonych owoców. Przede wszystkim śliwki i głęboka dymna nuta, a także sos sojowy i likier. Wyczuwalny jest też szlachetny alkohol.

Goryczka

Niska, niezalegająca w postaci wędzonki i czekolady.

Kolor

Ciemnobrunatny, niemal nieprzejrysty, z brązowym przeblaskiem w przewężeniu.

Podsumowując, jest to naprawdę dobry przedstawiciel Imperialnego Porteru Bałtyckiego, jednak jego legenda zdecydowanie go przerosła.

Geneza piwnego stylu.

Czym w zasadzie jest porter bałtycki, skąd się wziął i dlaczego jest nazwany „piwowarskim skarbem Polski”? Zaczniemy od najprostszego podziału piwa. Są dwa główne nurty piwa typu „ale” oraz piwa typu „lager”. Ten pierwszy uzyskiwany jest w procesie górnej fermentacji, natomiast drugi w procesie fermentacji dolnej. Nasz rodzimy skarb znajduje się w grupie lagerów. Co ciekawe sam porter jest przydzielony do królestwa „ale”. Jednak jak doszło do takiej rozbieżności. Przecież oba te piwa są ciemne, w obydwu czuć kawę, paloność i wiele innych wspólnych smaków. Wszystko zaczęło się od portera angielskiego. Był to trunek codzienny, niezbyt mocny o ekstrakcie w granicach 12-16 blg. Samą nazwę przyjął właśnie od porterów, czyli bliżej nam znanych tragarzy. Jak wiadomo chodzenie po całym mieście będąc obładowanym tobołami, nie należy do prac najłżejszych. Toteż piwo w ich kręgach było bardzo popularne. Ścisłej rzecz ujmując, było one popularne ze względu na zanieczyszczoną wodę. Idąc jednak dalej, z biegiem czasu zaczęto produkować coraz to mocniejsze wersje tego napitku. Bardziej sycące, aromatyczne, treściwe, a co najważniejsze zawierające więcej alkoholu. Jak tego dokonywano? Bardzo prosto, zwiększano ekstrakt. Prościej, jest

to ilość cukrów jakie wytrąciły się w procesie zacierania. Przykładowo 10 blg oznacza 100g cukru na litrze brzeczki.

Przez ten cały cykl wzmocnienia piwa powstał „stout porter” czyli mocny porter. Były to czasy kiedy Anglia była prawdziwą potęgą. Ameryka, Indie, Australia, wielkie kolonie należące do nich. Dlatego też Anglia eksportowała w te miejsca swoje piwa. Oczywiście nie tylko w te, bo w owym czasie głównym importerem była carska Rosja. Jednak w wyniku wojen napoleońskich nastąpiła przerwa w eksporcie towarów do Europy. Jak jednak wiadomo, rynek nie znosi pustki, więc siłą rzeczy napój ten zaczęto wytwarzać na miejscu. W tym czasie niesamowitą furorę zaczęło zyskiwać jeszcze inne piwo. Mianowicie Pilsner Urquell. Zrobił się na to piwo wielki boom. I każdy prawie chciał ważyć piwo typu pilzneńskiego, które było piwem dolnej. A jak pisałem wcześniej sam stout porter był poddawany fermentacji górnej. Tak to już jest z człowiekiem, że lubi sobie ułatwiać życie. Skoro praktycznie wszystkie browary ważyły Pilsnera to czy nie dałoby się wykorzystać drożdży dolnej fermentacji do stouta? Tak też zrobiono i w ten sposób uzyskano porter bałtycki.

Czym jednak różni się taki porter bałtycki od stout portera. Na pewno jest delikatniejszy i słabszy. Przy tym jednak bardziej ułożony i harmonijny. Bardziej elegancji.

Jak działa czas na porter? Cóż, dobrze. Nabywa nut utlenienia. Śliwek, rodzynek, sherry, czyli czegoś co go uszlachetnia i wzbogaca smak. Kompletnie inaczej jest w piwach jasnych dla których utlenienie jest wadą objawiającą się zwiększoną karmelowością, modrem i zapachem mokrego kartonu.



Dominions 5

Warriors of the Faith

Dominions 5: Warriors of the Faith – Recenzja

Seria Dominions, jedna z najbardziej detalicznych, kompleksowych oraz wielkich w swej skali strategii turowych doczekała się kolejnej części. Choć grafika straszy jak przy każdej części, sam gameplay doczekał się bardzo ważnych zmian.

» *Verlax*

Dominions 5 jest strategiczną grą turową, w którym gracz wciela się w pretendenta, potężną istotę, której zadaniem jest stać się nowym, absolutnym bogiem całego świata, zwanym też Pantokrator. By to zrobić, należy zdobyć Trony Wstąpienia rozsiadane po mapie. Pretendent to jednak za mało. By to zrobić, potrzebuje on pomocy jednej z kilkudziesięciu dostępnych nacji w grze.

Jednym z najbardziej charakterystycznych elementów całej serii jest sama konstrukcja świata, która jest niestandardowa. W Dominions mało jest klasycznego High Fantasy, zamiast tego seria czerpie mnóstwo z starożytnych i klasycznych mitologii. Mamy więc nawiązanie do perskich wierzeń i zoroastryzmu, mitologii celtyckiej, klasycznych mitów chińskich, żydowskiego folkloru i Starego Testamentu, wierzeń skandynawskich i słowiańskich przed chrześcijaństwem, przedislamskiej Mezopotamii czy klasycznych wierzeń amerykańskich (Majowie, Aztekowie oraz Inkowie).

Całe uniwersum ma też świetne i ciekawe podejście do reinterpretacji zdarzeń historycznych.

Przykładowo, we Wczesnej Erze nacja „Ermor” jest ewidentnie odwzorowaniem Cesarstwa Rzymskiego, które już przyjęło religię chrześcijańską. Jednak już w Średnich Wiekach Ermor zostaje zniszczony i zamienia się w państwo śmierci, tysiące nieumarłych oraz spopielonych pustkowi, zaś wschodnia część cesarstwa, znana jako „Pythium”, istnieje dalej i kontynuuje w Średnich Wiekach tradycję imperium. Licznych nawiązań i smaczków do różnych wierzeń, religii czy wydarzeń historycznych możemy znaleźć mnóstwo. Jest to coś naprawdę bogatego, wspaniałego i prawdziwie unikatowego.

Sama gra składa się z trzech części. Jeszcze zanim przejdziemy do właściwej gry musimy wybrać nację, którą chcemy grać, a potem tworzymy do niej pretendenta. W piątej odsłonie Dominions ilość dostępnych państw rośnie jeszcze bardziej i obecnie dostępnych jest ich 87, rozrzuconych po trzech erach – Wczesnej, Średniej i Późnej. Po wybraniu nacji tworzymy właściwego pretendenta – już w tym kreatorze liczba opcji przytłacza.

A gdy przechodzimy do samej gry, również liczba możliwych sposobów gry oszałamia. Powodem jest fakt, że poza standardowymi jednostkami pełniącymi funkcję armii i mięsa armatniego kluczowa dla rozgrywki pozostaje magia. A ta jest rozbudowana wręcz do absurdu – w samej grze jest ponad dziewięćset zaklęć rozrzuconych po siedmiu szkołach magii oraz osiem różnych biegłości służących do ich rzucania, z których dwie (astralna oraz krwi) używają jeszcze systemu komunii oraz

poświęcania dziewic do rzucania zaklęć (to nie żart). Co ważne, te czary są bardzo kreatywne, każdy przyzwyczajony do nudnych klasyków w postaci „kula ognia”, „błyskawica” czy „magiczny pocisk” odkryje masę zaklęć i rytuałów działających bardzo niekonwencjonalnie. „Burden of Time” sprawiający, że cały świat starzeje się dwanaście razy szybciej i wymiera, a nasi magowie, którzy są rekrutowani w późnym wieku zaczynają nagle umierać na naturalne choroby. Zaklęcie „Wish”, które pozwala graczowi zażyczyć sobie czegokolwiek w grze (przez wpisanie w okienko czego się życzy). „Rain of Toads” pozwalający przyzwać jedną z egipskich plag na miasta przeciwnika. „Second Sun” przywołujący, dosłownie, drugie słońce, co powoli wypala świat na wiórki. Możliwości jest absurdalnie dużo i co ważne, bardzo wiele z tych ambitnych zaklęć ma sensowne zastosowanie w grze, a nie została dodana „ponieważ mogliśmy”.

Niestety, oznacza to, że gra jest trudna. Największym problemem pozostaje fakt, że nie ma specjalnego rozróżnienia pomiędzy mechaniką podstawową a zaawansowaną, bo tu wszystko się zazębia, a ekstremalnie kluczowe wybory podejmuje się już przy tworzeniu pretendenta. Pierwsze gry w Dominions mogą się okazać szczególnie bolesne, biorąc pod uwagę też fakt, że tutorial pozostawia wiele do życzenia. Niestety, kolejna część tej serii nic w tej kwestii nie zmieniła.

Porównując screeny oraz dostępne nacje, można się zastanowić, jaka właściwie jest różnica między częścią czwartą a piątą. Tą ogromną zmianą jest fakt, że jednostki w bitwach nie wykonują już swoich akcje po kolei (jak we wszystkich pozostałych częściach serii), ale jednocześnie. Jest to ogromna mechanicznie zmiana, która kompletnie zmienia sposób prowadzenia bitew. Wprowadzono również zmianę co do czasu rzucania zaklęć (burzę ogniwą spopielającą całą armię nie rzuca się tak samo szybko jak pojedynczy piorun kulisty). Poza pewnymi detalami przy planowaniu bitwy, oznacza to, że star-

cia wielkich armii oraz całych grup magów jeszcze bardziej powalają swoją skalą. Oczywiście, zakładając że jest się fanem pikselowej grafiki. Dominions 5 niespecjalnie to poprawił. Gra jest dalej brzydka jak siedem nieszczęść. Ma też dyskusyjnej jakości interfejs i generalnie daje poczucie gry w zaawansowaną formę Excela.

W Dominions 5 można grać przeciwko AI, ale wtedy rzadko można zobaczyć większość prawdziwej magii tej gry. Seria właściwie od początku była tworzona pod grę multiplayer, przede wszystkim w trybie FFA (wszyscy przeciwko wszystkim). Ma też ona bardzo dużą swobodę, w jaki sposób konkretnie można te gry prowadzić. Można grać klasycznie przez serwer, ale można również przez dropboxa, a nawet przez maila (klasyczny, znany z zamierzczłych czasów PBEM). Właśnie przy grach multiplayer można uzyskać pełny, ogromny wręcz potencjał tej gry, w której wielkie rytuały niszczące całe prowincje oraz czary bojowe spopielające na wiórki całe armie trzęsą światem, w której gracze przywołują uwięzionych tytanów z Tartaru, a żydowskie olbrzymy dokonują rzezi na ptakoludziach z perskiego Caelum, podczas gdy nieumarłe imperium Ermoru rzucając „Burden of Time” sprawia, że cały świat starzeje się dwanaście razy szybciej i wymiera.

Podsumowując, Dominions 5 kontynuuje tradycję serii i dalej pozostaje prawdopodobnie najlepszą strategią turową o stopniu kompleksowości, którego nie są w stanie doścignąć żadne inne gry z tego gatunku. Chociaż trudno zacząć, to gdy już się wciągnie odkrywa się przed sobą nieskończony ocean możliwości.





Korona Królów

Nowy hit TVP

No dobrze, może nie taki nowy, bo to arcydzieło puszczają już od półtora miesiąca. Telenowela historyczna, która poruszyła i podzieliła miliony Polaków oraz doczekała się niesamowitych hejtów, które są niestety częściowo zasłużone. Sama jednak zaliczam się do grupy, która ogląda „Koronę Królów” z wypiekami na twarzy i przedkłada ją nad „Grę o Tron”. Poważnie, w „Świecie według Piastów” przynajmniej nie ma epatowania seksem oraz przemocą.

» *Cahan*

Obejrzałam 29 odcinków tej wspaniałej produkcji i tak jak na początku oglądałam ten serial dla beki, tak od jakiegoś czasu sprawy mają się inaczej. Przede wszystkim można zaobserwować ogromny skok jakościowy. Dlatego ciężko wystawić ocenę w skali od jeden do dziesięciu. W ogóle w przypadku oceny „Korony Królów” należy postawić sprawę jasno i powiedzieć, że to niskobudżetowa telenowela, a nie żadna „Gra o WC”. Nawet porównywanie tego do tureckiego „Wspaniałego Stulecia” nie ma sensu, bo może gatunek ten sam, ale budżet zupełnie inny. Jest tylko jedna zagraniczna produkcja, z którą zamierzam „Świat według Piastów” porównać i są to „Wikingowie”. Tak, wiem, że to wielki hicior i nie ma czterech odcinków na tydzień, ale jeszcze zobaczycie, o co chodzi.

Przede wszystkim warto sobie uzmysłwić, jaki jest target „Korony Królów”, bo raczej nie jest nim pokolenie Netflixu i fani „Gry o Tron”. To serial robiony pod odbiorców TVP 1, czyli w dużej mierze osoby starsze i w średnim wieku. To raczej średniowieczna wersja „Klanu”. Jako telenowela dla Grażynek, ta produkcja broni się doskonale. W tej kategorii to jest świetne i się wyróżnia. A oprócz tego pełni rolę edukacyjną i inspirowa wielu Polaków, by zainteresowali się historią Polski.

Fabula „Korony Królów” opiera się na przygodach Kazimierza Wielkiego, jego żony, Anny Aldony, ich dworu i innych postaci z ówczesnego Krakowa. Właściwie, jakbym miała wybrać najgłówniejszego bohatera tego serialu, to byłaby to właśnie Aldona Giedyminówna, bo wszystko zaczyna się od tego, że Aldonka jedzie do Polski i zostaje żoną Kazika. Ogółem bywa przewidywalnie, wystarczy otworzyć Wikipedię, bo z historii wiadomo, co będzie dalej. Jednak twórcy wprowadzili też własne wątki i postaci, które zdobyły miłość widzów – wątek kuchenny czy mieszcza Rózia.

Tempo akcji oceniłabym jako dobre. Nie jestem w stanie oglądać większości telenoweli, bo są nudne, a w „Koronie Królów” dzieje się dużo. Jeden odcinek ma dwadzieścia minut i w każdym dzieje się coś ważnego i jest jakieś napięcie. Jakość samych wydarzeń jest różna, ale im dalej, tym lepiej. Serial wciąga jak bagno i potrafi wywoływać w widzach najróżniejsze emocje, co potwierdzają komentarze na Facebooku.



Wiele osób narzeka, że ludzie w „Koronie Królów” nie mówią jak w średniowieczu, czyli jak w książkach Sienkiewicza czy Sapkowskiego. Serio. Jakby mówili tak, jak mówili w średniowieczu, to przeciętny odbiorca nic by z tego nie zrozumiał. Powieści Sienkiewicza i Andrzeja też mają mało wspólnego z historyczną poprawnością. W zasadzie, to prawie tyle, co nic. To fikcja literacka.

Sama kreacja postaci wypada bardzo dobrze – przynajmniej teraz, po 29 odcinkach, bo na początku było źle. Anna Aldona na początku bardzo nie chciała za Kazia wychodzić, ale jak już przyszło co do czego, to nagle się uradowała. Sam Kazik długo był strasznym mami-synkiem. To ten typ, który mówi do żony: „Wiesz, jaki jest z tobą problem? Moja matka cię nie lubi!”. Jednak z czasem ten wielki władca odnajduje swoje zaginione jajca i całe szczęście.

Gra aktorska przez pierwsze odcinki bolała. Była tak zła, że większość aktorów mogłaby grać w takim arcydziele, jak „The Room”. Drętwa, sztywna i sztuczna. Najgorzej wypadały dzieciaki (i dalej wypadają najgorzej), bo Elżbietka i Kundzia wcześniej chyba grały w reklamach, gdyż dokładnie tak się zachowują. Za to dorośli, młodzi i niezbyt doświadczeni aktorzy bardzo się wyrobili i teraz wielu z nich gra dobrze czy nawet bardzo dobrze. Tu muszę w szczególności pochwalić Dagmarę Bąk, wcielającą się w rolę Heleny. A jeśli chodzi o wizualny dobór aktorów, to jest ślicznie – w końcu mamy polskich: Theona, Jaime’a, Cersei i ser Lorasa. Ładniejsi niż oryginały.



Niestety, ale słabo zadbano o edukację jeździecką aktorów i sceny na koniach wypadają wręcz tragicznie. Na pewno uczono ich jeździć, ale patrząc na to, co TVP wrzuciło na fanpage „Korony Królów”, to robiono to bardzo źle. Dość powiedzieć, że część konnych gwałci siodła bądź walczy w nich o życie, co wygląda komicznie. Pozostaje mieć nadzieję, że to również ulegnie poprawie.

A co z dialogami? Na początku dało się je określić jednym słowem: żenada. Ale teraz już coraz rzadziej znajduję kwiatki, takie jak „nie siodłamy koni, bo jest post” czy „nie wiem, gdzie jest moja żona, jest post, nie śpimy ze sobą”. Serial przez to przestał być tak memogenny, za to ogląda się go zdecydowanie przyjemniej. Poza tym nie oszukujmy się, te głupotki może i były zabawne, ale przy tym tak żałosne, jak to tylko możliwe. W ogóle z biegiem czasu dialogi przestały wyglądać jak żywcem wyjęte z gier Bethesda.

Scenografia i kostiumy nie są takie złe, jak na zdjęciach z planu, które pojawiły się w sieci na długo przed premierą serialu. Nie jest to koszerne reko i często widuje się multiperiod, zdarzają się również takie kwiatki, jak współczesne czapaki, inne firany czy chiński wąż na Litwie. Ale, ale! Takich rażących po oczach rzeczy z odcinka na odcinek jest coraz mniej. Aktualnie to nawet ładnie wygląda, a i nigdy nie było bardzo źle. Nie oczekujcie reko poprawności, bo tego nie ma nawet w „Wikingach” (i to bardzo nie ma – ich stroje i uzbrojenie to mrokoko podpadające wręcz pod fantasy). Nie należy również czepiać się czystości – jakoś wątpię, by po Wawelu chodzili w zniszczonych, brudnych i wiele razy łatanych szmatach. Poza tym średniowiecze wcale nie było aż tak brudne, śmierdzące i mroczne, jak lubi nam wmawiać

popkultura. Jeśli chodzi o stroje, to najbardziej przyczepiłabym się do elementów „metalowych”, bo wyglądają jak plastik z odpustu. Bardzo zły był też orzeł na ścianie. Jeśli zdecydujecie się na oglądanie, to sami dowiecie się, jaki.

Kowalscy nie najeżdżają na „Wikingów” za dużo większe przewinienia. W zasadzie wszystkie historyczne seriale wprowadzają rzeczy niehistoryczne. Bo inaczej się nie da.



Zamek w Bobolicach sprawdza się jako Wawel i dużo bardziej przypomina ówczesny Wawel niż Wawel współczesny. Minusy stanowią barierka oraz dość mała ilość pomieszczeń – te same komnaty, zamkowa kuchnia, chata w mieście i karczma to „Korona Królów” w pigułce. Niestety, jest jak jest, ale na to pozwolił budżet. Bobolice dysponują za to niesamowitą bramą.

Należę do grona osób, które cieszy fakt, że „Korona Królów” nie jest charakteryzowana na mrok, bo mam już dość pseudośrednio-wiecznych scenerii, w których wszystko jest czarne, szare, brudne, a światła brakuje. To, że tu jest całkiem jasno i kolorowo, wprowadza wręcz pewną świeżość i ma swój urok.

Wracając do tej nieszczęsnej historyczności – prawie wszystkie babole historyczne są nie do wyłapania dla przeciętnego widza. Serial w 100% historyczny byłby bardzo drogi, a oglądać by to mogli co najwyżej rekonstruktorzy. Dla całej reszty wyglądałoby to jak coś zupełnie niezrozumiałego. Ale skoro dla większości ludzi „Wikingowie” wspaniale pokazują życie wikingów... Ja rozumiem, że „Korona Królów” obrywa za te rzeczy. Dziwi mnie tylko, że obrywa za nie prawie tylko ten serial. No dobra, są rekonstruktorzy, oni narzekają na praktycznie każdą produkcję, ocierając się o historię. Tylko że oni mają jakąś wiedzę, a zwykli Kowalscy nagle wyczytali w Internetach, że jakiś barwnik powstał sto lat później. Ci sami

Spotykałam się również z zarzutami, że serial jest prokościelny. Nie, nie jest. Kościół został tu przedstawiony z różnych stron, również tych bardzo negatywnych. Dodatkowo jedną z najbardziej pozytywnych postaci jest litewska czarownica Egle, która jest poganką. Jest to postać mądra, oddana swej pani i skutecznie parająca się magią. Może i nie jestem fanką TVP, ale „Korona Królów” nie jest przesiąknięta żadną ideologią, chociaż fanatycznych wrogów Celestia wie czego nie przekonam, zważywszy na to, jakie cudowne rzeczy można znaleźć w komentarzach Internautów. Łącznie z twierdzeniem, że nasza telenowela wspiera kulturę gwałtu, bo w tej wersji Kazimierz

Wielki nie zgwałcił Klary Zach. Prawda jest taka, że tak naprawdę nikt nie wie, czy Kazik ją zgwałcił, czy to tylko plotka rozsiewana przez jego wrogów. Ludzie, to było setki lat temu, ciężko stwierdzić, co tam się naprawdę wydarzyło.



Generalnie mogę polecić „Koronę Królów”, zwłaszcza że z odcinka na odcinek staje się coraz lepsza. Tak, początki były kiepskie, ale miło się patrzy na to, jak bardzo ten serial się poprawia i to w tak krótkim czasie. Tematyka również jest jak najbardziej na plus, podobnie jak dodanie wątków i postaci niehistorycznych, ponieważ to jest telenowela, a nie podręcznik. Ogółem – jest fajnie, jeśli ma się świadomość tego, jaki to ma budżet i jakiego typu jest to produkcja.

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/>