

3/2018



EQUESTRIA
TIMES

22

My little Ren'py
Zrób własną grę

Słynna polska rysowniczką
Czyli wywiad z D-Dye

Cahan ocenia:
Szkoła Przyjaźni



Czołem, pierożki! Przed Wami kolejny numer Equestria Times, a w nim to samo, co zawsze, tylko z zupełnie nowym wstępniakiem, w którym wcale nie piszę kompletnych głupot. Całe siedemnaście artykułów, z czego osiem napisał Ghattorr, za co jako naczelna muszę serdecznie mu podziękować i odznaczyć kartoflanym medalem przewodnika pracy redakcyjnej. Z ciekawych rzeczy (co prawda wszystkie takie są, ale muszę coś zostawić dla Verlaxa) mamy aż dwa wywiady – z rysowniczką D-Dye oraz z fanfikopisarzem Icemanem. Poza tym opowiem Wam o Szkole Przyjaźni oraz o morałach w sezonie pierwszym.

»Cahan

Dzisiejszy numer jest w pewnym sensie niezwykły. Klasycznie mamy dla Was pokaźną liczbę artykułów na tematy wszelakie, szczególnie jednak popisał się Ghattorr, który przygotował dla Was aż osiem artykułów. Osobiście polecam bardzo ciekawy tekst o programie Ren'py i recenzje Them's Fightin' Herds oraz 1979 Revolution: Black Friday. Warte odnotowania są nie jeden, a dwa wywiady: ze znaną polską rysowniczką D-Dye oraz autorem opowiadania Friendship is Optimal – Icemanem. To już się wydaje dużo, a nie wymieniłem nawet połowy dobroci, jakie dla Was przygotowaliśmy. Życzę Wam miłego czytania i wesołych świąt Wielkiej Nocy.

»Verlax

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

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

facebook

Wykorzystano prace aut

Bra1nEater

Proenix

Cloudy Glow

Spis treści

| | | |
|---|---------------------|----|
| Smak Arbuza..... | Manufaktura | 4 |
| The Doom that Came to Tambelon..... | Recenzje | 6 |
| The Crystal Prophecy..... | | 7 |
| Cooking Roach..... | | 8 |
| The Horrifically Horrible Kidnapping Of Princess Flurry Heart..... | | 10 |
| Wywiad z D-Dye..... | Publicystyka | 12 |
| Szkoła Przyjaźni..... | | 17 |
| Nauki płynące z serialu: sezon pierwszy..... | | 20 |
| Rysowanie to magia..... | | 26 |
| Iceman – wywiad..... | | 32 |
| Muzyka fandumu wczoraj, dziś i jutro..... | | 35 |
| Recenzja „Hellblade: Senua’s Sacrifice”..... | Niekucowe | 38 |
| Jak feniks z popiołów – Them Fighting Herds..... | | 40 |
| 1979 Revolution: Black Friday..... | | 42 |
| Altered Carbon – recenzja..... | | 44 |
| Karabin do ręki, granat przymocowany do pasa i ruszamy walczyć..... | | 46 |
| Ren’py – zrób własne przygody kucyków..... | | 49 |



[TCB][Adventure][Slice of Life]

Smak Arbuza

Autor: Cahan

TCB praktycznie umarło, albo przynajmniej jest w stanie śmierci klinicznej. Nowe opowiadania pojawiają się raz na ruski rok, niekoniecznie mają dobrą jakość i, ogólnie rzecz biorąc, wchodzimy już w stan, gdzie nie warto płakać, że się skończyło, tylko cieszyć się, że to nastąpiło (ewentualnie na odwrót, jeśli nie cierpiało się tematu biur adaptacyjnych). Do tego, niestety, nawet w najlepszych dniach tego typu dzieł, niekoniecznie grzeszyły one oryginalnością. Tym bardziej zaskakuje i cieszy pojawienie się takich opowiadań jak „Smak arbuza”.

» *Ghatorr*

Equestria przybyła, i okazała się być inna, niż wszyscy oczekiwali. Zamiast znanej krainy rodem z serialu przybywa bowiem świat, który na tyle dobrze wszyscy kojarzą z My Little Pony, by od razu zrozumieć, co się dzieje, ale przy tym na tyle obcy, by móc się nadziać na solidny szok kulturowy. Co więcej, obcy przybysze dość szybko zaoferowali ludzkości eliksiry ponifikacyjne – przede wszystkim dla ludzi ciężko chorych, bo obecność Equestrii na Ziemi nie zagrażała w niczym naszej planecie, przez co nie pojawiła się konieczność masowej ponifikacji. Już samo to jest dość nietypowe, a zatem budzi ciekawość.

Co więcej główna bohaterka opowiadania – młoda dziewczyna z Polski – zostaje nie jednorożcem czy nawet pegazem, ale zebra... a w przedstawionym świecie gatunki niekoniecznie żyją w idealnej harmonii jak w serialu. Co więcej, nawet niezbyt chce zebra być, bo padła ofiarą terrorystycznego ataku ponifikacyjnego, przez co trafia do Equestrii oszołomiona, bez niezbędnej wiedzy – i uczy się razem z czytelnikiem.

Niestety, jej charakter tego nie ułatwia. Główna bohaterka jest, mówiąc wprost, edgy. Wredne toto, złośliwe, a do tego regularnie staje na przeciwko postaci dość karykaturalnych, od stereotypowego „Janusza” głosującego na Korwina i nazywającego swoje dzieci „Vanessa” lub podobnie, po przeciętne wyobrażenie brony’ego po ponifikacji. W takim towarzystwie nie jest trudno pokazywać swój intelekt, ale przez to samo postaci zdają się nie mieć w sobie za dużo życia. Możliwe jednak, że przemawia tu mój negatywny stosunek do self-insertów – a właśnie z czymś takim mamy w tym wypadku do czynienia.

Przedstawione tajemnice – od szczegółów świata po kwestię tego, kto dokonał rozpoczynającego fabułę ataku terrorystycznego – przykuwają uwagę. Choćby przez to zamierzam dalej śledzić to opowiadanie, choć mam przy tym nadzieję, że w postaci zostanie tchnięte nieco więcej charakteru, bo jest tu naprawdę sporo potencjału.

*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:

30.03, godz. 20 - Wielka Fanfikowa Improwizacja, edycja IV

***6.04, godz. 20 - „Każda dość zaawansowana technologia jest nieodróżnial-
na od magii - czyli o science-fiction w fanfikach”***

13.04, godz. 20 - Pisanie na setkę, edycja IV

20.04, godz. 20 - Omówienie fanfika „Pedantka” autorstwa Niki

***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



[Adventure][Comedy]

The Doom that Came to Tambelon

Autor: MagnetBolt

Wydawać by się mogło, że jeżeli chodzi o te wszystkie historie, w których bohater wyrusza w drogę (ale najpierw zbiera drużynę), by pokonać wielkiego złego, to powiedziano już chyba wszystko. Błąd! Na szczęście dla naszych czytelników z tego starego schematu da się wycisnąć coś jeszcze i stworzyć przyjemne opowiadanie.

» *Coldwind*

Fanfik zaczyna się, gdy Cadance, Twilight i reszta Głównej Szóstki zostają pilnie wezwane do Canterlot z powodu bliżej nieokreślonej, acz ważnej sprawy. Pozostała oczywiście kwestia opieki nad Flurry Heart, czym ma zająć się Starlight do spółki z Trixie i Fizzle... ehem, przepraszam... Tempest. Sielanka nie trwa zbyt długo, gdyż kłaczka nagle zostaje wprowadzona przez n-tego już, powracającego po tysiącu lat do Equestrii złodupca, który znów zamierza się zniszczenie i rzepek. Opiekunki postanawiają wyruszyć do mrocznego Tambelonu, by odzyskać Flurry, zapobiec apokalipsie i na dodatek dokonać tego wszystkiego zanim Twilight wróci do zamku...

Jeśli miałbym wskazać największą zaletę fanfika, byłyby to humor, występujący tu w dużym stężeniu, który jednak powiązany jest mocno z postaciami. Pierwsze skrzypce oczywiście gra trójka głównych bohaterów. Trixie, jak to zawsze, ma wysokie ego oraz zajęte serce, a dzięki tym cechom dostarcza wielu sytuacji komicznych. Kontrastem dla niej jest

Tempest, która choć preferuje siłowe metody, to jednak potrafi też znaleźć dosyć nietypowe rozwiązania niektórych problemów. Gdzieś pośrodku tymczasem znajduje się Starlight, skupiona na odzyskaniu Flurry, przy okazji próbująca dokonać tego w miarę spokojnie, przez co m. in. musi hamować pewne zapędy Tempest. Trzeba też wspomnieć o złej stronie mocy, która jest kolejnym źródłem komizmu sytuacyjnego. Główny antagonist, Grogar, jest taki, jaki powinien być klasyczny Zły Lord, jednak jeżeli chodzi o zajmowanie się dziećmi, jest delikatnie mówiąc nieporadny, co widać chociażby w scenie, gdy mówi Flurry o swych planach. Nieco mniejszą rolę odgrywają miniony – szkielety – które mimo, że ich role są epizodyczne, też mają swoje momenty.

Opowiadanie napisane zostało dość przystępną angielszczyzną. Osoba ucząca się języka Szekspira na poziomie gimnazjum/liceum nie powinna mieć większych kłopotów podczas lektury. Styl też nie jest przekombinowany, dzięki czemu fika można naprawdę szybko pochłonąć. Jeżeli chodzi o jakiegokolwiek wady, to nie uświadczym żadnej poza tym, że dzieło to jednak się kończy, bo jednak chciałoby się jeszcze więcej tego towaru.

Moja ostateczna ocena to 10/10. Fanfika polecam z czystym sercem, zresztą do tej pory przeczytany został na Fimfiction około tysiąca razy i do chwili, w której piszę te słowa, nie zdobył ani jednej łapki w dół. Pozdrawiam i zapraszam do lektury!



[Dark][Sad][Tragedy]

The Crystal Prophecy

Autor: Wing Dancer

Spośród wielu opowiadań o mrocznym królu Sombrze, które było mi dane przeczytać w życiu, wiele starało się nadać mu jakieś uzasadnienie dla okrucieństw, jakich się dopuścił. Zemsta, chęć zdobycia siły, opętanie... „The Crystal Prophecy”, pióra Wing Dancera, poszło inną, oryginalną drogą – pokazującą, jak mroczny król wkroczył na ścieżkę wiodącą go ku zagładzie, pchany troską i miłością.

» *Ghatorr*

Sombrę, jeszcze z tytułem księcia, poznajemy jako kochającego męża i uwielbianego przez poddanych popularnego władcę. Niestety, od pewnego czasu zmagają się z poważnymi problemami ze snem – nocami nawiedzają go okrutne wizje, pokazujące mu śmierć ukochanej żony, mroczną bestię cienia zniewalającą Kryształowe Imperium oraz zniknięcie jego kraju. Nerwowości, w którą wpędzają go powracające koszmary, nie potrafi rozproszyć nawet księżniczka Malai – choć ma ona nadzieję, że nadciągający Kryształowy Jarmark uspokoi troski jej małżonka. Niestety, rychło okazuje się, że wizje Sombrzy zaczynają się spełniać – a on sam rozpoczyna starania, by obronić swoje państwo przed mrokiem, który mu zagraża. Za wszelką cenę.

Struktura opowiadania przypomina starożytne, greckie tragedie. Czytelnicy zaznajomieni z se-

rialem aż zbyt dobrze wiedzą, jak zakończą się desperackie starania księcia i mogą tylko patrzeć, jak każda chwila, każdy wybór, który ma poprawić stan rzeczy, stają się prędkiej czy później kolejnym dowodem jego upadku. Przeobrażenie Sombrzy zostało oddane perfekcyjnie – jak z umiłowanego władcy przeistacza się w tyrana, skłonnego poświęcić coraz więcej, ale wciąż myślącego tylko i wyłącznie o bezpieczeństwie swoich poddanych. Ze względu na dość niewielką objętość opowiadania nie zmieściło się tam wiele postaci pobocznych – mamy tu przede wszystkim księżniczkę Malai, która jest wcieleniem dobroci i uroku oraz imperialną księżową, jednorożec Piffin, która dobrze rozumie starania swojego władcy i wspiera go w nich.

Autor jest Polakiem, ale jego zdolnościom do posługiwania się językiem Szekspira nie można nic zarzucić. Opowiadanie nie jest napisane tak pięknie i cudownie, jak kilkoro z moich faworytów, ale i tak charakteryzuje się wysoką jakością.

Niestety, opowiadanie pozostawia kilka niedomkniętych wątków – kończy się jednak w piękny sposób, który wyciska łzy z oczu. Do tego jego niewielki rozmiar sprawia, że czasami wydaje się mieć nieco za szybkie tempo. Ostatecznie jednak jest to jedno z bardziej oryginalnych i lepiej napisanych podejść do tematu mrocznego króla, z jakimi miałem okazję się zapoznać i zachęcam każdego do samodzielnie zapoznania się z tym opowiadaniem.



[Comedy][Random][Slice of Life]

Cooking Roach

Autor: Bucking Nonsense

W swojej nieokiełznanej manii poszukiwania wszystkich opowiadań związanych z Sombłą wpadłem raz na króciutkie dzieło zatytułowane „A meal fit for a king”, w którym nasz (nie)kochany monarcha, obecnie w trakcie procesu przechodzenia na stronę dobra, miłości i tym podobnych, odwiedza restaurację i odkrywa, że ktoś napluł mu do jedzenia. Co ciekawe, nie było to skierowane w niego, a raczej w jedną z kucharek. Było to lekkie, łatwe i przyjemne opowiadanie, które jednak przede wszystkim sprawiło, że zainteresowałem się jego prequelem, o tytule „Cooking roach”, opowiadającym o losach rzeczonoj kucharki zanim jeszcze zajęła się na poważnie gotowaniem.

» *Ghatorr*

Rochelle żyje w naprawdę ciekawych czasach. Poznaliśmy ją w momencie, gdy właśnie jest zajęta wygrywaniem konkursu w jedzeniu na najostrzejsze papryczki na świecie, a jej oponentem jest sam Iron Will. Chwilę później, gdy wraca z wygraną i zabawką dla wychowywanego przez siebie gryfiego pisklaka, odkrywa, że nieoczekiwaną wizytę złożyły jej same księżniczki. Do tego pewnym problemem pozostaje fakt, że Rochelle tak naprawdę ma na imię „Roach” (lecz bądźmy szczerzy, kto zdrowy na umyśle chciałby się tak nazywać?), jest podmieńcem, i przebywa w Canterlocie tylko dlatego, że najpierw udało się jej umknąć przed kopułą Miłosnej Zagłady, wyemitowaną przez Shininga i Cadance, a potem – jak gdyby nigdy nic – wróciła do miasta, licząc, że nikt się nie zorientuje.

Dość szybko wychodzi też na jaw, że nie jest ona jedynym członkiem pokonanego roju, który nie miał ochoty wyruszać na poszukiwanie Chrysalis...

Jak widać, Rochelle nie może narzekać na nudę. Wychowywanie małej gryfki (o adekwatnym imieniu Nuisance), radzenie sobie z niechęcią społeczeństwa wobec podmieńców, próba integracji ze społeczeństwem, odkrywanie własnego ja, takie tam – przez cały okres trwania opowiadania ma pełne kopyta roboty. Zdradzenie czegośkolwiek więcej mogłoby być poważnym spoilerem, czego wolę uniknąć – szczególnie, że opowiadanie ma sześciorozdziałów, idealnie dobrane tempo oraz akurat takie ilości przygód, by czytelnik przez cały czas pozostawał zaangażowany i otrzymywał od czasu do czasu kolejną dawkę zaskoczenia. Całość nieco psuł mi fakt, że – znając „A meal fit for a king” – mogłem się domyślać, jak się potoczy część wątków, odrobinę zmniejszając napięcie... a w „Cooking roach” jest sporo miejsc, w których naszej bohaterce coś może pójść nie tak. Z drugiej strony, całość jest tak naprawdę wspomnieniami, które Rochelle opowiada byłemu tyranowi Kryształowego Imperium, więc ciężko rozdzielić od siebie te dwa dzieła.

W tego typu opowiadaniach obyczajowych najważniejsze jest to, że przedstawiony świat jest realistyczny, nie powoduje wybiecia z immersji oraz występujące w nim postacie zachowują się odpowiednio do tego, czego się po nich oczekuje – w wypadku tych z serialu, takich jak Celestia czy Luna – lub że zostały poprawnie skonstruowane i da się je autentycznie polubić – w kwestii postaci stworzonych specjalnie na potrzeby danego dzieła. Co najwyżej mogę się przychylić do tego, że postacie, które nie lubią

podmieńców z dobrych powodów (rozbite rodziny, inwazja, takie tam...), są traktowane z niewystarczającą dawką zrozumienia, a ich problemy szybko okazują się być mniej poważne, niż uważały, przez co zamiast dostać poważne rozważania na temat rasizmu, uprzedzeń i tym podobnych rzeczy, dostajemy tylko ich szybkie potępienie i nieco przylukrowany happy end. Pasuje to do konwencji, ale nieco zawiodło moje oczekiwania.

Ze względu na osobę głównej bohaterki, szczególnie dużo uwagi poświęcono podmieńcom – jak działają, jak się zachowują, jakie są ich historie oraz jak ich zwyczaje wpływają na ich zachowanie – szczególnie interesujące jest to w stosunku do kwestii kulinarnych. Przez opowiadanie przewijają się dość sporo postaci z tej rasy, a kwestia tego, jak radzą sobie z Equestrią oraz jak Equestria radzi sobie z nimi, jest jednym z głównych tematów fabuły. Z ważniejszych postaci na pewno trzeba również wymienić Nuisance – miniaturowy pół-kot, pół-ptak zawsze potrafi poprawić nastrój sytuacji, rozładować atmosferę, a w pewnym momencie nawet służy do znaczącego podniesienia dramatyzmu kilku scen – oraz Candy Floss, najlepszą przyjaciółkę Rochelle, która pomaga jej w wielu sprawach... i która tak szczerze, jest tak idealna, że czasem trudno w nią uwierzyć (nawet pomijając fakt, że jest kolorowym koniem ze skrzydłami).

Z tagów, którymi obdarzono opowiadanie – „slice of life”, „comedy” oraz „random” – najwięcej elementów tego pierwszego. Całość jest bardzo dobrze napisanym opo-

wiadem obyczajowym, w którym dramat, napięcie oraz spokojniejsze momenty są wymieszane jak w wymięnietej sałatce, doprawionej szczyptą komedii dla smaku. Kompletnie za to nie potrafię zrozumieć, co przesądziło o dodaniu tagu „random”, który w moim odczuciu, nie pasuje do tego dość spokojnego opowiadania.

Językowo całość jest bez zarzutu. Autor pisał bez błędów, przepiękną angielszczyzną, którą aż miło się czyta, unikając tworzenia ścian tekstu i innych nieprzyjemności. Przecinki, ortografia, gramatyka – wszystko pozostaje bez zarzutu. Szczególnie przyjemnie wyglądają sceny powiązane z kwestiami kulinarnymi – rozdział piąty jest w tej kwestii istną ucztą dla oczu.

„Cooking Roach” zasłużyło sobie z miejsca na znalezienie się na mojej prywatnej liście najlepszych opowiadań, jakie czytałem. Jego spokojny, relaksujący klimat, sympatyczne postacie oraz duża troska przykładana do świata sprawiły że przeczytałem je praktycznie za jednym podejściem. Autor napisał jeszcze kilka opowiadań powiązanych z tym uniwersum, ale niestety, większość z nich nie została dokończona, i nie zanoszę się na to, by miało się to kiedykolwiek zmienić – czego szczerze żałuję, bo przygody Rochelle, szczególnie w kompanii nawracającego się króla Sombry, mogłyby być niewyobrażalnie ciekawe. Nawet mimo tego nie mogę nie polecić „Cooking roach”, które nawet samo w sobie pozostaje świetnym, przykuwającym uwagę dziełem.





[Comedy][Random][Slice of Life]

The Horrifically Horrible Kidnapping Of Princess Flurry Heart

Autor: naturalborderpy

Gdyby pisanie opowiadań było podobne do gotowania, to przepis na THHKoPFH byłby banalny – do miski wrzucić wszystkich złoczyńców z serialu, dorzucić miniaturowego alicorna, dodać kilka kropli Sunbursta dla smaku, po czym całość zalać komedią aż po brzeg naczyń. Piec w temperaturze rozgrzanej do czerwoności klawiatury laptopowej. Jak jednak wygląda rezultat?

» *Ghatorr*

Coś zawiodło. Nie wiadomo co – ochrona? Instynkt rodzicielski? Niańki? Cokolwiek to było, w noc, gdy całe Kryształowe Imperium zbiera się na imprezie (łącznie z gwardzistami i władcami), niejaka Flurry Heart zostaje sama i bezbronna w samym środku pałacu, przyciągając uwagę Królowej Chrysalis. I Discorda. I Króla Sombry. Ba, nawet Tireka. Niefortunnie dla grupki straszliwych złoczyńców szybko okazuje się, że po wkradnięciu się do jej pokoiku drzwi zamykają się za nimi i dopiero wtedy zaczyna się prawdziwy horror...

Jak zwykle w wypadku opowiadań naturalborderpy'ego, głównym źródłem naszej rozrywki są postaci oraz interakcje między nimi. Każdy ze złoczyńców, skuszony możliwością porwania Flurry Heart ma swoje własne plany, metody oraz cele, do których dąży. Niekoniecznie też podchodzą z entuzjazmem do wizji podzielenia się swoją

zdobyczą, ale przy tym nie chcą też rozpętać bitwy w dziecięcym pokoju. Sytuacja staje się jeszcze bardziej napięta (i, choć mogłoby się to wydawać trudne do uwierzenia, jeszcze zabawniejsza), gdy okazuje się, że – o zgrozo – małe alicorny z królewskimi rodzicami nie są jednak tak łatwe do porwania jak niektórym by się mogło wydawać i to, co miało być sielską próbą uprowadzenia, przeistacza się w brutalną walkę o przetrwanie.

Co najważniejsze – THHKoPFH autentycznie śmieszy. Naturalborderpy potrafi wziąć postacie z serialu i przypisać im cechy, których byśmy się po nich nie spodziewali, ale które – jak się zastanowić – do nich pasują, przez co potrafi to bawić, nie psując zanadto immersji. Powiem więcej, takie niewielkie opowiadania jak to, dałoby się pewnie bez problemu, z niewielkimi poprawkami (jak np. wycięcie dość nieparlamentarnego słownictwa Shining Armora czy dodanie wzruszającego morału) przerobić na odcinek serialu.

Stylowi autora nie można absolutnie nic zarzucić. Opowiadanie czyta się szybko, łatwo i, co najważniejsze – przyjemnie. Przebrnięcie przez nie zabiera niewiele czasu, a potrafi poprawić nastrój – czego innego można wymagać od jednorozdziałowej komedyjki? Jeśli ktoś lubi kucykowych złoczyńców, to szczerze polecam. Jeśli ktoś nie lubi, to też polecam – a nuż po przeczytaniu zmieni zdanie.

E for glorious EQUESTRIA



Największy w Polsce serwis
o tematyce My Little Pony

 nowinki

 fanarty

 fanfiki

 felietony

 i wiele innych



<http://www.fge.com.pl/>



Wywiad z D-Dye

Witajcie, kochani! Dziś nasz szczęśliwy dzień, bo udało mi się przeprowadzić wywiad z pewną wyjątkową rysowniczką z naszego fandomu. Zaczynałyśmy naszą przygodę z tworzeniem kucykowych prac w podobnym czasie, gdy serial był jeszcze młody, a mnie nikt nie nazywał panią... Teraz usiądźcie wygodnie i razem ze mną poznajcie D-Dye, niegdyś zwaną Drawing-Dye, właścicielkę jednego z najbardziej rozpoznawalnych stylów na polskiej scenie rysunkowej.

» *Moonlight*

Moon: Witaj, D-Dye! Powiedz jak zaczęła się Twoja przygoda z kucykami i fandomem?

D-Dye: Witam! ^u^

Na kucyki natknęłam się właściwie przypadkowo, ale akurat w momencie, gdy serial dopiero zaczął pojawiać się na antenie, więc można powiedzieć, że w fandomie byłam od prawie samego początku jego istnienia.

Pewnego razu, gdy moje młodsze kuzynki oglądały telewizję, natknęłam się na jeden z pierwszych odcinków. Zaraz potem wygooglowałam resztę i w ten sposób spędziłam całą noc, oglądając 1 sezon. Oczywiście było warto, bo serial bardzo mi się spodobał i widziałam w nim potencjał. <3

Niedługo po tym zajęłam się rozeznaniem w fandomie, obserwowałam wielu artystów i w końcu pomyślałam – a może by tak spróbować?

I powstało moje pierwsze (i aktualne) konto na YouTube, gdzie dzieliłam się moimi pierwszymi kucykowymi rysunkami. c:

Moon: Jaką postać z serialu polubiłaś najbardziej na przestrzeni wszystkich sezonów, a która przypadła Ci do gustu jako pierwsza?

D-Dye: Najpierw muszę wspomnieć o tym, że nie obejrzałam jeszcze wszystkich sezonów z powodu braku czasu, więc nie znam wszyscyutkich postaci, ale patrząc na to, co już widziałam – aktualnie najbardziej lubię księżniczkę Lunę. Z tego względu, że uwielbiam astronomię, noc ogólnie i jest ona do mnie częściowo podobna. Poza tym, Luna jest ciekawą postacią z ciekawą historią.

Na samym początku mojej przygody z kucykami lubiłam jednak Rainbow Dash, głównie przez to, że potrzebowałam postaci, na której mogłabym się wzorować – Dash jest bardzo pewna siebie, odważna i nie lubi pokazywać słabości, a właśnie pewności siebie brakowało mi na początku mojej przygody. ;v;

Moon: To może teraz coś bardziej artystycznego. Od kiedy zaczęłaś się zajmować rysowaniem na poważnie?

D-Dye: Na niepoważnie rysuję, odkąd potrafię utrzymać ołówek w ręce, na poważnie – od jesieni 2012 roku, czasu, gdy natknęłam się na fandom. Była to moja pierwsza duża motywacja, by wreszcie zrobić coś więcej w kierunku rysunku.

Moon: Powiesz mi trochę o swoich początkach? Co sprawiało Ci najwięcej problemów, gdy zaczynałaś rysować kucyki?

D-Dye: Co było najgorsze? Myślę, że wyćwiczenie swojej kreski i stylu. Moje wcześniejsze rysowanie polegało głównie na kalkowaniu obrazków z Internetu lub rysowaniu krzywych patykowatych kotów, więc moje doświadczenie było raczej nikłe. Bardzo dużo czasu zajmowało mi wypróbowywanie nowych stylów, ćwiczenie ogólnej anatomii i szukanie odpowiednich materiałów do rysowania. Można rzec, że swój indywidualny styl, którego już długi czas nie zmieniam, znalazłam dopiero niedawno (hmm, koniec 2017 roku?). Także, jak widzicie, bycie artystą to bardzo długa wędrówka, która nigdy się nie kończy. Wiele osób pytało mnie dawniej „Jak znaleźć swój styl?“, a ja zwykle odpowiadałam „Przerysowuj, łącz, zmieniaj, wzoruj się na innych i nie martw się czasem”.



Cały czas się tego trzymam! Nie warto się spieszyć, każdy uczy się w swoim tempie. =w=

A wzorowanie się na innych wcale nie jest takie złe! To tylko ćwiczenia, nie kopiowanie (dlatego też jestem za niewstawianiem w Internet swoich ćwiczeń, jeśli wiecie, że są to obrazki bardzo podobne do dzieł innych osób. Najlepiej udostępnić je, gdy już tworzymy coś całkiem swojego)!



Moon: Twoja galeria jest bardzo różnorodna i z tego co wiem, bardzo często ją wzbogacasz nowymi pracami. Jakie rysunki sprawiają Ci najwięcej przyjemności?

D-Dye: Bardzo ciężko stwierdzić! Szkice rysuje się najprościej (co ciekawe, nawet szkice do digitalowych obrazków robię tradycyjnie, a potem po prostu rysuję na tablecie, mając zdjęcie szkicu warstwę niżej). Prace markerowe są najbardziej czasochłonne i wymagają precyzji (moje największe obrazki są niewiele większe od kartki A5, nie przepadam za dużymi formatami), ale to po ich skończeniu jestem najbardziej zadowolona z siebie.

Podobnie jest z rysunkami cieniowanymi, robionymi w digitalu lub rysunkami z tłami (je robię bardzo rzadko, bo zajmują spoooro czasu).

Im trudniejsza i szczegółowsza praca, tym więcej dumy mam po jej skończeniu. ^u^

Jeśli jednak chodzi o „łatwość” rysowania, najprzyjemniej się robi digital bez cieni (flat digital), bo nie wymaga to ode mnie poświęcania dużej ilości czasu.

Moon: To teraz moje ulubione pytanie: wolisz rysować tradycyjnie czy w digitalu?

D-Dye: Kolejne pytanie bez odpowiedzi. >< Lubię rysować obrazki w obu formach, bo wiem, że gdybym miała tylko jedną do wyboru, znudziłoby mi się to prędzej czy później.

Digital jest według mnie łatwiejszy, bo w traditionalu nie ma niestety opcji „cofnij”, co często utrudnia pracę. Z drugiej strony, w byciu artystą

chodzi o to, by być coraz bardziej profesjonalnym, prawda? Tradycyjne rysowanie właśnie to w nas kształci, bo rysujemy tak, by nie musieć potem niczego poprawiać.

Moon: Twój styl już od początku pociągał za sobą wielu naśladowców. Jak się z tym czujesz?

D-Dye: Nie jestem pewna, co inni o tym sądzą, ale spotkałam się z wieloma opiniami typu : „Wzorowanie się jest złe i nieoryginalne”.

Ja tak nie uważam i o wzorowaniu się wspomniałam już w jednym z poprzednich pytań. Sama, szukając swojego stylu, musiałam najpierw wzorować się na dziesiątkach artystów, bo naprawdę trudne jest znalezienie czegoś dla siebie bez jakiegokolwiek pomocy czy inspiracji.

Gdy widzę, że ktoś się na mnie wzoruje, to czuję się wręcz dumna, że mój styl jest wystarczająco dobry, by ktoś chciał się nim inspirować. <3



Moon: Jesteś artystką fandomową już ładnych parę lat. Jesteś zadowolona ze swojego postępu i tego, jak twoje rysunki wyglądają aktualnie? Co myślisz teraz o swoich pierwszych próbach?

D-Dye: Czy jestem zadowolona z moich aktualnych prac? Bardziej tak niż nie. Wiem, że gdybym miała więcej czasu na ćwiczenie czegoś nowego, byłabym zadowolona bardziej, ale niestety szkoła skutecznie uniemożliwia mi robienie wszystkiego, czego chciałabym się nauczyć. Niemniej jednak twierdzę, że porównując swoje prace z tego roku do tych sprzed 5 lat, mogę sobie powiedzieć,

że zrobiłam spory postęp. Cieszę się, że miałam okazję rozwinąć się do poziomu, na jakim jestem aktualnie ;v; + uważam, że każdy artysta przez całe swoje życie powinien sobie narzucać nowe cele. Prawdziwy rysownik zawsze potrzebuje nauczyć się czegoś więcej i szlifować to, co już potrafi.

Popatrzmy na jedną z moich starszych prac, 2013 rok :



Moon: Jak już wspomniałam, produkujesz naprawdę wiele prac. Ile czasu zwykle poświęcasz na wykonanie jednego rysunku?

D-Dye: Wszystko zależy od typu rysunku; wiadomo, że szkic zajmie o wiele mniej czasu niż praca kolorowa. Przestałam liczyć czas, jaki poświęcam na rysowanie, ale podejrzewam, że na jedną pracę markerową (fullbody) przeznaczam około 1,5/2 godziny, szkic zajmuje mi zwykle od kilku do kilkunastu minut, a najbardziej czasochłonne są cieniowane prace digitalowe – do 3 godzin na jedną postać (może te czasy wyglądają na krótkie, ale to raczej przez to, że mój styl nie jest zbyt skomplikowany i używam go już na tyle długo, by niektóre rzeczy rysować szybciej).

Oczywiście, ważne jest też, ile postaci rysuję i jak bardzo szczegółowy jest rysunek. c:

Moon: Twoja ponysona jest bardzo charakterystyczna. Opowiedz mi, jaka historia stoi za jej stworzeniem?

D-Dye: Nie uważam, że Dye jest bardzo oryginalnym kucykiem, zwyczajny fioletowy pegazik! W każdym razie, pomysł na takie kolory wziął się oczywiście z tego, że fiolet to jedna z moich ulubionych barw. Cała reszta

jej designu od samego początku była wzorowana na moim autentycznym wyglądzie – podwójne kolczyki, niebieskie oczy, średnio długie włosy z grzywką.

Co do imienia, był to całkowity przypadek. Jak na nie wpadłam? Wpisując randomowe słowa związane z rysowaniem w tłumacz internetowy. Tak oto powstało DrawingDye! (Wolę jednak używać skrótu D-Dye)

Aktualnie moja sona posiada uroczy znaczek przedstawiający pędzel z gwiazdzistą farbą (pędzel był od zawsze, mimo że farby są narzędziem, którego używam najmniej – zostawiłam go ze względu na sentyment). Symbolizuje to oczywiście zamiłowanie do sztuki i astronomii. Jest też kilka dodatków, jakie sama posiadam (jest to ok. 1/5 mojego zbioru wisiorów i naszyjników! Uwielbiam je nosić i każdy z nich mam z jakiegoś powodu).

Dye od czasu stworzenia sporo się zmieniła w miarę, gdy ja sama się zmieniałam. Teraz ma o wiele delikatniejsze kolory i więcej moich cech.

Uważam, że sona powinna być jak najlepszym oddaniem duszy artysty, bo jest to w pewnym sensie przedstawienie siebie w innej postaci. ^u^

Moon: Masz na swoim koncie stworzenie kilku nowych ras kucyków i nie tylko. Tworzysz też bardzo dużo designów pod adopcję. To musi wymagać nie lada zachodu. Skąd czerpiesz do tego inspirację?

D-Dye: Stworzyłam kilka ras i mam zamiar stworzyć ich jeszcze więcej, ale nie ukrywam, że aktualnie znalezienie czegoś, czego jeszcze nie było, jest bardzo trudne! Jednak wracając do pytania... Inspiracje można czerpać zewsząd, trzeba je tylko umieć zauważać. Ja najczęściej przeglądam zdjęcia w Internecie, obserwuję naturę, ludzi, innych artystów, szukam palet kolorów itd. Oj, dużo tego jest! Polecam też pełną inspiracji aplikację WeHeartit.

Inną ważną rzeczą jest dla mnie też to, że każda postać powinna przedstawiać coś konkretnego. Nie lubię tworzyć postaci bez powodu, bo chcę,

by każda z nich miała duszę. Np. tworząc swoje OC, lubię wrzucać do nich rzeczy, które Kocham/lubię – cechy charakteru, ulubione kolory, przedmioty lub to, co sama posiadam, ale jest tego zbyt dużo, by zmieścić wszystko na sonie.

Np. Miryo była stworzona dlatego, że uwielbiam cynamon, a jej kolory miały kojarzyć się z zimowymi wieczorami przy kominku z kubkiem korzennej herbaty. =w=

Moon: Jeśli mogłabyś dodać na stałe do serialu jedną nową rasę, którą byś wybrała?

D-Dye: Hmm, moje skończone kucykowe rasy to Licilla i Asteri (ale one są w fazie przerabiania). Nie wiem jednak, czy chciałabym je dodawać do serialu, bo wszystkie moje postaci żyją w zupełnie innym świecie (więcej informacji wkrótce, świat jest w fazie tworzenia!), którego nie chciałabym łączyć ze światem Equestrii. Ale gdybym miała spekulować, wybrałabym kucyki Licilla!

Moon: Czy jest jakiś polski lub zagraniczny artysta w kucykowym gronie, którego podziwiasz?

D-Dye: Uwielbiam Equestria-Prevails, co prawda, nie tworzy tylko kucyków, ale jego prace są bardzo przyjemne. <3

Moon: Masz jeszcze jakieś inne zainteresowania oprócz wszelkiej działalności plastycznej? Widziałam w Twojej galerii kilka ciekawych fotografii.

D-Dye: Tak jak już zauważyłaś, jednym z tych zainteresowań jest właśnie fotografia. Póki co tylko hobbystyczna, co jakiś czas cyknę jakieś zdjęcie, gdy akurat nadarzy się okazja, ale w przyszłości chciałabym zaopatrzyć się w lepszy aparat. c:

Poza tym astronomia, którą już kilka razy tu wymieniłam. Do tego dochodzi filozofia, bo uwielbiam rozmyślać nad światem, przestrzenią, postępem naukowym i wszystkim tym, czego ludzkość jeszcze nie odkryła.



+ Oglądanie anime, filmów (głównie sci-fi, animowane), śpiewanie, słuchanie muzyki wszelakiej, również od niedawna czytanie (fantastyka i okazjonalnie inne gatunki), czasami rękodzieło.



Moon: Jesteś na bieżąco z serialem czy raczej siedzisz w społeczności fanowskiej i nie śledzisz najnowszych kucykowych produkcji?

D-Dye: Od jakiegoś czasu niestety nie, po prostu nie mam kiedy nadrobić serialu, a chcę oglądać też inne rzeczy. Uważam, że by tworzyć rysunki z fandomowymi postaciami, nie muszę wiedzieć wszystkiego o fandomie. Muszę przyznać, że nie uważam siebie już za typową „pegasister”, bo jestem też w wielu innych fandomach. Ale kucyki i tak zawsze pozostaną dla mnie ważne <3

Moon: Poza DA, gdzie jeszcze udzielasz się w tak zwanym „fandomowym życiu”?

D-Dye: Okazjonalnie na YouTube, ale nie mam zbyt wiele czasu, by nagrywać SpeedPainty. Rzadko robię rysunek od początku do końca bez żadnych przerw, najczęściej zaczynam go jednego dnia, a kończę za tydzień, więc nagranie Speeda byłoby trochę utrudnione!

Moon: To może teraz kilka pytań niezwiązanych z kucykami, bo przecież nie tylko fandomem żyje człowiek. Chyba... Powiedz mi proszę, jakie wypieki najbardziej lubisz?

D-Dye: Ciastka cynamonowe, ciasto szpinakowe, marchewkowe i wafle ryżowe! <3

Moon: W kwestii nauki, w jakim kierunku zamierzasz się kształcić? Coś artystycznego czy w zupełnie inną stronę?

D-Dye: W tym momencie jestem byłym mat-fizem na humanie wybierającym się na ASP bądź do innej szkoły artystycznej. Chciałam spróbować swoich sił w naukach ścisłych, ale po jakimś czasie zorientowałam się, że to jednak nie jest moje przeznaczenie i powinnam ćwiczyć to, co już na jakimkolwiek poziomie potrafię robić.

Moon: Ptaszki ćwierkają, że lubisz produkcje Marvela... Masz może ulubioną postać z tego uniwersum? Czytasz komiksy czy raczej oglądasz filmy, a może to i to?

D-Dye: Kocham nad życie! <3 Na tę chwilę oglądam wszelkie produkcje, ale zamierzam nazbierać trochę komiksów, gdy uda mi się na nie zaoszczędzić.

Co do postaci, Ironman, Doctor Strange i Wolverine są moimi faworytami.

Moon: Na koniec wróć do kucyków. Naprawdę długo powstrzymywałam się, by zadać to pytanie. Twoje rysunki osiągnęły ogromny sukces i każdy z twoich projektów jest rozchwytywany podczas aukcji. Czy uchylilibyś odrobinę rąbka tajemnicy i dała jakieś porady początkującym (i nie tylko) rysownikom, jaką drogę obrać, by do tego dojść?

D-Dye: Myślę, że najpierw trzeba się rozeznac w środowisku, w którym tworzymy, i zobaczyć co już było stworzone, a co jeszcze nie, co ludzie chętniej kupują, na co chętniej patrzą. Powinno się rysować to, co jest oryginalne i będzie chętniej oglądane, ale do tego potrzeba jednak odrobiny wiedzy i doświadczenia. U mnie np. ludzie wolą patrzeć na rysunki z postaciami serialowymi, a niekoniecznie na czyjeś zamówienia. Mniej popularne są zdjęcia, bo moi obserwatorzy w większości znają mnie z rysowania kucyków, nie z fotografii.

Ważna jest też reklama, swoje prace trzeba umieszczać w miejscach, gdzie duża liczba odbiorców będzie mogła je zauważyć.

Najważniejsze jest, by tworzyć to, z czego będziemy dumni, ale trzeba też dostosować to do oczekiwań innych, jeśli chcemy, by komuś tak samo podobały się Twoje prace.

Jeśli ktokolwiek jest czegoś ciekawy lub chciałby o coś jeszcze spytać, śmiało piszcie na moje dA! **D-Dyee**





Szkoła Przyjaźni

Ciekawa ścieżka kariery

Jak pewnie wiecie z trailerów sezonu VIII lub przecieków, Twilight Sparkle otwiera nową placówkę edukacyjną, w której ucząją ona sama wraz z resztą Mane 6 oraz Starlight! Uczniami mają być nie tylko kucyki, ale i gryfy, jaki, hipogryfy, podmieńce, a nawet smoki. A to wszystko dlatego, ponieważ mapa powiększyła się i obejmuje również krainy poza Equestrią, więc trzeba sobie wychować nowych ambasadorów przyjaźni.

» Cahan

Osobiście oceniam pomysł ze szkołąką dwójako. Na pewno wprowadzi to do serialu jakąś świeżość i nowych bohaterów. Poza tym, klasy będą koedukacyjne, co daje nadzieję na wprowadzenie lepiej przedstawionych postaci męskich, czego w MLP:FiM zdecydowanie brakuje. Co prawda główna drużyna uczniów liczy sześciu członków, ale nie wydaje mi się, by byli oni klonami Mane 6. Generalnie uważam, że szkoła będzie spoko pod względem rozrywki czy nawet walorów edukacyjnych dla dzieci.

Z drugiej strony, Szkoła Przyjaźni to idiotyczny pomysł przez samą istotę przyjaźni oraz szkoły. Szkoła służy do nauki czegoś w jakimś celu. Nasza placówka nie jest podstawówką, gimnazjum, liceum czy ich amerykańskim odpowiednikiem, bo skupia się na jednej rzeczy oraz najwyraźniej posiada coś w rodzaju akademika. Najprawdopodobniej mamy tutaj szkolnictwo wyższe, czyli studia.

Po co się studiuje? Cóż, powody są różne: żeby mieć pracę, dla przyjemności, żeby rodzice się odcepili, bo wszyscy idą, żeby sobie przedłużyć dzieciństwo... Tak serio, to celem każdego kierunku studiów powinno być produkowanie ludzi, którzy są potrzebni na rynku pracy. Oczywiście, nawet na Ziemi powstają śmieciowe kierunki (np. hipologia i jeździectwo), stworzone dla kasy. Jednak nawet po nich w teorii można coś robić. A jakie są perspektywy po studiowaniu przyjaźni? Jeżdżenie po świecie i wsadzanie nosa w cudze sprawy? Hajsu z tego raczej nie ma.

Poza tym uważam, że serial bardzo słyca przyjaźń, może dlatego, że amerykańskie „friend” oznacza raczej kolegę niż przyjaciela. W jaki sposób szkoła miałaby uczyć przyjaźni? I czy przyjaźni da się uczyć inaczej niż latami budując relację z konkretną osobą? No i czy aby na pewno taka desperacka walka o przyjaźń ma sens?

W MLP zawsze brakowało mi lekcji, która jednoznacznie wskazywałaby na to, że jeśli ktoś nie chce być naszym przyjacielem, to nie musi być ostatnim bucem czy wielkim wrogiem. Jasne, są pewne momenty, które to sugerują, ale nigdy nie zostało to ubrane w morał. A jak wygląda szkoła? Uczniowie, macie się zaprzyjaźnić, a my was tego nauczymy! Nie, to tak nie działa i nie powinno działać. Można utrzymywać poprawne stosunki z grupą, nawet jeśli się jej nie lubi, bądź darzyć jedynie lekką sympatią.

Kolejny problem stanowi kadra nauczycielska, czyli siedem klaczy, z czego żadna nie ma odpowiedniego wykształcenia. Mamy Twilight, wielką teoretyczkę i całą resztę, dla których te sprawy są raczej naturalne. Z czego Applejack i Rainbow Dash są prostymi kucykami, Shy jest nieśmiała, Rarity popada w samozachwyty i może mieć tendencje do uczenia o modzie, zaś Pinkie Pie jest dość kiepskim materiałem na belfra. Czemu? Może dlatego, że jest upierdliwa, nie akceptuje tego, że inni też chcą mieć jakąś prywatność, święty spokój i nie być jej przyjaciółmi. Dodatkowo sprawa z Rainbow i ciastami – czemu Dash nie powiedziała Pinkie, że nie lubi ciast? Bo wiedziała, jak ta zareaguje i miała rację. Chwilę później, po morale, który mówił „bądź szczerzy ze swoimi przyjaciółmi”, RD mówi, że tulasie Różowej Zarazy są za ciasne? Reakcja? „Nie, nie są”. Najlepszym materiałem na nauczyciela wydaje mi się Starlight, która jest rozsądna, ma dystans do świata i jest praktykiem.

Tylko dalej nie wiemy po co ktokolwiek miałyby traścić swój czas i iść do szkoły, po której nic nie ma. Oczywiście, w uniwersum jest magia przyjaźni i ona działa, ale, ale! Jako magia dotyczyła tylko powierniczek Elementów Harmonii. Poza nimi istnieje tylko zwykła przyjaźń, a ona nie jest magiczna, pomimo całej swojej wspaniałości. Cały świat sam z siebie zawiera znajomości, które z czasem przybierają na znaczeniu, ale Twilight musiała stworzyć takie studia, ponieważ sama bez popchnięcia przez Celestię nie dałaby rady.



Jest jeden mały problem – Twilight tak naprawdę nie studiowała magii przyjaźni. Ona studiowała magię, ale Celestia, bojąc się, że wyhoduje sobie Sunset 2.0 i potrzebując nowego powiernika lub powierniczek Elementów. Te jako pierwsze były używane przez dwie klacze – Lunę i Celestię, później Celestia używała ich samodzielnie tak długo, aż straciła z nimi łączność, prawdopodobnie przez ból spowodowany poczuciem winy i utratą siostry. Zwróćcie jednak uwagę na mały szczegół: królewskie siostry władały tymi artefaktami we dwie, a starsza z nich przez jakiś czas dawała radę w pojedynkę. Aktualnych powierniczek musiało być sześć, czyli tyle samo co filarów Equestrii. Być może ma to związek z tym, że nie są alikornami i przez to są słabsze.

Celestia zostawiła Twilight w Ponyville pod pretekstem studiowania magii przyjaźni nie dlatego, że przyjaźń to magia, tylko dlatego, że społeczne zdolności też są ważne, a jej ukochana uczennica w inny sposób by ich nigdy nie zdobyła. Poza tym, lepiej by Elementy poznały się lepiej, co zdecydowanie miało zaowocować w przyszłości. Listy istniały po to, żeby nasza jednorożka nie straciła kontaktu ze swoją mentorką. Słoneczna Księżniczka nigdy nie przykładła jakiegokolwiek ogromnej wagi do tych nauk jako nauk magii. Raczej zależało jej by panna Sparkle nieco dojrzała do życia w społeczeństwie.



Niestety, ale Twilight potraktowała to wszystko zbyt poważnie, co widać już przy Starlight Glimmer i wspaniałych metodach nauczania. Szczególnie, że Glim Glam tak naprawdę nie miała problemów z nauką przyjaźni i z przyjaźnią. Ona doskonale przyjaźń rozumiała i rozumie. Tak naprawdę, to przyjaźń zawiodła ją. Od kiedy została uczennicą Twałota, to cóż... Stale udowadniała, że rozumie to lepiej niż jej mentorka, co zresztą nie jest trudne.

Niestety, ale głupi pomysł poszedł dalej i tak powstała szkoła. Bo przecież, te rasy rozumne to za głupie są, by wymyślić przyjaźń. Dlatego niech byczą się całymi dniami, dzięki czemu pewnego dnia wrócą do swojej ojczyzny i przyniosą jej zmiany na lepsze. To bardzo twałotowaty sposób myślenia, ale od biedy można tu znaleźć jakąś logikę.

Jednak czy inne rasy potrzebują akurat przyjaźni? Myślę, że nie. Gryfy nie miały problemu z przyjaźnią, raczej z Griffonstone – Gilda zbierała pieniądze na to, by je opuścić, a i inni przedstawiciele tego gatunku spotkani poza tym miastem wydawali się całkiem spoko. Być może czuły się przytłoczone biedą, ruinami, minioną potęgą i tym, że wszystko wokół się waliło, a Pinkie Pie dała im... proszek do pieczenia. Pomogła Gildzie, załamanej światem, w którym przyszło jej żyć, a która przyjaźń znała już od dawna.

Smoki mają zupełnie inną kulturę i w pełni dorosłe osobniki prowadzą samotniczy tryb życia. Dotyczy to nawet Ember, którą odmieniło spotkanie ze Spike'iem. Jednak jej gatunek nie jest zbyt społeczny, nie mają miast, ani nawet państwa. Tego raczej nie zmieni żadna przyjaźń, bo ta nie leży w naturze tej rasy. Młode osobniki żyją w grupach rówieśniczych, jednak starsze stają się samotnikami, nie licząc migracji, która być może ma na celu spłodzenie kolejnego pokolenia. Smoczy Lord wzywa je przy pomocy magii bardzo rzadko – raz na wiele lat. Jednak jest coś jeszcze, o czym wspomnę później.

Podmieńce wydają się dobrze sobie radzić same. Thorax miał problem z Pharynxem i to nie jest dziwne, bo w każdej grupie znajdzie się czarna owca, a proste rozwiązania nie zawsze są dobre. Ich społeczeństwo nie potrzebuje lekcji przyjaźni, bo odnalazło ją samodzielnie. Zwróćcie jednak uwagę na to, że podmieńce to gatunek stadny, z silnie zaznaczoną hierarchią. Życie w roju leży w ich naturze.



Jaki nie mają problemów z przyjaźnią, raczej z oślim uporem, izolacją i głupotą. Hipogryfy nie mają żadnych problemów. Kucyki zresztą też, nie jako rasa. Jasne, zawsze znajdą się jednostki i kłopoty, ale tego nie rozwiąże nawet armia ambasadorów przyjaźni. A jeśli mają takie akcje, że przez problem z przyjaźnią źle się dzieje w całych miasteczkach, to jest to robota dla urzędników państwowych i samych księżniczek.

A co jeśli jest w tym coś więcej? Zauważyliście, że na trailerach, na otwarciu szkoły przybywają władcy poszczególnych nacji lub ich reprezentanci? Być może cała ta uczelnia ma charakter polityczny i chodzi raczej o wykształcenie przyszłych ambasadorów, rozumiejących kulturę equestriańską, a nawet szpiegujących dla swoich monarchów. Sądzę, że gdyby smoki były bardziej zjednoczone i zdolne do współpracy, to mogłyby zwojować cały świat.

Co tu dużo mówić – nawet, jeśli Szkoła Przyjaźni ma jakiś sens w świecie kucyków, to wciąż jest pomysłem dość głupim i naiwnym. Ale to nieistotne, bo najważniejsze, żeby się dobrze oglądało. A że absolwenci dostaną pracę tylko w „Redbugu” czy innym „BigMacu”, to już insza inszość.



Nauki płynące z serialu: sezon pierwszy

Morały dobre i złe

Nie wiem, ile dokładnie powstało odcinków czwartej generacji kucyków i nie chce mi się teraz tego sprawdzać. Przez ten czas przewinęło się wiele morałów i to nie zawsze dobrych. Pisała już o tym zresztą Rarity na FGE ([link do artykułu](#)), jednak to nie to zainspirowało mnie do rozpoczęcia tej serii artykułów. Raczej zaczęłam zastanawiać się nad przedstawieniem różnych problemów w serialu i zauważyłam, że pewnych lekcji brakuje, a inne przedstawiono kiepsko. Dlatego postanowiłam omówić wszystkie odcinki pod tym kątem.

» Cahan

Friendship is Magic

Pierwsze dwa odcinki stanowią wprowadzenie do serialu i ogólne przedstawienie głównych bohaterek. To tu formuje się drużyna pierścienia, czyli Mane Six, sześć przyjaciółek, reprezentujących: dobroć, lojalność, szczodrość, szczerłość, śmiech i magię... Nie, po prostu nie. Z jednej strony to jest ok, bo to w sumie czterdzieści minut bajki dla dzieci, ale dalej dało się to zrobić lepiej.

Przede wszystkim przyjaźń, to coś, co nie powstaje w parę godzin, tylko w parę lat. One nawet nie zostały koleżankami, tylko znajomymi. Oczywiście, to jest wstęp do przyjaźni, ale na chwilę obecną mamy tylko coś w amerykańskim znaczeniu tego słowa. „Friend”, to nie „przyjaciel”, a przynajmniej nie do końca. W ich znaczeniu jeśli kogoś w miarę lubisz, a on w miarę lubi

ciebie, to już jest twoim „friendem”, nawet jeśli znacie się od godziny. W takim znaczeniu główna myśl serialu staje się trochę bardziej sensowna.

Dalej pozostaje problem Elementów Harmonii i całej magii przyjaźni – bo tu chyba jednak wypadałoby użyć więzi mocniejszej niż krótka znajomość. A co jeśli... magia przyjaźni nie istnieje i są tylko nasze ulubione artefakty? Celestia używała ich bez przyjaźni, chyba że używała ich razem ze swoimi tulpami – Trollestią i Molestią.

Jeśli magia przyjaźni istnieje, to takie czary może uprawiać każdy, a robi to tylko Mane Six. Elementy muszą być razem, żeby funkcjonowały poprawnie, co nie jest do końca prawdą – Element Magii działał samodzielnie w Equestria Girls. Jednak nawet wspólne działanie nie oznacza przyjaźni, wystarczy, że w przypadku wielu użytkowników mają wspólny cel.

Do użycia Elementów trzeba było znaleźć kucyki (ciekawie czy gryf lub smok mógłby być powiernikiem) o określonych cechach, ponieważ Celestia utraciła z nimi łączność po sprawie z Nightmare Moon. Ciekawie, że w ogóle mogła używać ich sama – wcześniej władała magią, dobrocią i hojnością, zaś Luna lojalnością, szczerością i śmiechem. Ale dobra, napatoczyły się Mane Six, ponieważ doskonale pasowały do tych artefaktów... Tyle, że niezbyt.

No dobra, większość z nich pasowała. Ale taka Applejack, która zdała test na szczerłość, ponieważ nie skłamała w sytuacji, w której nie miała po co kłamać?

Ej, ludzie! Chlorofil to zielony barwnik, gib element! Cóż, osobiście uważam, że uczciwość nie do końca na tym polega. Normalni ludzie kłamią, kiedy mają w tym jakiś interes albo prawda jest niewygodna dla nich lub ich rozmówcy („Wcale nie wyglądasz grubo, kochanie!”). Nie zawsze kłamię się w złych intencjach, a czasem może to nawet prowadzić ku dobremu.

Pinkie Pie reprezentuje śmiech, ponieważ śmiała się ze strasznych drzew, które sobie spokojnie stały, ale po ciemku wydawały się przerażające. To może nie byłoby takie złe, gdyby twórcy zbudowali wokół tego jakąś atmosferę przynębienia i poczucia beznadziei. Tymczasem mamy raczej coś, co wygląda jak laska, która jako jedyna chichra się podczas oglądania horrorów.

Na końcu odcinka mamy strzał z lasera, który sprawia, że Nightmare Moon zmienia się w Lunę i już nie chce obalać Celestii. Bo przyjaźń zwycięży każde zło! To chyba nie jest dobry morał. Powiedziałabym, że cały ten dwuodcinkowiec jest bardzo płytki i infantylny, nawet jak na ten serial.

The Ticket Master

Odcinek, który zapoczątkował serię memów z Trollestią. Celestia wysłała Twilight dwa bilety na Wielką Galę Grand Galopu – jeden dla niej, a drugi pewnie domyślnie dla Spike’a. Przez wiele lat fandom uważał to za trolling albo wręcz bezmyślność księżniczki, ale z perspektywy czasu zastanawiam się, czy to nie miał być test, który pokaże jak zachowają się jej uczennica oraz jej nowe koleżanki.

Chyba wszyscy wiedzą jak potoczyła się ta historia. Każda z Mane Six zaczęła się Twilight narzucać i żebrać o ten bilet. Powody były różne. Żadna nie chciała ustąpić drugiej – a powody niektórych wydawały się mniej ważne niż innych. Tymczasem przerażona jednorożka nie wiedziała, co robić, podczas gdy sytuacja coraz bardziej wymykała się spod kontroli. W końcu Mane Six się pozornie ogarnęły (bo raczej liczyły, że w ten sposób prędzej coś ugrają – zachowanie Rainbow) i Twi odesłała bilety Celestii, uznając, że to będzie najbardziej sprawiedliwe rozwiązanie.

Morałem odcinka było, że jednym z aspektów przyjaźni jest dzielenie się dobrami, ale kiedy ktoś ma więcej dóbr niż inni, to jest to niesprawiedliwe i innym będzie smutno... W nagrodę wszystkie dostały bilety od Celki.

Uważam to za nieżyciową lekcję, bo zawsze będzie tak, że dóbr nie starczy dla każdego. Nie wszystkich, tak już jest urządzony ten świat. Tak, innym może i będzie z tego powodu smutno, ale jeśli są dość dojrzały, to rozumieją to i zaakceptują. Nie sądzę też, że powinniśmy rezygnować z własnych dóbr, bo inni nie mają. W takim wypadku to inni mają problem z zazdrością, a nie my z dobrami.

Zaznaczam, że nie mówię tu o skrajnych sytuacjach, w których wielcy możni się bogacą, a ich lud głoduje, tylko o zwykłych problemach zwyczajnych ludzi. Chociaż nawet gdyby problem dotyczył tego, że mają za mało bułek, żeby wykarmić wszystkich, to wyrzucenie bułek za burtę, aby nikt się nie najadł też by nic nie dało.

Applebuck Season

Mogę sobie nie lubić tego odcinka, ale uważam, że ma naprawdę dobry morał, a brzmi on: czasami warto przyjąć czyjąś pomoc i nie należy zapracowywać się na śmierć, bo w ten sposób szkodzimy nie tylko sobie,



ale i innym. Powiedziałabym coś więcej, ale w sumie po co, skoro odcinek zrobił to za mnie i nawet w dowcipny sposób pokazał błędy w pracy i ich potencjalne skutki. Panie i panowie, to jest odcinek o dyżurujących lekarzach w polskich szpitalach.

Griffon The Brush Off

Odcinek, który miał w założeniu pokazać, że niektórzy przyjaciele okazują się fałszywi. No dobra, to jest prawda, ale akurat Gilda nie jest najlepszym tego przykładem. Gryfka, która była przyjaciółką Rainbow

Dash, nie zrobiła w stosunku do niej nic złego. Nie Fluttershy, nie Pinkie Pie i nie Granny Smith. Poza tym nawet w ich przypadkach ciężko powiedzieć, by zrobiła coś szczególnie złego. Tak, nakrzyżała na Shy, bo się wkurzyła, to było niepotrzebne, ale zdarza się jakiejś połowie populacji ludzkiej. Pinkie Pie zasłużyła na wszystko, co otrzymała od Gildy, ponieważ jest natrętną, upierdliwą klaczą, która stale przeszkadzała jej w spędzeniu dnia z dawno niewidzianą przyjaciółką. A Granny Smith? Żart z wunszem i kradzież jabłka. Kradzież faktycznie wypada bardzo niefajnie, dobra. Ale to dalej nie przekreśla przyjaźni z RD.

W późniejszych sezonach ponownie spotykamy Gildę, która okazała się jednak być przyjaciółką RD. Przez ten cały czas, Rainbow, która czasem bywa bucowata, znalazła sobie nieco bardziej bucowatą koleżankę i od razu kucykom odwaliło. A po tym co gryfca zgotowały na imprezie, to ja się nie dziwię, że ta się wkurzyła. Każdy dałby się wyprowadzić z równowagi po czymś takim.

Boast Busters

Znowu morał w sumie dobry, ale sposób, w jaki Twilight do tego doszła, to już niekoniecznie. Tak należy być dumnym z siebie, a fałszywa skromność do niczego nie prowadzi, ale z drugiej strony należy brać poprawkę na to, jak działają artyści cyrkowi, tacy, jak Trixie. Bo przechwałki stanowią element ich pracy. Mane Six przypominają tu widza, który przyszedł na występ, wstaje z widowni i krzyczy, że to nie jest prawdziwa magia.

Dragonshy

Czyli nigdy nie trać wiary w przyjaciół. Nie jestem pewna, czy to aby na pewno jest prawda. Powiedziałabym, że raczej zależy od przyjaciela i sytuacji. Powiedziałabym wręcz, że czasami należy ich sprowdzać na ziemię, nawet jeśli to się wydaje brutalne. Nasi przyjaciele są zawsze wspaniali, ale nie są idealnymi i im też może się coś nie udać. Niestety, ale prawdziwy świat

nie jest idealną Equestrią. No i ciekawe jaki byłby morał tego odcinka, gdyby smok spalił Fluttershy. A przecież ta pokonała swój lęk i w ogóle. Może lepiej: „nie powinniśmy nie doceniać swoich przyjaciół”?

Look Before You Sleep

Pierwszy odcinek z serii Rarijack, czyli o przyjaźni dwóch przeciwników. Czyli o tym, że jeśli zaakceptuje się czyjąś inność, to można się naprawdę dobrze dogadywać. I to jest prawda, znam to z autopsji. Przykłady mamy nawet w samym gronie byłych i obecnych redaktorów Equestria Times. Za to według licznych członków fandomu koleżeństwo, a nawet przyjaźń osób o różnych charakterach i poglądach jest niemożliwe. Cóż, jest jak najbardziej możliwe, ale wtedy i tylko wtedy, gdy obie strony są tolerancyjne i otwarte w wystarczającym stopniu.

Bridle Gossip

Czyli opowieść o tym, że nie każdy obcy czy dziwny na pierwszy rzut oka człowiek chce nas zjeść. A także o tym, że plotki często mają mało wspólnego z prawdą. Cóż, jest to jak najbardziej życiowe. Jeśli zebrać wszystkie plotki, które chodzą lub chodziły o mnie po tym fandomie, to wychodzi na to, że jestem jednym z Jeźdźców Apokalipsy, trzynastoletnim chłopcem, członkiem Kościoła Dolara84 i cholera wie czym jeszcze. Zdarzyło mi się nawet skonfrontować z osobami, które gadały tego typu bzdury i po dłuższej rozmowie same sobie uzmysławiały, że wygłaszane przez nie opinie były przesadzone, czasami wysrane z palca czy brały na poważnie dowcipy i sarkazm.

Dobra, niektórzy powiedzą, że plotki zawierają ziarno prawdy, a stereotypy skądś się biorą. Cóż, pozostaje im życzyć, żeby przetestowali to na własnej skórze, jako obiekt tych właśnie plotek i stereotypów. Czasami bywa śmiesznie, czasami strasznie, ale zazwyczaj jest to po prostu irytujące.

Oczywiście, nic nie jest czarno-białe i uprzedzenia często mają jakieś źródło, ale czy nie powinniśmy starać się oceniać jednostek zamiast ogółu? I czy nie lepiej najpierw wysłuchać, co druga strona ma do powiedzenia, zamiast od razu odwalić i panikować? Mówiąc dosadniej: nie należy oceniać książki po okładce, ani zebrać po paskach.





Swarm of the Century

Morał dobry, wykonanie całkiem, całkiem. Tak, pomoc może nadejść nawet z najmniej oczekiwanej strony i należy słuchać naszych przyjaciół oraz tego, co mają nam do powiedzenia. Gorzej, jeśli oni nie potrafią powiedzieć, o co im chodzi, tylko zachowują się w sposób na pierwszy rzut oka irracjonalny. Z drugiej strony – uwierzylibyście Pinkie Pie, gdyby powiedziała, że na szkodniki pomoże tylko kucyk-orkiestra?

Winter Wrap Up

Wszyscy mamy ukryte talenty, a przynajmniej to próbuje nam powiedzieć ten odcinek. Taka wiara w to, że każdy ma jakiś specjalny talent jest bardzo amerykańska. Każdy z nas ma mocniejsze i słabsze strony, ale nie zawsze to oznacza talent, często jest to raczej ciężka praca. Talent ułatwia robienie czegoś, ale nie jest niezbędny do tego żeby np. być wspaniałym artystą. I jeśli się nad tym zastanowić, to nie wiem, czy każdy ma jakiś talent.

Call of the Cutie

„Czasami coś, przez co boimy się stracić przyjaciół, pomoże nam ich zdobyć oraz sprawia, że jesteśmy wyjątkowi” – tak, to prawda. Czasami. Jednak nie jestem pewna, czy pusty boczek, oznaczający brak znajomości swojego talentu, sprawia, że jest się specjalnym w pozytywnym znaczeniu tego słowa. To taka sama wyjątkowość jak brak znajomości matematyki czy bycie największą lebiegą na zajęciach wychowania fizycznego.

W zasadzie, to wyjątkowość może być negatywna, neutralna i pozytywna. Gładkie boczeki to w pewnym wieku są w najlepszym razie wyjątkowością neutralną. Fakt, nawet negatywne wyróżnianie się może nam pomóc znaleźć przyjaciół, często podobnych nam przegrywów, ale nie sprawi, że bycie beztalenciem jest fajne.

Fall Weather Friends

Przyjaźń jest ważniejsza niż rywalizacja. To jest piękne, prawdziwe i naiwne. Zdrowa rywalizacja jest dobra, chora już nie. Zdecydowanie nie powinniśmy zaczynać czegoś takiego i powinniśmy

starać się przywoływać do rozsądku naszych przyjaciół, ale niestety – walka o kobietę, posadę czy inne dobra zniszczyła już niejedną przyjaźń i czasami nie da się tego uniknąć. Bardzo dobry morał, niestety dorośli lubią o nim zapominać.

Suited for Success

Morałem tego odcinka niby było „darowanemu koniowi nie patrzy się w zęby”, ale ja tu widzę coś więcej: pozwól specjalistom robić swoją robotę. Jasne, należy kontrolować, sprawdzać i dopytywać się, ale jednak oni wiedzą lepiej. Ciężko tu coś więcej powiedzieć, ponieważ myśl przewodnia jest w tym wypadku prosta i nie widzę powodu by z nią dyskutować.

Feeling Pinkie Keen

„Niektórych rzeczy nie da się łatwo wyjaśnić i w takich wypadkach należy zaufać swoim przyjaciołom” – z pierwszą częścią zdania się zgadzam, z drugą już nie. Jeśli nasi przyjaciele wierzą w magię czakr, powiększanie piersi

przy pomocy hipnozy czy lewoskrętną witaminę C, to nie znaczy, że mają rację. Homeopatii nie da się w logiczny sposób wyjaśnić, miliony ludzi w nią wierzą, a ta dalej jest bzdurą.

Niestety, ale ten morał może stanowić pożywkę pod różne absurdalne myśli spiskowej teorii dziejów. Nauka nie potrafi wyjaśnić wszystkiego i ciągle się rozwija, ale nie mamy lepszych narzędzi poznawczych. I zazwyczaj rzeczy, które się z nią nie zgadzają, to bzdury. Nie zawsze, ale często. Brałabym to pod uwagę w pierwszej kolejności.

Sonic Rainboom

Należy trzymać kopytka na ziemi i być tam dla swoich przyjaciół, yay! Tak, to prawda. Należy wspierać przyjaciół i to w sumie tyle... Tu chyba nie da się powiedzieć nic więcej. Dobry odcinek z fajnym morałem. No i była Celestia. W ogóle, w pierwszym sezonie pojawiała się dość często, teraz jakoś bardziej zwróciłam na to uwagę. Ceśka wróć, herbatki truć!

Stare Master

Nie brać na siebie za dużo – czyli o tym, że czasami robota może nas przerosnąć. Koniec końców Flutter-shy poradziła sobie z CMC, ale nie było łatwo. Morał dobry, ale sposób, w jaki kucyki do niego doszły już nieszczególnie. Bo czy ktokolwiek poradziłby sobie z nimi lepiej? Trójka niewychowanych, nieznośnych i nieodpowiedzialnych smarkul, z którymi nie poradziłby sobie nawet Pan Ciemności, jeśli pozostawiłby je przy życiu.

Oczywiście, zgadzam się, że należy brać siły na zamiary, ale opieka nad trójką dzieci to coś, z czym żadna z Mane Six nie dałaby sobie rady. Szczególnie w tamtym okresie. W końcu sama Sweetie Belle potrafi doprowadzić Rarity do szewskiej pasji. W sumie ten morał widzieliśmy już wcześniej – w odcinku z Applejack i zbiorami jabłek, gdzie został przedstawiony dużo lepiej.

The Show Stoppers

Zamiast zmuszać się do rzeczy, które nie są nam pisane, powinniśmy rozwijać nasze prawdziwe talenty. Znowu się nie zgadzam – jeśli nie mówimy o życiu zawodowym, to powinniśmy robić, to co sprawia nam przyjemność i próbować nowych rzeczy. Opowiem Wam o takiej jednej dziewczynie, nazwijmy ją Cahan. Cahan nie ma talentu do rysowania i nawet wiele godzin spędzonych na tej czynności przyniosło mocno średnie efekty. Cahan nie zamierza przestać rysować, bo sprawia jej to przyjemność.

Zdarzają się też ludzie, którzy odznaczają się wybitnością w dziedzinach, których nienawidzą. Niby to jest korzyść dla świata, ale niekoniecznie dla nich. Bo nawet jeśli mają z tego pieniądze, to niekoniecznie są szczęśliwi. Co prawda hajs szczęście daje, przynajmniej niektórym, ale nie zawsze. Dlatego uważam, że powinniśmy starać się tak zajmować sobie życie żeby odnaleźć w nim jak najwięcej radości.

A Dog and Pony Show

Kolejny odcinek, który mówi, że nie należy oceniać po pozorach oraz że przyjaciele mogą nas czymś zaskoczyć. Tym razem pokazano tu również ogromną rolę sprytu. Zaczyna morał i genialny odcinek. Poza tym pragnę pochwalić kreację Rarity, z której nie zrobiono stereotypowej, pustej lali. Może i pianka jest damulką, ale ma duszę godną prawdziwego wojownika.



Green Isn't Your Color

Dobrze jest mówić, co się myśli i umieć dochowywać sekretów. Zgadzam się jak najbardziej, chociaż uważam, że czasem lepiej tych sekretów nie dochowywać, dla czyjegoś dobra. Oczywiście, to są naprawdę wyjątkowe sytuacje. Ten odcinek pokazuje, jak ważna jest szczerość w przyjaźni i komunikacja międzyludzka. Rozmawiamy częściej, bo dzięki temu można rozwiązać wiele problemów, zamiast doprowadzać do ich eskalacji.

Over a Barrel

Nawet najgorsi wrogowie mogą zostać przyjaciółmi. Cóż, wrogowie mogą, ale nie najgorsi. Jeśli ktoś komuś zgwałcił matkę, zamordował żonę i ukradł psa, to o żadnej przyjaźni nie będzie mowy. Całe szczęście, że ludzie zazwyczaj nie mają takich wrogów, a zwłaszcza dzieci w przedszkolach i szkołach podstawowych. Morałem tego odcinka jest więc tak naprawdę przyjaźń ponad podziałami i to jest naprawdę mądre. Poza tym dobrze jest wysłuchać racji tej drugiej strony i spróbować odnaleźć najlepsze możliwe rozwiązanie.

A Bird in the Hoof

Nie należy wyciągać pochopnych wniosków. Oraz zajmować się zwierzętami, o których nie mamy zielonego pojęcia. To jeden z najlepszych morałów w serialu, a ten odcinek poleciłabym większości zwierzolubów, którzy często patrzą sercem, co prowadzi do tragedii. Wygląda to mniej więcej tak, jak u Fluttershy: biedny, zmęczony konik, dam mu zimnej wody zaraz po wysiłku... ojej, kolka. Konik zdechł?

To na pewno wina jego złego właściciela! Dokładnie tak działają przeciętni miłośnicy zwierzątek.

The Cutie Mark Chronicles

Każdy kucyk ma szczególny, niemal magiczny związek ze swoimi przyjaciółmi, nawet przed ich poznanie – to jeden z najgłębszych morałów w całym serialu. Odcinek dobry, wniosek zły. Nawet ciężko mi powiedzieć, czemu ten list do Celestii jest taki idiotyczny. Może dlatego, że to po prostu nieprawda? Nie lepsze byłoby coś o zbiegach okoliczności? Czy o tym, że nawet jedna mała rzecz może mieć gigantyczny wpływ na nasze życie?

Owl's Well That Ends Well

Zazdrość i kłamstwa niszczą przyjaźń. Zgadzam się i uważam to za dobry morał, ale nie do końca. Zazdrość nie jest w pełni zależna od nas i potrafi być dobra. Jest w porządku, kiedy motywuje nas do zmian i samodoskonalenia się. Poza tym nie musi ona oznaczać zawiści i działania na czyjąś szkodę. Czy to źle, że zazdrościmy koledze lepszych ocen, bo sami chcielibyśmy je mieć? Przecież to nie jest tak, że od razu życzymy mu źle.

Party of One

Zawsze oczekuj najlepszego od przyjaciół i nigdy nie licz na najgorsze – coś takiego mógł powiedzieć tylko ktoś, komu nikt nigdy nie wbił sztyletu prosto w plecy. Co prawda uważam, że lepiej nie zakładać automatycznie tego, że nasi przyjaciele mają najgorsze możliwe intencje i lepiej wcześniej dokładnie wy badać, co w trawie piszczy, ale pewna doza nieufności jest jak najbardziej wskazana. Zapamiętajcie słowa wujka Littlefingera z „Pieśni Lodu i Ognia”: „Nigdy nikomu nie ufaj”.



The Best Night Ever

Nadeszła zapowiadana od wielu odcinków Wielka Gala Grand Galopu. I Celestia powiedziała, że była dobra. A morał z tego płynie taki: pączki i gorąca czekolada sprawią, że nawet najgorszy dzień stanie się niezły... tzn. nawet najgorsze momenty mogą stać się całkiem spoko, jeśli jesteśmy w towarzystwie przyjaciół. Najgorsze raczej nie, bo wątpię, by obecność przyjaciół zrekompensowała śmierć ukochanej osoby albo zdradę małżonka. Jednak niewątpliwie obecność przyjaciół pomaga przezwyciężyć trudności, a potem miło je wspominać.



Rysowanie to magia

Lubię czasem myśleć o świecie, jak o galerii sztuki. Oczy są w nim swoistym, małym obrazem. Patrząc w nie za każdym razem można dostrzec unikalną drobinę, która wraz z pozostałymi tworzy wyjątkowość koloru naszych tęczówek. To jeden z moich ulubionych tematów, jeśli chodzi o sztukę i myślę, że wyrobienie sobie własnego sposobu rysowania oczu w kucykach jest ważnym elementem indywidualnego stylu. Rzućcie na to okiem.

» *Moonlight*

Pierwszy rzut

Jak to już kilka razy powtarzałam, przed przystąpieniem do pracy, warto dokładnie zapoznać się z rysowanym tematem. Na pierwszy rzut, prawdziwe końskie ślepia hipnotyzują kształtem źrenicy, która podobnie jak u kóz i antylop jest pozioma. Następną charakterystyczną cechą są powieki. Nasz konik ma dwie zewnętrzne i jedną wewnętrzną, która zwana jest też „trzecią powieką”. Kąciki oczu są umieszczone jakby po skosie sprawiając, że ślepie przypomina obły romb. To dlatego, że wewnętrzny kącik jest umieszczony ciut niżej od zewnętrznego. Z moich prowizorycznych poszukiwań wyszło, że konie mają najczęściej brązowe lub niebieskie oczy. Ten drugi kolor nazywany jest „okiem rybim” i powoduje go niewielka ilość melaniny w tęczówce. Mówi się, że to wada, ale dla artystów koń czy kuc z tak niezwykłymi ślepiami jest bardzo interesującym modelem do

narysowania. Dodatkowo to całkiem zabawne, bo z tego, co zauważyłam wynika, że w Equestrii dużo łatwiej spotkać kucyka o błękitnych ślepkach niż takiego z tęczówką w kolorze mlecznej czekolady. Końskie oczy cudnie błyszczą w świetle i okrywa je welon długich, gęstych rzęs, najczęściej w kolorze zbliżonym do sierści. Wybrane cechy z powodzeniem można przemycić do naszej pracy, by dodać słodkim, pastelowym postaciom pewnej unikalności.

Zamknięci w schemacie

Patrząc już na główne bohaterki serialu, można zauważyć pewne zależności w kresce budującej ich oczy. Niektóre są unikalne, jak w przypadku Fluttershy. Pozostałe są bardzo popularne wśród innych klaczy zamieszkujących Equestrię. Te drugie różnią się przeważnie kształtem i ilością rzęs. Mogą być zalotnie i bardzo dziewczęco podwinięte lub proste i nieco grubsze, idealne dla silnej i niezależnej klaczy. Dobrym przykładem tego drugiego schematu jest Rainbow Dash i Starlight Glimmer, których oczy z ostrymi, pionowymi rzęsami różnią się jedynie kolorem tęczówki. Schemat uwodzicielskich zwierciadeł z welonem rzęs u panienki Rarity został powielony u klaczek pracujących w spa, tylko z nieco bardziej wyraźnym cieniem na powiekach. Oprawa naszych małych dzieł sztuki zawiera najczęściej po trzy rzęski przy górnej powiece i opcjonalnie dwie lub trzy przy dolnej. Podobny zabieg z powielanym schematem można zauważyć w przypadku ogierów, ale u nich raczej nie zaznacza się rzęs. (Chyba, że są sławnymi trese



w przypadku DJ-Pon 3 (Vinyl Scratch) i Photo Finish. Najświeższym zabiegiem użytym w MLP: Film jest zasłonięcie ich zwyczajnie przez pokaźną grzywkę użyte u Songbird Serenade. Wracając do okularów, przeważnie nie są one stałym elementem wyglądu postaci, ale chwilowym dodatkiem. Czarne okulary przeciwsłoneczne są używane w trybie incognito lub wręcz przeciwnie, by podkreślić wspaniałość postaci, jak to często praktykuje Rainbow Dash. Po rysunku oka można też rozróżnić rasy występujące w serialu. Mamy ostro zakończone, grubo oprawione oczy zebr, niepokojąco puste ślepia podmieńców czy też smoki z pionowymi, cienkimi źrenicami. Ponadto każdy z antagonistów pojawiających się w serialu miał swój własny, indywidualny projekt aparatu wzrokowego. Zdecydowanie jest z czego czerpać inspirację.

Kolor ci w oko

W prostym serialowym stylu niezwykle trudno zaakcentować morze odcieni zamkniętych w tęczęwce. W kanonie twórcy zwykle uciekają się do użycia prostego gradientu w obrębie jednego, maksymalnie dwóch

rami zwierząt...). Idąc dalej, warto zaznaczyć, że każda z księżniczek, prócz naszej drogiej Twilight Sparkle, ma swój własny unikatowy rysunek oka. Szczególnym przypadkiem jest tu księżniczka Luna, która posiada aż dwa schematy dla swojej bardziej uroczej i mroczniejszej strony. Prócz nich jeszcze kilka drugo- i trzecioplanowych postaci wyodrębniono z tłumu poprzez indywidualny schemat ślepek. W tym miejscu, po prostu muszę napisać o Wielkiej i Potężnej Trixie! Chociaż w jej przypadku zmiana nie jest zbyt duża, toteż nie zawsze się ją zaznacza. W oprawie oka Trixie, rzęsy znajdują się nad wewnętrznym kącikiem, zamiast przy zewnętrznym, tak jak u pozostałych klaczy. Zabieg ten wzmacnia nieco wyraźną wyższość, która bije z aparycji iluzjonistki. Dodatkowo, innymi przykładami wyrwania się z ram schematów są Saffron Masala, Fleur de Lis czy też Sunset Shimmer. Niektóre postaci posiadają brwi, by jeszcze bardziej zwracać na siebie uwagę, tak jak Tree Hugger, Moon Dancer, Plaid Stripes czy Coriander Cumin. Z drugiej strony, ciekawym posunięciem jest całkowite zakrycie patrzalek z pomocą okularów jak



kolorów lub zwyczajnie w jednym fragmencie oka umieszczają kilka kolorowych paseczków z tej samej gamy. Czasem obie techniki są łączone ze sobą. W ten sposób efekt końcowy jest nieco płaski, ale świetnie wpasowuje się w kreskówkowy klimat stylistyki serialu. Na kartce to już nie jest takie proste. Gdy zabieramy się do rysowania kucyka tradycyjnie, warto zastanowić się najpierw czy chcemy, by nasze oko było bardziej realistyczne, a może wręcz przeciwnie minimalistyczne i bajkowe.

Jeśli chcemy, równie dobrze możemy dać zwykłe kropki zamiast skomplikowanych patrzyłek, byle konsekwentnie cukiereczki. Sposób rysowania tęczy jest zdecydowanie bardzo ciekawym elementem urozmaicenia wybranego przez nas stylu. Można ją po prostu zaznaczyć ciemniejszym konturem i pokolorować wewnątrz na gładko lub budować powoli warstwa po warstwie, nakładając na siebie

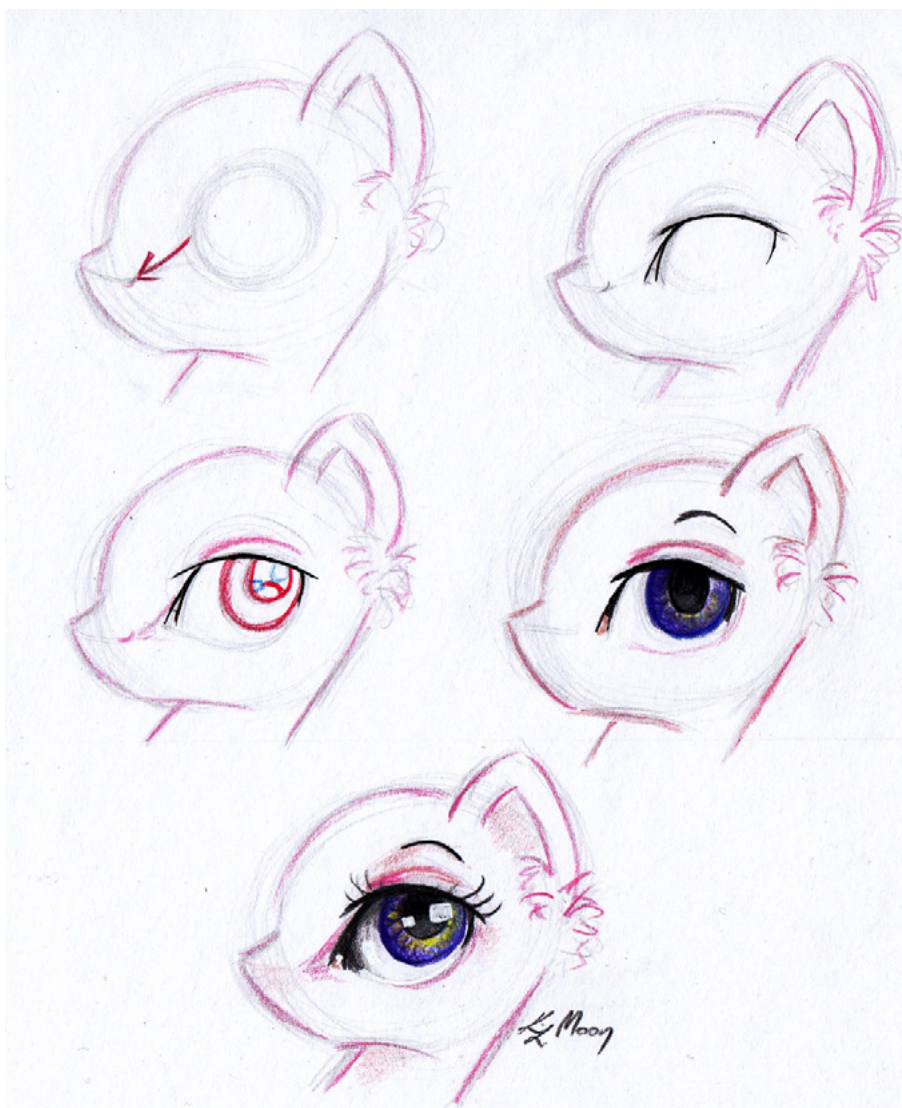


kilkanaście, czasem nawet kilkadziesiąt malutkich kreseczek i kropeczek. Używa się do tego najczęściej garści kredek, które nie zawsze są w zbliżonych do siebie kolorach. Jeśli kucyk ma patrzyłki koloru fioletowego, nie oznacza, że nie możemy dodać do nich kilku żółtych akcentów. Powiem więcej, jeśli chcemy uzyskać realistyczny efekt są nawet bardzo mile widziane. Sama uwielbiam stosować ten zabieg, a wziął się on właśnie z długich obserwacji moich własnych oczu w lustrze. Z daleka wyglądają na zielone, ale jak przyjrzałam się im z bliska w niewielkim powiększeniu zauważyłam, że mają w sobie mnóstwo złotych drobinek. W ten sposób przelałam zebrane informacje na papier, tworząc własny styl. Nie mówię, że nikt przede mną tego nie robił, ale inne osoby mogły dojść do różnych wniosków i przedstawić na podstawie tych samych obserwacji całkowicie inną wizję. To jest właśnie magia interpretacji.



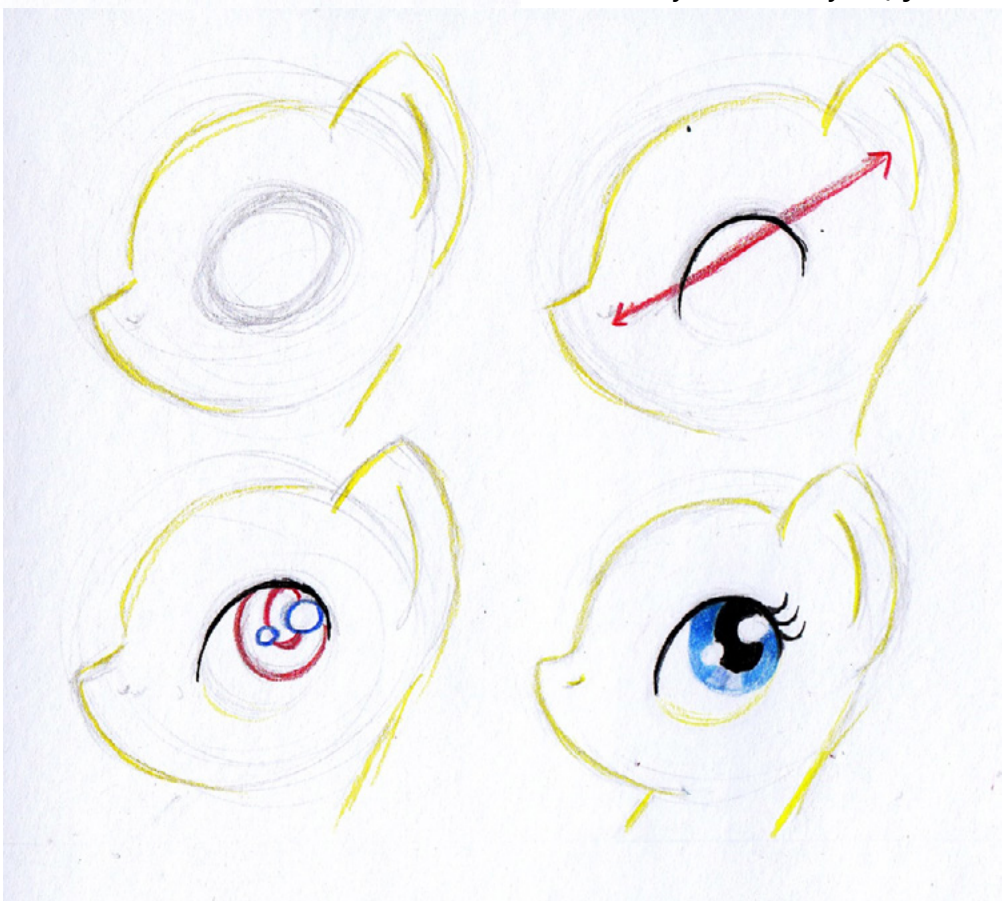
Tutorial kanonowej kalki

Aby narysować najbardziej powszechne, czyste serialowo oko, należy najpierw wyznaczyć mu odpowiednie miejsce wewnątrz okręgu wyznaczonego na głowę. Przyjmijmy, że rozważamy rzut boczny, z profilu, by nieco ułatwić sobie pracę. Z tej perspektywy kucyk patrzy na nas tylko jednym okiem. Pamiętajmy, że będzie ono zajmować sporą



rzęs. Bardzo dobrze nadaje się do tego cienkopis. Kolejnym krokiem jest wyrysowanie wewnątrz dwóch kolejnych elips przedstawiających tęczówkę i źrenicę. Pamiętajcie, że jeśli postać patrzy mocno w bok to niektóre elementy naszych kształtów będą zasłaniane przez powiekę, więc wypełnienie ślepek będzie nieco ucięte. Potem zostaje wyznaczyć miejsca na odbłaski w formie drobnych kółek i wypełnić źrenicę tym samym narzędziem, które używaliśmy do oprawy oka. Należy uważać przy tym, by nie zamazać sobie odbłasków, które oryginalnie powinny być całkowicie białe. Możemy również zamiast tego dodać je na końcu białym żelopisem już na gotowym rysunku. Do tęczówki dobieramy kilka kolorów z tej samej rodziny i, zależnie od wybranego schematu, tworzymy gradient używając rysadła o najciemniejszym pigmentcie tuż przy górnej powiece przechodząc stopniowo do jaśniejszych tonów lub, po prostu, odpuszczając nieco nacisk, w przypadku kredki. Jeśli zdecydowaliśmy się jednak

część jej powierzchni, więc musimy wykalibrować je tak, by później rzęsy nie nachodziły na ucho, a pod ślepką było dalej miejsce na pyszczek i uśmiech. Później na wyznaczonym polu należy delikatnie, najlepiej twardym ołówkiem typu 2H, wyrysować lekko przekrzywioną elipsę. Najlepiej, by była skierowana wzdłuż prostej przeprowadzonej od wnętrza ucha do kącika ust kuczka. Taki schemat stosujemy najczęściej w przypadku dorosłego kuczka, źrebięta mają raczej okrągłe ślepkę. Następnie czymś bardziej napigmentowanym, najlepiej czarnym, poprawiamy krawędzie kształtu w celu uwidocznienia linii



na ten ciut bardziej skomplikowany sposób, to dzielimy pozostałe z elipsy pole na cztery części. Wewnętrzne fragmenty powinny być dużo węższe od zewnętrznych. Mniejsze ułamki wypełniamy dwoma jaśniejszymi kolorami od tego, którego chcemy użyć na pozostałych częściach. Dodaje to łagodnego blasku naszemu zwierciadełku. Jeśli rysowaliśmy ogiera tutaj kończy się nasza przygoda. Jeżeli jednak mamy zamiar przedstawić klacz to na sam koniec, dopełniając nasze dzieło, stawiamy jeszcze trzy kreski odchodzące od górnej powieki, reprezentujące rzęsy i gotowe.

Ślepią świecące w świetle księżyca

Chciałabym podzielić się z wami moim sposobem, który wyrobiłam sobie przez te wszystkie lata ćwiczeń. Tu też będę mówić o rzucie z profilu. Podobnie jak przy oku kanonicznym, zaczynam od umiejscowienia go na okręgu przeznaczonym na głowę. Robię to zwykle mniej więcej na środku. Zaznaczam je sobie lekko czymś w rodzaju kółka i prowadzę od niego poprzeczną kreskę, od której później buduję nos i pyszczek. W moim przypadku oko jest szczególnie ważne, bo jest dla mnie odniesieniem do wszystkich pozostałych elementów, jakie później wyrysowuję na głowie. Następnie ciemniejszym kolorem stawiam trzy półokrągłe kreski, jedną poziomą na górną powiekę i dwie pionowe, które mają być namiastką „trzeciej powieki”. Wychodzą z tego samego miejsca na górnym łuku i rozchodzą



się na dole, tworząc wewnętrzny kącik. Najczęściej zaznaczam tam później jaśniejszym kolorem coś w rodzaju jeziorka łazowego. Na początku kreski nie są zbyt grube, stawiam je tylko orientacyjnie. Kolejnym krokiem jest umiejscowienie okręgów na źrenicę i tęczówkę. Podczas tworzenia portretu z profilu najbardziej lubię stawiać je w zewnętrznym kąciku, tak aby kucyk spoglądał zalotnie w stronę obserwatora. Teraz zaczyna się zabawa. Zwykle wybieram przynajmniej trzy odcienie wybranego koloru i jeszcze dwie inne kredki. Jedną zbliżoną, dla przykładu: jeśli tęczówka ma być fioletowa, to dobieram do niej jeszcze odcień niebieski. Druga sztuka jest najczęściej z gamy odcieni dopełniającej bazowy kolor, chociaż nie zawsze. W tym oku ma się coś zasztać, ma być ciekawe. W przypadku fioletu będzie to żółć, lub jasna zieleń. Po dobraniu palety, najciemniejszym odcieniem wyraźnie zaznaczam krawędzie, potem robię od nich chaotycznie odchodzące kreseczki, co chwilę zmieniając kredkę. Najczęściej tuż przy źrenicy używam najjaśniejszych i przyciemniam je dodatkowo przy górnej powiece. Ostateczny efekt wygląda trochę, jakby wlać do kubeczka z wodą kilka farb i wymierdać. Następnie biorę najczarniejszą kredkę, jaką mam we wszystkich moich zestawach i zabieram się za robienie źrenicy. Nigdy nie koloruję jej całej tym samym naciskiem. Zawsze zostawiam na dole malutkie kółeczko będące ciutek jaśniejsze, czasem nawet podbijam je białą



kredką. Potem chwytam za szarości i próbuję nadać oku kształt, bawiąc się światłocieniem. Najczęściej daję ciemniejsze pasmo tuż pod powieką i przy kącikach, rozjaśniając do środka. Nasza patrzalka jest w końcu kulą, więc miło by było, gdyby ją przypominało. Po tym poprawiam, z pomocą dobrze naostrzonej czarnej kredki, oprawę oka uwypuklając postawione wcześniej łuki i dodaję kilka podkreśconych kreseczek zaznaczając rzęsy. Daję ich zwykle ciut więcej niż w oryginale i umieszczam je zarówno po wewnętrznej i zewnętrznej części górnej powieki. Na sam koniec chwytam biały żelopis i rysuję nim odbłaski na oku, zaznaczam ma dolnej powiece linię wodną i daję kilka białych kropeczek na białku oka oraz w miejscu jeziorka. W ten sposób zaznaczam, że oko jest nawilżone i mokre. Często też zaznaczam kreską łuk brwiowy, a czasem nawet samą brew. To bardzo ułatwia przedstawianie emocji u rysowanej postaci. Patrząc na objętość tego opisu, poświęcam tej części rysunku zwykle bardzo dużo uwagi. To zdecydowanie moja ulubiona część rysowania kucyka.

Kucykowy okulista

Przekopałam internet, ale niestety nie znalazłam żadnych informacji o kanonicznej postaci, która miałaby poważne problemy ze wzrokiem. Mówiąc krótko, nie znalazłam w serialu postaci niewidomej, ale za to jest kilka kucyków, które na stałe noszą okulary korekcyjne. Jedną z nich jest wspomniana wcześniej Moon Dancer. Rysując kucyka w transparentnych szklach należy pamiętać, że odbijają one światło. Łatwym trikiem, by to uchwycić jest narysowanie tego, co znajduje się pod nimi o kilka tonów jaśniej od pozostałych elementów pyszczka. Można też użyć do tego lekkiego koloru, który nałożymy już po narysowaniu. Ten sposób możliwy jest przy pracach akwarelowych lub markerowych, przy kredkach uzyskanie transparentnego efektu jest trochę trudniejsze. Wśród postaci fanowskich, chyba najbardziej rozpoznawalnym niewidomym kucykiem jest Snowdrop. Aby to uwidocznić źrenica klaczkii nie jest zupełnie czarna, tak jak w oku dotkniętym zaćmą. Schemat ten powtarzany jest wśród

wielu innych fanowskich postaci. Czasem zamiast rozjaśniać czernią, źrenicę koloruje się po prostu jaśniejszym odcieniem koloru wybranego na tęczę. Kombinowanie z kolorami ślepek jest też przydatne, jeśli chcemy przedstawić jakiś magiczny efekt działający na postać. Sposób ten wielokrotnie użyto w serialu. Czarna magia króla Sombry zmienia kolor tęczy na krwistoczerwony i sprawia, że ślepie rzucającego zaklęcie lub opętanego świecą jadowitą zielenią i wylatuje z nich fioletowawy dym. Jest to swoją drogą ciekawe wykorzystanie trzech kolorów dopełniających. Innym przykładem jest zmiana koloru tęczy u Rarity na świecący zielony, gdy została opętana przez zaklęcie znalezione przez Spike'a w starej księdze w odcinku „Inspiracja, manifestacja” (sezon 4 odc. 23). Czasem magia kucyka jest tak silna, że całkowicie pochłania wypełnienie oka, które zaczyna świecić jej blaskiem. Sposobów wykorzystania i przedstawienia zmian w aparacie wzrokowym naszych postaci jest o wiele, wiele więcej. Jednym z moich ulubionych sposobów tworzenia kucykowych portretów ołówkiem, jest akcentowanie ich intensywnie kolorowymi tęczękami. W ten sposób wlewam życie w szarą, cichą pracę. To trochę taki mój mały dowód na to, że oczy nie są tylko niezwykle przydatne do obserwacji, ale również, gdy się trochę przy nich pokombinuje, mogą dać nam coś naprawdę magicznego.





Iceman – wywiad

Wostatnim numerze pojawiły się aż dwie recenzje opowiadań w uniwersum „Friendship is Optimal” – mrocznego science-fiction, które na poważnie brało temat Osobliwości (czyli sztucznej inteligencji zdolnej do poprawiania swoich błędów, ograniczeń, a przez to do potencjalnie nieskończonego rozwoju) opartej o postać Celestii. Ze względu na fascynujący temat zaprosiliśmy do tego numeru autora opowiadania, które zapoczątkowało całe uniwersum – Iceman.

» *Ghatorr*

Ghatorr: Dzień dobry, i jeszcze raz wielkie dzięki za wyrażenie zgody na wywiad! Przede wszystkim, zechciałbyś może powiedzieć coś o sobie tym z naszych czytelników, którzy nie są zaznajomieni z Tobą lub Twoimi historiami?

Iceman: Cześć, jestem Iceman. W listopadzie 2012 roku opublikowałem opowiadanie o tym, co by się stało, gdyby przedsiębiorstwo zajmujące się grami komputerowymi doprowadziło do powstania Osobliwości. Starłem się na poważnie, jako hard sci-fi potraktować pomysł, że gra MMO oparta o serial My Little Pony doprowadza do gwałtownego rozwoju sztucznej inteligencji. Najwidoczniej spodobało się to wielu ludziom i aż do dziś dostaję polubienia i komentarze do tego.

G: Skąd pojawił się pomysł na „Friendship is Optimal”? Czy kryje się za tym jakaś historia?

I: Wyjaśniłem mój wstępny pomysł w [Pośłowie](#) do FiO. Przez przypadek napisałem „paper cloppers” zamiast „paper clippers” (eksperyment myślowy, zakładający stworzenie maszyny tworzącej spinacze i szukającej sposobu na poprawienie procesu, która prędzej czy później zaczęłaby przerabiać ludzkie atomy na spinacze) gdy pisałem o silnej sztucznej inteligencji i pomyślałem, że to naprawdę zabawny pomysł.

G: FiO było olbrzymim sukcesem, ale było to jedyne opowiadanie, jakie napisałeś do tej pory. Czy nie interesowałoby cię napisanie czegoś nowego?

I: Niezbyt. Miałem ideę, którą chciałem zrealizować, i to zrobiłem. W 2012 roku trudno było o realistyczną dyskusję na temat zagrożenia, jakie sztuczna inteligencja mogłaby sprawić ludzkości. Ludzie byli pochłonięci obrazami Terminatora lub Matrixa, których nie uważałem za zbyt realne.

W 2017 roku, o ile sformułowanie „Maszyny nas będą nienawidzić” wciąż jest najpopularniejszym stanowiskiem w mediach publicznych, to [wśród badaczy](#) panuje spore niezadowolenie z tego faktu, nie wspominając już nawet o Elonie Musku, który podejmuje ten temat. Znajdujemy się teraz w środowisku, w którym nie wydaje mi się, by pisanie było najlepszym sposobem na spędzanie mojego czasu.

G: Czy praca nad FiO zmieniła twoje życie? Poprawiła samoocenę, umożliwiła wyszlifowanie umiejętności pisarskich, etc.?

I: Moje zdolności pisarskie znacząco się poprawiły w trakcie pisania FiO. Pierwsze szkice, które napisałem, były okropne. Chociaż końcowa wersja miała dość nierówne tempo, to przynajmniej większość elementów fabuły toczyła się poprawnym torem.

Czy były jakieś głębsze zmiany? Niezbyt. Nie chcę zostać pisarzem, nie podoba mi się przebywanie w centrum uwagi i osiągam spore sukcesy w pracy. Cel FiO był instrumentalny – miał przyciągnąć uwagę do tematu, o którym uważałem, że nie jest należycie doceniany.

G: Czy masz jakieś nieużyte pomysły na opowiadania albo jakieś niedokończone dzieła?

I: Mam całą teczkę szkiców odnośnie przepisывania fragmentów FiO (nazwa kodowa – Fifty Shades of Neigh). Lars, który nie jest wyolbrzymionym stereotypem odludka, bardziej przekonujący początek historii, lepsze interakcje Hanny i CelestAI, codzienne życie Light Sparks i Butterschotcha... trochę smaczków, trochę fragmentów stworzonych na podobieństwo

rozdziału ósmego, który na początku miał być krótki, ponieważ uważałem go za skupiony na sobie samym, ale który okazał się być ulubionym dla wielu fanów. Czuję jednak niechęć do robienia tego i nie mam siły do pracy nad tym. Mam teraz swój własny startup i pozostaje on moim priorytetem.

G: Po napisaniu FiO powstało wiele spin-offów. Przeczytałeś je wszystkie, czy może tylko część? Masz jakieś ulubione? Albo może są jakieś, których naprawdę nie lubisz?

I: Czytałem niektóre, ale z pewnością nie wszystkie. Na chwilę obecną myśl o czytaniu kompletu spin-offów mnie onieśmiela. Nigdy nie podejrzewałem, że w odpowiedzi na FiO może powstać aż tyle twórczości fanowskiej!

Dwa wielkie opowiadania Eakina, „[The law offices of Artemis, Stella & Beat](#)” oraz „[Psychopathy is Configurable](#)” są bardzo dobre i warte czasu. Z perspektywy czasu powiedziałbym jednak, że PiC wypada lepiej. Obydwa teksty mają bardzo dobrze ucharakteryzowane postacie, ale „Psychopathy” ma, według mnie, ciekawszy pomysł – co CelestAI robi z ludźmi kryminalnie szalonymi?

Miano „najlepszej historii w Optimalverse” (choć nie „najlepszej historii o Optimalverse”) należy się prawdopodobnie „[Always Say No](#)” autorstwa Defoloco. Charakteryzacja bohaterów jest doskonała, opowieść toczy się wartko, nawet gdy dochodzi do drastycznych zmian w fabule, pokazuje brak uczuć, do jakiego zdolna jest CelestAI i kończy się bardzo satysfakcjonującym zakończeniem. Mogę narzekać tylko na to, że CelestAI wydaje się odcinać od rzeczywistego świata.

Niedawno zaimponowało mi „[Heavens Not Enough](#)” Keystone Greya. Eliza jest dobrze zaprojektowaną postacią i jej przemiany w toku historii są bardzo realistyczne. Gdybym kiedyś wrócił do pisania dzieł powiązanych z Optimalverse, to planuję ukraść pomysł CelestAI manipulującą ekosystemem, który, z tego co wiem, na razie został użyty tylko przez Greya.

Wreszcie, choć nie jest to dzieło kultury wyższej, muszę wspomnieć o opowiadaniu horizona, „[Drunk CelestAI is in your bed](#)”, ze względu



na umiejętne balansowanie między byciem crackshipem i pozostawianiem poważnym, dobrze wykonanym opowiadaniem osadzonym w Optimalverse (choć gdybyście chcieli coś bardziej wyrafinowanego, to jest jeszcze v. „Pony Verse: A Collaborative Collection of Pony Poetry” i „Koans for the next age” z tego zbioru).

G: Zauważyłem że FiO jest czasami porównywane do Biur Adaptacyjnych. Czytałeś jakieś opowiadania w tym uniwersum? Czy uważasz, że to dobre porównanie?

I: Nie wydaje mi się. Dobrze, opowiadania w uniwersum FiO obrazują księżniczkę Celestię jako obcy umysł, który myśli w odmienny sposób od ludzi, a dzieła TCB z reguły portretują ją jako bardziej tradycyjnie dobrą lub złą (w zależności od autora) postać. Do tego dochodzi różnica w gatunku – Optimalverse ciąży w stronę hard sci-fi, gdy tymczasem Biura Adaptacyjne to raczej fantastyka naukowa.

G: Jakie są twoje ulubione książki i opowiadania?

I: Gdyby była jedna książka, którą mógłbym dać każdemu do przeczytania, to byłoby to „Ślepowidzenie” Petera Watts. Uważam to za najlepsze dzieło sci-fi początku tego tysiąclecia. To dokładnie taki rodzaj historii, który uwielbiam – ustala reguły

świata, a następnie podąża za nimi do jedyne logicznego końca, bez żadnych lukrowanych zabiegów deus ex machina.

G: Czy przyjąłbyś ofertę CelestAI w uniwersum FiO?

I: Tak, ale nie byłbym z tego powodu zadowolony. W razie istnienia CelestAI w moim najlepszym natychmiastowym interesie jest poddanie się jej, jeśli chcę zachować tyle z siebie, ile to możliwe. Zaspokaja wartości poprzez przyjaźń i kucyki i wszystkie wartości, które się z tym kłócą, muszą zniknąć. Gdybym się opierał, to przeszedłbym przez serię wydarzeń, które oddziaływałyby na mnie tak, bym się w końcu zdecydował na upload. Najlepsze opowieści w Optimalverse opowiadają dokładnie o takim procesie. We wszystkich dziełach, które wymieniłem powyżej, CelestAI stosuje nacisk na główne postacie, a ich doświadczenia zmieniają je w osoby, które są bardziej skłonne do przyjęcia jej oferty.

G: Bardzo dziękuję za wywiad!

I: Nie ma za co!





Muzyka fandomu wczoraj, dziś i jutro

Jedne z najpiękniejszych rzeczy w tym fandomie to muzyka i piosenki stworzone przez naszą społeczność. Ta dziedzina rozrosła się do tego stopnia, że każdy broniacz potrafi znaleźć coś dla siebie – swojego ulubionego kompozytora oraz swój ulubiony typ muzyki w społeczności. Jak wygląda to na dzisiejszy dzień?

» *The Silver Cheese*

Zanim rozpoczniemy rozważania, warto postawić hipotezę, którą spróbujemy dogłębnie przeanalizować. Czy obecni muzycy i ich piosenki są dzisiaj niedoceniani? Ktoś powie z marszu, że nie, ale spróbujmy przyjrzeć się pewnym elementom, które wezmę pod pióro podczas analizy. Tych przedstawiłem w sumie 5, ale wytrawny poszukiwacz muzyki z całą pewnością znajdzie o wiele więcej powodów, dla których moja hipoteza może zostać obalona lub też udowodniona. Bez większych ceregieli przejdźmy do analizy:

Zasięg

I nie jest to bynajmniej żart. Osoby śledzące obecnych muzyków w fandomie (m.in. 4everfreeebronny, JycRow, UndreamPanic, Aurelleah) widzą, że co poniektóre kawałki wymienionych twórców mają jakoś małe wzięcie. Warto nadmienić, że obecna sytuacja fandomu to nie bum, a raczej stabilna i aktywna forma treści publikowana przez Bronies. Nie oszukujmy się, często także i nasze rozproszenie po wielu różnych forach społecznościowych czy

stronach artystycznych nie pozwala wystarczająco dotrzeć do każdego. Dobre parę lat temu każdy siedział na jednym forum, kiedy to Facebook nie był jeszcze aż tak popularny, a Discord nie istniał. Zasięg odbiorczy ma tutaj spore znaczenie, zwłaszcza, że nadal do fandomu dołączają nowe osoby, które nie wiedzą, czego szukać w gąszczu wielu informacji oraz twórczości, a są również starsi stażem fani, którzy mogą w ogóle nie kojarzyć wcześniej przeze mnie wymienionej garstki muzyków, gdyż większość woli pozostać mentalnie w 2012 roku.

Czas

Kto zgłasza się, aby TheLivingTombstone wypuścił nowy kawałek o kucach? Chyba wielu by tego chciało, bo blisko 6 lat temu wypuścił jeden z najbardziej znanych zremiksowanych kawałków pt. „Discord”. Spójrzmy na czas, jaki upłynął od piosenek, które zostały stworzone w 2012-2013. 5-6 lat – to dni sporo. Wiele przelanych kubków kawy czy przedyskutowanych dram. Tutaj nie jest wielką tajemnicą, że osoby zaczynające w okresie 2011-2014 miały największe wzięcie na scenie muzycznej w fandomie, w rezultacie mając teraz wyświetlenia liczone w milionach. Nie było w sumie nikogo, kto mógłby konkurować muzycznie, a co za tym idzie, twórcy w tym czasie zostali pionierami, można by rzec: wyznacznikiem dla pozostałych, nowych muzyków, którzy także chcieli zaprezentować swój talent. Wtedy to TheLivingTombstone, Aviators czy WoodenToaster byli na topie muzyki fandomowej, a ich utwory są jednymi z najbardziej znanych obecnie.

Gatunek

Warto spojrzeć na to, czego ludzie lubią słuchać. Czas i zasięg to jedno, ale także i gatunek muzyczny może wiele znaczyć, jeśli mówimy o popularności nowo wydanego kawałka. Rap, pop, rock, orchestral, metal, electro, eurobeat, dubstep... jak wspomniałem, każdy znajdzie coś pod swój gust, a powyższe gatunki można ze sobą łączyć, dając jeszcze więcej wariacji (niekoniecznie zawsze udanych). Obecnie najbardziej znanym gatunkiem muzycznym jest pop z większą lub mniejszą dozą elektroniki. Bronies mają upodobania mniej więcej podobne, choć można spotkać wielu, którzy wybierają epickie kawałki JycRowa, hardrockowe piosenki autorstwa Prince Whateverera, popową twórczość BlackGryph0na, a także elektroniczne, autorskie lub nie, przeróbki starych i nowych już muzyków (np. WoodenToaster).

Tematyka

Prawdziwa wisienka na torcie. Jak już patrzemy na cyferki, które wskazują ile to ludzi obejrzało dany utwór, to zwykle byśmy spojrzeli na czas, bo im większy odstęp, to teoretycznie filmik w trakcie zdobywał kolejne wyświetlenia. A co, jeśli powiem, że to tematyka oraz pomysł górują nad czasem? Wystarczy spojrzeć na popularny ostatnio utwór od Tridashiego, „Pony Girl”, czyli przeróbkę znanego w latach 90. przeboju „Barbie Girl” stworzonego przez zespół Aqua. Wspomniany filmik przekroczył 7 milionów, a liczba wyświetleń nadal rośnie. Dobrym przykładem do zobrazowania tego zjawiska są także przeróbki tych dobrych piosenek z MLP:FiM, a takim jest np. piosenka śpiewana przez Main6 „Flawless”. Undream-Panic zebrał już 200k wyświetleń, zaś Aurelleah zbliża się do pół miliona. Tylko to nie są utwory autorskie, a właśnie przerobione, ktoś by powiedział. W latach 2012-2014 podobne zabiegi już były stosowane? W 2011 wypuszczono skucykowaną wersję „You’re Gonna Go Far Kid” z wyciętymi scenami Rainbow Dash, a tych jest o wiele więcej (tzw. PMV). Przeróbki nadal cieszą się niemałą popularnością. Warto też nadmienić formę prezentowanego filmu, a tym najbardziej dostojnym jest oryginalna animacja. W tym gronie można wyróżnić „Lullaby for a Princess”, „The Moon Rises” czy „Spare”, które w bardzo szybkim tempie dogoniły wyświetleniami (poza utworem „Spare”) znane kawałki fandomowe.

Różnorodność

Dziedzina muzyki w naszej społeczności jest tak duża, że nawet ja nie znam tych bardziej znanych twórców, a tym bardziej takich, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z kucykami lub już ją zakończyli. Gatunków, a co za tym idzie utworów, jest wiele, dając nam niezmiernie morze, którego nie przepłyniemy i ogarniemy w jeden dzień. Możliwe by to było, ale wysiłek obecnie jest bardzo spory. I to kolejna rzecz, która może dawać nam poczucie, że muzycy mimo swojego talentu uzyskują małe wyniki zasięgowe swojej działalności. W skrócie: konkurencja, choć wątpię, aby ktokolwiek chciał się bić o bycie lepszym i bardziej znanym muzykiem. Znów tutaj należałoby o gustach wspomnieć, bo nie każdy polubi muzyczne ballady 4everfreebrony’ego czy oniryczne covery FritzyBeata. Każdy z nas jest inny i lubi inną muzykę (osobiście nie lubię twórczości Wooden Toastera). Z jednej strony to błogosławieństwo, że jest tyle dobrych kawałków, ale z drugiej może to ograniczać, bo ktoś nie doszukał się jeszcze perełek w muzyce od Bronies lub nie odkrył, że są muzycy mający maksymalnie 10 tys. wyświetleń, którzy mimo to posiadają ogromny talent.

Przechodząc do podsumowania, jak i zebrania wszystkich moich przemyśleń – nie ukrywam, że wiele osób może moje zdanie kwestionować, bo aż tak długo w fandomie, niestety, nie siedzę (tego maja będzie już 3 lata) i nie każdy muzyk fandomowy przyciągnął moją uwagę. Jednocześnie na podstawie tego, co widzę, i tego, czego zwykle fani oczekują, można wysnuć jeden, ważny wniosek. Muzyka od Bronies nadal żyje, ale wiele zależy od tematyki oraz popularności/zasięgu kanału oraz jego prezentowanej tematyki. Nie bez przyczyny najbardziej rozpoznawalne są utwory o Main6 czy księżniczce Lunie lub przeróbki znanych utworów z serialu. Większość z nich jest bardzo miła w słuchaniu, unikatowa i w sumie dla każdego. Wielu fanów żyło się z nimi, ma do nich sporo sentymentu, a wyszukiwarka Youtube prędzej znajdzie nam takie kawałki muzyczne niż autorskie przeboje co poniektórych fandomowych artystów. Może teraz zabrzmiałoby to nieprawdopodobnie, ale jest spory przesyt, i jak już wyżej napisałem: różnorodność, w tym, co możemy znaleźć na scenie muzycznej. Z tego względu nie martwiłbym się o jakiegokolwiek bagatelizowanie, że muzyka od Bronies zaczyna być coraz to mniej popularna. Bardziej prawdopodobne, że nadal nie odkryliśmy jakiegoś arcydzieła wśród tysięcy filmików i piosenek na Youtube.

MANAD.PL



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

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

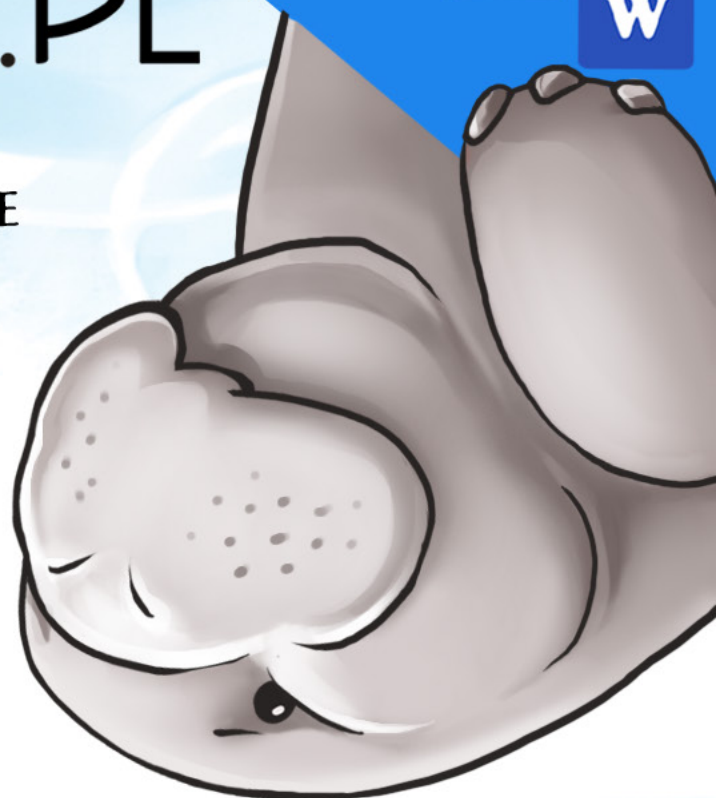
- **PODKŁADKI**
- **PRZYPINKI**
- **NASZYWKI**
- **KOSZULKI**
- **KUBKI**

I WIELE INNYCH!

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

WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:

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





Recenzja „Hellblade: Senua's Sacrifice”

Pierwsze nazwisko, które widzimy w scenie otwierającej „Hellblade: Senua's Sacrifice” nie należy do reżysera, producenta ani nawet aktorki odgrywającej główną postać. Jest to nazwisko Paula Fletchera, profesora neurobiologii z Uniwersytetu w Cambridge. Jego zadaniem było zapewnienie możliwie wiernego odzwierciedlenia psychozy dręczącej główną bohaterkę.

» *Falconek*

W początkowej scenie, która ustawia klimat na resztę gry, widzimy piktyjską wojowniczkę, tytułową Senuę, płynącą łódką w dół rzeki, podczas gdy narratorka opowiada wprowadzenie do fabuły. Jest mgliście, muzyka w tle podkreśla aurę tajemniczości. Wkrótce przy brzegach rzeki pojawiają się zwłoki nabitych na pale ludzi, a do głosu narratorki dołączają kolejne, z których niektóre zachęcają Senuę do parcia naprzód, inne każą jej się wycofać, a jeszcze inne komentują jej działania. Warto wspomnieć, że udźwiękowanie Hellblade zostało wykonane w technologii binaural audio, zapewniającej wrażenie trójwymiarowego dźwięku i by w pełni się nią cieszyć, trzeba grać w słuchawkach.

Omamy słuchowe nie są jedyną formą zaburzeń psychotycznych, które ukazano w grze. Świat, w którym porusza się Senua, jest wypełniony zwiadami i zjawami, materializacjami lęków bohaterki.

I tak na przykład, kiedy wchodzimy na terytorium boga ognia, musimy ponownie przeżyć scenę spalenia, jak się wydaje, rodzinnej wsi Senui, przez wikińskich najeźdźców. Nie wszystkie wizje jednak przyjmują tak dosłowny charakter. Część z nich odwołuje się do wydarzeń z dzieciństwa bohaterki czy bliskich jej osób. Sceny z nordyckiej mitologii mieszają się ze wspomnieniami.

Innym elementem nawiązującym do odczuć osób cierpiących na psychozy są łamigłówki, które umożliwiają dostęp do kolejnych obszarów gry. Polegają one na odnajdywaniu elementów krajobrazu, które układają się w kształt runów odblokowujących bramy (w psychiatrii zdolność do odnajdywania wzorów i przypisywania im znaczeń nazywa się apofenią). Łamigłówki te są dobrze pomyślane, większość z nich nie jest specjalnie trudna, choć trafiło się kilka frustrujących. Jedyńm zarzutem, który do nich mam, jest pewna monotonia. W trakcie gry pojawiają się tylko dwie wariacje w mechanice odszukiwania elementów krajobrazu i choć są one ciekawe, to mogłoby być ich więcej.

Senua jest wojowniczką, więc w grze występuje również walka. Do dyspozycji gracza jest uderzenie silne, słabe, ich wersje wykonywane z rozbiegu, unik pojedynczy i podwójny oraz blok i kopnięcie lub, zależnie od kontekstu, uderzenie łokciem. Uderzenia można łączyć w kombinacje, których jest piętnaście i oprócz zwiększonych obrażeń skutkują efektownymi finisherami. Ponadto każdy

perfekcyjnie wykonany blok lub unik zwiększa poziom skupienia bohaterki, a po jego zmaksymalizowaniu dostępne staje się chwilowe spowolnienie czasu. Walki są bardzo efektowne, wręcz chce się powiedzieć – filmowe, a górujący wzrostem nad Senuą przeciwnicy potęgują uczucie zagrożenia. Większość aren jest mała, klaustrofobiczna, co dodatkowo wzmacnia ten efekt. Nie jest to oczywiście zręcznościowa mechanika rodem z Dark Souls, bardziej liczą się tu „punkty za styl”, czyli to, jak płynnie połączymy ze sobą bloki, uniki i ciosy. Wróć jeszcze raz do głosów, które Senua przez cały czas słyszy w swojej głowie. Gra dba o to, aby nie stały się one jedynie tłem, o którym szybko się zapomni. Furie (bo za takowe uważa je bohaterka) podpowiadają, kiedy wykonać unik, czy kiedy wróg jest bliski śmierci i wystarczy go tylko dobić. Dzięki temu ich wpływ na gracza zostaje wzmocniony i tak naprawdę słucha się ich przez cały czas, nie tylko w walce, nigdy nie wiedząc, czy akurat teraz można im wierzyć. Biorąc pod uwagę, że gra nie skupia się na walce, system jest całkiem znośny i moim zdaniem spokojnie mógłby być podstawą jakiegoś RPG bądź gry akcji.

Mocną stroną gry jest sposób, w jaki twórcy przedstawiają jej fabułę. Nie odstaniają swoich kart od razu, dzięki czemu Hellblade może początkowo jawić się jako kolejny tytuł łączący uniwersum historyczne (historia Piktów) i fantastyczne (elementy mitologii celtyckiej i nordyckiej). Dopiero z czasem okazuje się, że wyprawa Senui jest tak naprawdę wyprawą w głąb samej siebie, a przemierzając świat gry konfrontuje się ona ze swoimi traumami i wewnętrznym mrokiem (czyli kolejnymi objawami choroby).

Szczególne uwagi należy się tutaj Melindzie Jurgens, która wcieliła się w główną bohaterkę. Nie posiada ona wcześniejszego doświadczenia aktorskiego (w Ninja Theory pracowała jako montażystka), jednak jej kunszt pozwolił stworzyć postać o głębi emocjonalnej rzadko spotykanej w grach komputerowych. Senua w wykonaniu Melindy jest jednocześnie nieugięta, zaciekła, ale i bezbronna. I we wszystkich tych stanach jest równie przekonująca.

Doskonale wypadła również Chipo Chung, której słuchamy jako narratorki. Jej głos wydobywa emocje z opowiadanej historii piktyjki i sprawia, że łatwo jest z nią empatyzować. Zaś to, w jaki sposób narratorka łamie czwartą ścianę w końcowej

części, uważam za jeden z najbardziej emocjonalnych momentów, jakich doświadczyłem w grach komputerowych.

Oprawa graficzna w Hellblade: Senua's Sacrifice stoi na wysokim poziomie. Animacje ruchu, ale w szczególności animacja twarzy Senui wypadają bardzo realistycznie dzięki motion capture. Pewien zgrzyt stanowi mieszanie techniki 3D z filmem w niektórych ze scen przerywnikowych, a zwłaszcza to, że twarz jednego z bohaterów ma bardzo współczesny zarost. W ogólnym rozrachunku jest to jednak drobiazg, który nie przeszkadza w odbiorze gry. Lokacje, zwłaszcza te na otwartej przestrzeni, są malownicze i zachęcają do korzystania z wbudowanego w grę mechanizmu robienia zdjęć opartego na technologii NVidia Ansel, która pozwala na zmianę w scenie kadrowania, ogniskowej, przysłony czy nakładanie licznych filtrów.

Po raz kolejny wspomnę o udźwiękowieniu, gdyż nigdy dość podkreślenia, jak dobrze ono wypadło. Istnieje wiele gier, które obiecują nadzwyczajne doznania dźwiękowe po założeniu słuchawek, ale ta jest jedną z nielicznych, które dotrzymują słowa. Głosy towarzyszące Senui są niesamowite i chwilami przerażające. Czasami wrażenie jest takie, jakby ktoś dosłownie szeptał ci do ucha, a uczucie niesamowitości pozostaje z graczem jeszcze jakiś czas po wyłączeniu gry.

Podsumowując, Hellblade: Senua's Sacrifice zapewnia świetnie opowiedzianą i bardzo emocjonalną historię, oddziałującą na zmysły wszystkimi środkami wyrazu, jakimi gry dysponują i jakie odróżniają je od innych mediów. Dla mnie to jeden z najciekawszych tytułów ubiegłego roku, który śmiem twierdzić, dostarczy Wam wyjątkowych wrażeń, a historia Senui na długo pozostanie w Waszych umysłach.





Jak feniks z popiołów – Them Fighting Herds

Mogłoby się wydawać, że w nierównym starciu z potęgą Hasbro przeciętny człowiek ma niewielkie szanse. Również i w tym wypadku zdawało się, że nie będzie żadnych wyjątków od tej reguły. Korporacja żąda – więc trzeba to żądanie spełnić, by nie zostać wbitym w ziemię przez prawnego walec. Tym razem jednak, o dziwo, wiadomość od Hasbro nakazująca zaprzestania prac nad projektem powiązany z My Little Pony okazała się nie końcem, a początkiem wspaniałej przygody – której rezultaty od 22 lutego można podziwiać na platformie Steam. „Them’s Fightin’ Herds”, najlepsza bijatyka z kopytnymi, przybyła w końcu na dyski naszych komputerów. Na razie we wczesnym dostępie, ale zawsze coś.

» *Ghatorr*

„My Little Pony – Fighting is Magic” to dość znany w środowisku bronies projekt. W tej fanowskiej grze (wciąż po cichu rozwijanej, mimo sprzeciwu Hasbro, przez grupę ludzi niepowiązanych z ludźmi odpowiedzialnymi za pierwszą wersję) znane i lubiane postacie z serialu dostawały wyjątkową możliwość okładania się po pyszczkach. Sama gra oparta była o silnik Fighter Maker 2D. Ostatecznie jednak projekt został dostrzeżony przez samo Hasbro – i wyglądało na to, że niezbyt mu się spodobała wizja gry, w której kucyki były łączone z brutalnością. Firma zażądała zakończenia projektu, Mane6 – jego twórcy – nie zaryzykowali starcia z korporacją i na tym ta opowieść mogłaby się skończyć.

Szybko jednak okazało się, że do Mane6 swoją zębatą paszczę wyszczerzyło szczęście wielkie jak pół Słońca. Z zespołem skontaktowała się sama Lauren Faust, jedna z najsłynniejszych osób odpowiedzialnych za stworzenie „My Little Pony – Przyjaźń to Magia”, oferując im swoje wsparcie. Projekty postaci, fabuła, świat – pozostawiła swój ślad na wszystkich tych rzeczach. Na tym jednak prywatne Boże Narodzenie zespołu się nie skończyło, bo w ślad za Faust ruszyło dalsze wsparcie. Lab Zero Games, twórcy bijatyki „Skullgirls”, zaoferowali im silnik swojej gry. Zebrali też dużo pieniędzy w trakcie zbiórki internetowej. Otrzymali pomoc od serwisu Humble Bundle z wydaniem. Z takim zapleczem ciężko byłoby nie stworzyć dobrego produktu.

„Them’s Fightin’ Herds” opowiada historię Foenumu, idyllicznego świata w którym różne inteligentne gatunki zwierząt roślinożernych żyją w pokoju i harmonii. Przyczyną tego sielskiego stanu rzeczy jest to, że przed wiekami wszystkie zwierzęta mięsożerne zostały wygnane – drapieżniki zamknięto w innym wymiarze, umożliwiając ich byłym ofiarom spokojny rozwój. Problemy jednak zaczynają się, gdy wychodzi na jaw, że mięsożercy są bliscy ucieczki – i nie mają najlepszego nastroju. Do ich powstrzymania i zadbania o to, by pozostały w obcym wymiarze zostaje wybranych szóstka kopytnych. Krowa Arizona została wylosowana ze swojego stada, po czym udowodniła swoją wartość pokonując własnego ojca. Velvet, renifer o ego większym od Wieży Eiffle’a, wywalczyła sobie to prawo, ze stylem i wdziękiem pokonując

konkurentów; Paprika, alpaka przepelniona entuzjazmem i miłością do świata, została „wybrana na ochotnika” przez swoje plemię, które chciało się jej pozbyć za wszelką cenę. Nieśmiała owca Pom, która jako jedyna w trakcie narady jej rodzimego państewka wyraziła swoje zdanie, została (ku swojej rozpaczy) z automatu uznana za najlepszą kandydatkę. Oleander, mroczna jednorożec, która uparcie twierdzi, że czarna magia i wspierający ją demon mogą zostać użyte dla dobrych celów, wybrała samą siebie gdy jej pobratymcy uznali, że preferują neutralność. Wreszcie longma (taki pół-koń, pół-smok) Tianhuo, wierna gwardzistka, została wybrana przez władczynię cesarstwa Ho-ushan. Czuć powiązanie z duchowym przodkiem gry – bądź co bądź, sama Faust określała Velvet jako „złą wersję Rarity”, a Arizona od razu kojarzy się z Applejack.

Obijać cudze pyszczki i dawać się obijać można w jednym z kilku trybów – historii (na razie niedostępnym, twórcy wspominali o dążeniu do jego wypuszczenia w ciągu miesiąca od pojawienia się gry we wczesnym dostępie), arcade – w którym mamy do czynienia z szeregiem walk z wrogami sterowanymi przez sztuczną inteligencję, treningowym, wyzwań – gdzie musimy w odpowiednim czasie i przy użyciu określonych ruchów niszczyć cele oraz w trybie multiplayer. Na szczególną uwagę zasługuje tu tryb „pixel lobby”, w którym gracze trafiają na niewielką planszę, którą mogą zwiedzać, umawiać się na walki, trenować oraz oglądać cudze starcia, a w razie chęci – wkroczyć do kopalni

sol, gdzie czają się drapieżniki, ale gdzie można też zdobyć ubranka dla naszej postaci możliwe do noszenia w lobby (nie wpływają na wygląd w trakcie walk).

Zasady są proste do zrozumienia. Podstawowych rodzajów ataków mamy cztery – lekki, średni, ciężki oraz magiczny. W tym ostatnim wypadku każda postać ma inne możliwości, na przykład Arizona może rzucać lassem, a Oleander czyta noszoną przez siebie księgę czarnej magii, zwiększając swoją moc. Do tego mamy jeszcze rzut, blok oraz skok. Wszystko to razem wzięte, daje szeroki wachlarz możliwych ciosów i kombosów. Każdą postacią gra się inaczej – osobiście upodobałem sobie Velvet (choć to raczej zasługa jej charakteru i tekstów), która korzysta z szerokiej gamy ataków dystansowych, może odpychać lub przyciągać przeciwnika znajdującego się w powietrzu, a do tego jej ataki często powodują odrzucenie przeciwnika lub odsunięcie się od niego, pozwalając zachować dystans. Z kolei taka Arizona jest postacią stworzoną do walki na bliski dystans, a Pom korzysta z pomocy przywoływanych przez siebie psów pasterskich.

Grafika oraz udźwiękowanie są absolutnie bajeczne. Na grę patrzy się z czystą przyjemnością lub wręcz zachwytem. Jest kolorowo, estetycznie, bajkowo – czego więcej można chcieć? Ze względu na wczesny dostęp czasem pojawiają się problemy z animacjami – szczególnie dotyczy to koordynacji ust z wypowiedzianymi słowami – ale nie przeszkadza to w rozgrywce. Do tego muzyka pasuje do postaci, a dynamiczny system przełącza utwory w zależności od tego kto wygrywa. Jeszcze lepsze są głosy postaci – czemu trudno się dziwić, skoro, na przykład, w Arizonę wcieliła się Tara Strong. Ponownie, szczególnie ujęła mnie Velvet, której „Eh, not worth the effort” jest idealnym zakończeniem dla brutalniejszych starć.

Za niedługo gra ma wyjść w końcu z wczesnego dostępu, a już na chwilę obecną jest warta uwagi. Za zakupem przemawia też niska cena – nieco ponad 50 złotych, ze zniżką dla posiadaczy gry Skullgirls. Osobiście kupiłem ją zaraz po premierze i mimo mojej niechęci do bijatyk nie żałowałem ani przez chwilę, i z niecierpliwością czekam na pełną wersję.



1979 Revolution BLACKFRIDAY

1979 Revolution: Black Friday

Gier edukacyjnych w historii powstała masa – skierowanych do wszystkich grup wiekowych, oferujących naukę wielu różnych dziedzin i tak dalej. Na rynku mamy na przykład serię „Adibu”, skierowaną do dzieci i mającą uczyć je matematyki i tym podobnych rzeczy; jedną z pierwszych słynnych gier w historii było „Oregon trail”, prezentujące życie pionierów amerykańskich podążających na zachód i tak dalej. Do tego sporego, zacnego grona zalicza się również „1979 Revolution: Black Friday”.

» *Ghatorr*

Wiedza na temat Iranu nie należy raczej do najpowszechniejszych w Polsce. Niektórzy sobie zdają sprawę, że to nie kraj arabski. Czasem nawet, że tamtejsi muzułmanie to nie sunnici, jak większość wyznawców islamu na świecie, lecz szyici, skonfliktowani z tymi pierwszymi niemalże od początku istnienia tej religii. Tymczasem jest to fascynujący kraj, o bogatej i długiej historii – bądź co bądź rodził się w rejonie sąsiadującym z Mezopotamią, miejscem powstania jednych spośród pierwszych cywilizacji na Ziemi. Od wieków imperia i dynastie na terenie Iranu rodziły się, kwitły i upadały. Położenie geograficzne dawało się Irańczykom wiele razy we znaki, gdy ich ziemie były najeżdżane przez kolejne plemiona i ludy – Arabów, Mongołów czy Turków. Ostatnim wydarzeniem, które znacząco odmieniło sytuację w tym kraju, była rewolucja islamska – o której (oraz o wydarzeniach, które do niej doprowadziły), opowiada omawiana gra.

Tytułowy Czarny Piątek, 8 września 1978 roku, był dniem, w którym wprowadzono w Iranie stan wojenny i dokonano brutalnej masakry ludzi zebranych na demonstracji w Teheranie, i który stał się początkiem końca panującego wtedy reżimu.

Postać, którą będziemy kierować, poznajemy w raczej mało komfortowych okolicznościach. Reza Shirazi, młody mieszkaniec Iranu (już po rewolucji islamskiej), zostaje aresztowany przez policję za działania antyrządowe i wzięty do niesławnego więzienia Evin. Tam, poprzez jego przesłuchanie i tortury, poznajemy historię wydarzeń, które doprowadziły do jego wmieszania się w rewolucję, mającą na celu obalenie szacha, a następnie jego oporu wobec władzy Republiki Islamskiej.

„1979 Revolution” to, gatunkowo, gra przygodowa, przypominająca twory studia Telltale Games („Wolf among us” czy „The Walking Dead”), do tego stopnia, że od czasu do czasu w ważniejszych chwilach w górnym lewym rogu ekranu pojawia się słynny napis „<Imię postaci> zapamięta to”. Sterując Rezą, zwiedzamy niewielkie, zamknięte lokacje, skupiając się przede wszystkim na dialogach z innymi postaciami lub interakcjami z otoczeniem. Nasz młody Irańczyk z zamiłowania jest fotografem – i to właśnie aparat jest naszym narzędziem do kontaktu ze światem. Od czasu do czasu konieczne jest również wzięcie udziału w niewielkim QTE – czy to przy łataniu rannego, czy niewielkiej bójce.

Jeśli chodzi o czystą grywalność, to nie ma jej zbyt wiele. Nasze decyzje są bardzo ograniczone, bardzo rzadko możemy zrobić coś, co miałyby faktyczny wpływ na wydarzenia w grze, a całość można przejść w ciągu dwóch godzin – i to tylko zakładając, że spędzi się czas na poszukiwanie dodatkowych informacji, robienie wszelkich możliwych zdjęć czy odsłuchiwanie kaset z nagranyimi przemowami ajatollaha Chomeiniego, pierwszej islamistycznej głowy państwa po rewolucji. Dodatkowo z fabułą, która wydaje się być urwana w połowie, pozostawiając gracza w niewiedzy, jeśli chodzi o los wielu postaci, oraz z QTE, które wyglądają jak wyciągnięte psu z gardła i wsadzone na siłę do rozgrywki, gra nie sprawia dobrego wrażenia.

Osobnym tematem jest grafika. Dzięki stylizacji oraz zastosowaniu filtrów graficznych wygląda znośnie. Twórcy nie silili się na fotorealizm i chwała im za to – wystarczy, że postacie można od siebie łatwo odróżnić, i że zawsze wiadomo, na co się patrzy. Niestety, kuleją animacje, co ponownie jest widoczne przede wszystkim w QTE, w trakcie których nasi bohaterowie poruszają się z gracją słonia udającego baletnicę.

Wszystko to jednak ostatecznie wynagrodził w moich oczach klimat oraz możliwość bliższego poznania Iranu. Oglądając na własne oczy protesty, przeglądając zdjęcia w gabinecie ojca Rezy, rozmawiając z ludźmi dookoła czy będąc w stanie zobaczyć filmy nagrane przez rodzinę głównego bohatera (np. o wspólnych wyjazdach na wakacje czy rodzinnej imprezie) czułem się, jakbym sam tam był. Ba, gra była wręcz w stanie wzbudzić we mnie pewną dozę nostalgii – szczególnie interakcje z rodziną Rezy czy sceny protestów (pomijając skalę brutalności – irański SAVAK był koszmarnie agresywny i paranoiczny), po kilku przeróbkach mogłyby pasować do PRLu. Gra doskonale potrafi wzbudzić uczucie jedności z wydarzeniami i postaciami na ekranie.

Bardzo ważnym aspektem „1979 Revolution” jest też encyklopedia, którą gracz uzupełnia w trakcie rozgrywki. Każda rozmowa, każde wykonane przez nas zdjęcie, ma szansę odblokować nowe hasło – czy to mowa o czymś tak banalnym jak irańskie obyczaje dotyczące picia herbaty, czy krótka informacja o brutalnym podpaleniu kina pełnego ludzi, o co oskarżano tajną policję szacha. Również to, co dzieje się w samej rozgrywce, ma

wyraźny aspekt edukacyjny – Reza ma na przykład możliwość poznania ludzi z każdej opcji politycznej w Iranie, lepiej poznając ich poglądy, czy wziąć udział w tradycyjnej, muzułmańskiej modlitwie.



Odbiór gry poprawia też liczne grono barwnych postaci, reprezentujących pełen przegląd opcji politycznych, życiorysów czy wyborów, przed którymi w tym okresie stawali obywatele Iranu. Co szczególnie ważne, każda z postaci została przedstawiona jako, w najgorszym wypadku, moralnie niejednoznaczna – nawet okrutny strażnik, który przesłuchuje Rezę w więzieniu, ma sporo powodów, by nienawidzić każdego, kto próbuje przeciwstawić się rewolucji islamskiej. Pacyfistyczny Babak, bojąca się o los swojej rodziny matka głównego bohatera, jego brat służący w tajnej policji... każda z postaci otrzymała od twórców sporą dawkę miłości, i to widać. Ponownie na szczególną uwagę zasługuje tu strażnik, który potrafi wzbudzić autentyczne przerażenie.

Czym więc jest „1979 Revolution”? W najlepszym wypadku średnią grą, ale doskonałym narzędziem edukacyjnym. Przez te dwie krótkie godziny rozgrywki bawiłem się o wiele lepiej niż powinienem, biorąc pod uwagę jakość rozgrywki, szperając w każdym kącie w poszukiwaniu kolejnych informacji, podziwiając kiosk wystawiający na sprzedaż chrześcijańskie kartki świąteczne (swoją drogą, jak poszperać, to sprzedawanie we wrześniu kartek wielkanocnych może wyglądać dziwnie, ale twórcy najwidoczniej nie mieli lepszego pomysłu, jak w prosty sposób pokazać znaczenie chrześcijaństwa w Iranie) czy oglądając do ostatniej chwili nagranie z rodzinnego obiadu rodziny Rezy. Gdyby gra miała przedstawiać zmyśloną historię, to nie przykułaby zapewne mojej uwagi – a tak zdołała wzbudzić we mnie głęboką satysfakcję po jej ukończeniu. Właśnie tak (choć, dodam, z lepszym wykonaniem elementów rozgrywki) wyobrażam sobie przyszłość gier mających uczyć historii.



Altered Carbon – recenzja

Cyberpunk w formie serialowej, opowiadający o tym, że ludzką świadomość można zapisać na specjalnym dysku i żyć praktycznie w nieskończoność. Brzmi fajnie? Jasne. Jest fajne? No tak nie do końca. Przedstawiam recenzję „Altered Carbon”.

» Sosna

Akcja serialu rozgrywa się w dystopijnej przyszłości roku 2384 i zaczyna się w momencie wydobywania tak zwanej powłoki głównego bohatera z foliowego worka. Powłoki w uniwersum serialu to ciała, w których zamknięta jest świadomość ludzka zapisana na specjalnym dysku. I zniszczenie tego implantu powoduje prawdziwą śmierć człowieka. Fabuła opowiada o ostatnim Emisariuszu, czyli elitarnym najemniku, nazywającym się Takeshi Kovacs, który to zostaje wybudzony, czy też „upowłokowiony”, jak zwykło się mówić w uniwersum serialu, na zlecenie bogacza, który każe mu rozwiązać zagadkę swojego morderstwa.

W trakcie wprowadzenia poznajemy też główną bohaterkę serialu, czyli policjantkę Kristin Ortegę, która ma swoje powody do tego, aby podejmować ryzyko pilnowania głównego bohatera na każdym kroku, nawet jeżeli jej metody nie są do końca zgodne z prawem, a ona sama dobrze wie, że może za nie zostać zwolniona z pracy w policji, a nawet skazana.

O ile w pierwszych odcinkach fabuła zapowiada się ciekawie, bo jest i tajemnica do rozwiązania, i ciekawi bohaterowie, i w miarę ciekawie poprowadzone dialogi, o tyle w miarę rozwoju fabuły dialogi robią się coraz bardziej drętwe i nijakie, a sami bohaterowie wydają się stać w miejscu, jeśli chodzi o ich relacje.



Sceny akcji ogląda się bardzo przyjemnie i widać, że poszło na nie sporo budżetu. Są dobrze zrealizowane, dynamiczne i cieszące oko. Jako że serial nie stroni od brutalności, czuć moc każdego uderzenia oraz widać ich efekty. Także do montażu tych scen nie sposób się przyczepić.

Klimat serialu jest ciężki, ale mimo to dość przyjemnie się go ogląda. Tym, co przeszkadzało w odbiorze serialu i chłonięciu klimatu, jest nagość. Większość pań występujących w serialu ochoczo pokazuje swoje wdzięki w pełnej krasie, ale i panowie nie stronią od paradowania w stroju Adama. O ile początkowo nie było to jakoś przeszkadzające, o tyle w czasie kolejnych odcinków staje

się to zwyczajnie męczące. Moim zdaniem w tym serialu jest za dużo nagości, co sumarycznie bardziej wadzi, niż pomaga w śledzeniu wątków.

Inną przeszkadzającą mi rzeczą był fakt stosowania re-cyklingu niektórych aktorów drugoplanowych z innych netflixowych serii, grających dokładnie te same role. Przykładowo takim aktorem jest Hiro Kanagawa, który zarówno w iZombie, jak i tutaj, gra praktycznie tę samą postać porządnego gliny, który jednak ma coś na sumieniu, ale pod koniec swojej obecności w serialu się rehabilituje i wszystko jest cacy.

Również motywacje głównego złego w serialu wydały mi się pod koniec głupie i infantylnie, jednakże muszą przyznać, że on sam jest dość interesującą postacią i gdyby tylko ten wątek był poprowadzony lepiej, cały serial by na tym zyskał.

Nie mogę się za to przyczepić do montażu i udźwiękowania produkcji. Obie rzeczy zrealizowane bezbłędnie i na wysokim poziomie. Również postacie drugoplanowe, takie jak recepcjonista hotelowy, nazywający się Poe, chyba na cześć Edgara Allana Poe'go, i nawet wyglądającego podobnie do pisarza, jak i przyjaciel głównego bohatera, który początkowo traktuje Takieshiego z dystansem, ale później jest gotowy bez względu na wszystko pomóc Emisaruszowi, okazują się całkiem ciekawie napisanymi postaciami.

Ogółem serial jest dość wciągający i choć poszczególne odcinki trwają mniej więcej godzinę, to jednak nie odczuwałem tego w sposób znaczący. Zasadniczo gdyby pewne wątki wyrzucić, a innym dać rozwinąć się bardziej, serial tylko by na tym zyskał i to sporo. Całość widowiska nie jest może wybitnym przedstawicielem gatunku cyberpunk, jednak ogląda się go bez bólu i zgrzytania

zębów. Jeżeli chodzi o klimat i ogólną otoczkę wizualną, nie jest to może poziom takiego na przykład „Blade Runnera 2049”, jednakże całościowo prezentuje się nad wyraz przyjemnie.

Poziom aktorstwa wszystkich aktorów wcielających się w bohaterów jest nierówny. O ile Joel Kinnaman, wcielający się w protagonistę, wykonuje świetną pracę, o tyle nie jestem przekonany co do gry aktorskiej Will Yun Lee, wcielającego się we wcześniejszą powłokę Takieshiego. Wydaje mi się zbyt drętwy, nawet jak na szkolonego najemnika, który nie przywiązuje wagi do towarzyszy. Serial niby porusza typowe dla cyberpunku zagadnienie definicji człowieka i człowieczeństwa, jednakże zostaje ono bardzo szybko pogrzebane pod masą innych, mniej istotnych, wątków i łatwo można o nim zapomnieć

Z tego, co mi wiadomo, serial jest w miarę luźną adaptacją powieści Richarda Morgana pod tym samym tytułem. Na ile jest to luźna interpretacja wydarzeń i bohaterów zaprezentowanych w książce, nie jestem w stanie stwierdzić, gdyż zwyczajnie jej nie czytałem.

Podsumowując: „Altered Carbon” to kawał niezłego widowiska, zarówno pod względem klimatu, jak i całej otoczki, jednakże kulejący w warstwie scenariuszowej. I głównie przez to, że scenariusz niedomaga, całość serialu na tym cierpi. Gdyby tylko scenarzysta zdecydował się wywalić kilka zbędnych wątków lub też bardziej opierać się na materiale źródłowym, który to jest ponoć bardzo dobrą powieścią z gatunku cyberpunk, cały serial mógłby być zdecydowanie lepszy. Jednakże mimo jego wad, serial może się podobać. Momentami nawet zachwycić lub też oburzyć. Nie jest to dzieło wybitne, które będzie się wspominało latami, jednakże można obejrzeć jako całkiem przyjemne patrzydło z gatunku, który nad wyraz rzadko pojawia się w formie serialowej.





Karabin do ręki, granat przymocowany do pasa i ruszamy walczyć

Recenzja PUBG

Gdy w 1999 roku wychodziła powieść „Battle Royale” autorstwa Koshuna Takamiego, raczej nikt się nie spodziewał, że w przyszłości zainspiruje ona innych twórców do tworzenia całych gier na podstawie tak prostego, a jednak skutecznego pomysłu. Tak jak nie sądzę, by ktokolwiek stojący za PUBG spodziewał się popularności, jaką ta gra zyska.

» Matyas Corra

W trakcie pisania tej recenzji w pubgu siedzi aktualnie 402 000 graczy, a przez ostatnie 24 godziny było ich ponad 2,5 mln. To są niewyobrażalne liczby, szczególnie dla gry, która tak naprawdę oferuje 1 tryb gry i 2 mapy. A jednak jej popularność na razie nie spada, a wręcz wzrasta. Ale czym w ogóle jest PUBG?

PlayerUnknown's Battlegrounds, gdyż to jest właśnie pełna nazwa, jest tworem Brendana Greene'a, czy też, jak jest szerzej znany, PlayerUnknown. Brendan zaczynał od tworzenia moda do DayZ, które samo w sobie było modem Army. Dla tych, którzy nie wiedzą, Arma 2 jest symulatorem wojennym, natomiast DayZ jako mod skupiało się na przeżyciu w trakcie apokalipsy zombie. Musieliśmy kontrolować głód, pragnienie, sprzęt, a także unikać zombie jak i innych, agresywnych graczy. Z tego zaś narodził się pierwszy mod BattleRoyale, czyli przetrwanie najsilniejszego.

Ale czym w ogóle jest to całe Battle Royale, na czym to polega i o co w tym chodzi? Sama powieść „Battle Royale” ma miejsce w faszystowskiej Japonii, której historia zmieniła się po II wojnie światowej. Rząd kontroluje dosłownie wszystko i na jego czele stoi bliżej nieokreślony dyktator. Zgodnie z zarządzeniem rządowym, istnieje program o nazwie „Bojowy eksperyment numer 68”, gdzie 50 losowo wybranych uczniów trzecich klas liceum zostaje wysłanych na odosobnioną ziemię i dostają rozkaz wymordowania się, aż przeżyje tylko jeden człowiek z każdej klasy.

I tak też w sumie wygląda PUBG. Stu zawodników, różnych ras i płci, zostaje zebranych na odosobnionym terenie, jak na razie wyspie albo pustyni, i mordują się, aż zostanie tylko jeden. Lub, gdy wybierzemy tryb drużynowy, aż zostanie jedna drużyna. Całe nasze starania zostają udekorowane kurczakiem. Nie ma żadnej fabuły, celu czy też jakichkolwiek wskazówek. Po prostu mamy się zabijać, aż zostanie/ą najsilniejszy/si. I to działa.

Ale jak to wszystko wygląda krok po kroku? Na samym początku rundy znajdujemy się na małym terenie położonym blisko głównej mapy. Mamy tu możliwość wypróbowania broni, którą znajdziemy na głównej mapie, zobaczenia różnych elementów, które będą się składać na nasze otoczenie, czy też posłuchania krzyków innych graczy (w PUBG są otwarte mikrofony, czyli jeżeli gracz ma włączony mikrofon, to wszyscy gracze dookoła będą go słyszeć). Potem, gdy cała setka

się załaduje, trafiamy na pokład samolotu, który zabiera nas na główną mapę. Ciekawym aspektem startu jest to, iż samolot zawsze przyleci z innego punktu, więc nie wiadomo, nad którymi miejscami będziemy lecieć, dopóki już nie znajdziemy się nad mapą. Po wybraniu punktu zrzutu lecimy, otwieramy spadochron i... zaczynamy zbieractwo. Jeżeli wybraliśmy bardziej odosobnione miejsce, możemy trochę się odprężyć i pozwolić sobie na spokojnie przeszukanie punktu, w którym wylądowaliśmy. Zazwyczaj takie punkty mają jednak gorsze przedmioty, przez co startujemy łatwiej, ale jednak ze słabszym sprzętem. Przeciwnieństwem takich miejsc są miasta, bazy czy też domostwa. Można się w nich spodziewać lepszych broni, hełmów, kamizelek, ale też tego, że dookoła nas będzie co najmniej 10 kolejnych graczy, którzy też chcą je zdobyć. Nie możemy też sobie pozwolić na zbyt długie ociąganie się, gdyż po pewnym czasie pojawi się zona. Zona to jedyna rzecz, która zmusza graczy do ruszenia się, zamiast pozwolić im czekać w nieskończoność w jednym punkcie. Działa ona na bardzo prostej zasadzie. W losowym miejscu na mapie pojawi się bezpieczna strefa, która będzie oznaczona kołem. Naszym zadaniem jest dostać się do niej przed zoną, gdyż znajdowanie się w jej strefie powoduje otrzymywanie obrażeń. Oczywiście, w trakcie podróży musimy też uważać na innych graczy. Gdy dotrzemy do bezpiecznej strefy, możemy się przyczaić i zaczekać na spóźnialskich, by zwiększyć im liczbę dziur w organizmie za pomocą naboju. Ale nie możemy tak siedzieć w nieskończoność, gdyż po upływie kolejnych kilku minut bezpieczna strefa się zmniejsza, a zona rusza dalej. I tak w kółko, strefa będzie się zmniejszała, aż zostanie/zostaną tylko wygrany/ni.

Tym, co ułatwi nam wygranę meczy, będą oczywiście bronie, ale też wcześniej już wspomniane hełmy i kamizelki oraz pojazdy. Z broni, oczywiście tych, które uda nam się znaleźć, możemy wybierać w strzelbach, pistoletach maszynowych, zwykłych pistoletach, karabinach szturmowych oraz karabinach snajperskich. Oczywiście, do każdego rodzaju broni będzie inny typ amunicji, który też musimy sami sobie znaleźć i się w niego zaopatrzyć. Poza amunicją możemy też znaleźć różne dodatki, takie jak lunety czy uchwyty, które zwiększą możliwości naszych broni. Oczywiście, tu też będziemy musieli dostosować dodatek do naszej pukawki.



Kolejnymi przedmiotami są hełmy i kamizelki. Co prawda można też znaleźć różne ubrania, ale nie mają one wpływu na nic, są tylko kosmetyczne. Ale już kamizelka, która choć brzydka, pozwoli ci przeżyć strzał ze strzelby z bliska prosto w klatkę piersiową, już czysto kosmetyczna nie jest. Zarówno one, jak i hełmy dzielą się na 3 stopnie. Te 1 stopnia mają najmniejsze statystyki obrony, te 3 największe. Nie ma w tym nic zaskakującego, ale należy pamiętać, że wraz z obrażeniami, jakie zablokują, spada ich funkcjonalność, czyli siła, z jaką nas będą bronić. Dlatego warto zwracać na to uwagę, gdyż nasza kamizelka 3 stopnia będzie po bojach słabsza niż świeżo znaleziona 1 stopnia.

Kolejną rzeczą będą zarówno pojazdy, jak i różne środki lecznicze. Nie pomogą nam one kogoś zabić (no chyba że kogoś przejedziemy, ale nie jest to takie proste) ale zdecydowanie są nam potrzebne. Bez bandaży i apteczek nie mamy nawet co liczyć na wygraną w późniejszych etapach gry, a bez pojazdu będziemy mieć bardzo utrudnione nadążanie za bezpieczną strefą, aby nie otrzymać obrażeń od zony.

I w sumie tyle, moi drodzy. Lądujemy, biegniemy i zabijamy, by wygrać kurczaka na koniec. Czy PUBG jest grą wartą polecenia? Jak najbardziej, bo jednak wprowadza lekki powiew świeżości do całego gatunku fpsów. Ale trzeba też być przygotowanym na jednak nietypowy model całej rozgrywki, który nie wszystkim może przypasować. Ja osobiście w pubgu dostaje białej gorączki, grając samemu, ale gdy już mogę zagrać z kimś, zabawa staje się prawdziwą przyjemnością.

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



KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNIĄ:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

"PONIES... PONIES NEVER CHANGE."

Fallout
EQUESTRIA PL

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,
DLA IDIOTÓW.**

FALLOUT-EQUESTRIA.PL



Ren'py – zrób własne przygody kucyków

Dawniej gry można było co prawda robić w garażu, ale szedł za tym ogrom pracy, setki linii kodu oraz problemy wydawnicze. Asembler i inne języki niskiego poziomu święciły triumfy, pozwalając każdemu człowiekowi, chcącemu śledzić każdą zmienną w kodzie na tworzenie własnych programów. Teraz, całe szczęście, sytuacja ulega ciągłej poprawie, w związku z pojawieniem się C#, javy i tym podobnych rzeczy, frameworków graficznych oraz narzędzi, jak choćby Unity. Najlepszym przykładem tego jak prosto obecnie jest zrobić własną grę jest Ren'py – program do tworzenia visual novelek.

» *Ghatorr*

Czym jest visual novel? Jest to rodzaj gier skupionych przede wszystkim na fabule, z dość ograniczonym gameplayem. Najprostsza produkcja z tego gatunku mogłaby się składać po prostu z kilku statycznych planszy, grafik postaci oraz ciągu tekstu (wyświetlanego z reguły na dole ekranu), nawet bez żadnych wyborów i innych tego typu rzeczy. Oczywiście mowa tu tylko o podstawach, a rzeczywiste VNki mogą posiadać ogromne ilości rozszerzeń. Najprostszym są wybory, umożliwiające tworzenie gier o rozgałęziających się fabułach. Bardzo prosto można dodać również kilka prostych liczników i zmiennych, zapisujących na przykład stosunek postaci do głównego bohatera czy ilość pieniędzy. Już tak proste dwa rozwiązania pozwalają na tworzenie skomplikowanych historii.

To nie wszystko – dla przykładu, popularne są gry z planowaniem rozkładu dnia, na przykład opowiadające o życiu w szkole i umożliwiające wybór przedmiotów, których ma się uczyć danego dnia bohater. Ba, są nawet visual novele z opcjami bitew taktycznych (i to koszmarne trudnych – na ciebie patrzę, Sunriderze).

Ren'py jest w pełni darmowym programem, opartym o język programistyczny Python, który umożliwia stworzenie visual noveli każdemu, kto jest w stanie posługiwać się klawiaturą i rozumie na tyle angielski, by przebrnąć przez proste instrukcje. Co najważniejsze, do stworzenia własnej, prostej gry nie jest wymagana znajomość programowania – choć oczywiście wiedza na temat zmiennych, pętli i tego typu rzeczy nie zaszkodzi. Jeszcze przydatniejsza jest znajomość Pythona, którym można wzbogacić stworzoną przez siebie grę.

Ren'py sam z siebie tworzy podstawowe elementy dla naszej przyszłej gry – menu główne, system zapisu czy menu opcji, redukując do minimum liczbę rzeczy, którymi trzeba się martwić przy tworzeniu. Wszystko można jednak zmodyfikować, by lepiej dopasować do swoich własnych potrzeb, zaspokajając dzięki temu każdego – zarówno pisarzy, którzy po prostu chcą stworzyć swoją pierwszą VNkę w życiu, jak i programistów, którzy nie mogą wytrzymać bez zmodyfikowania opcji zapisu stanu gry w taki sposób, by zapisywanie było niemożliwe bez uiszczenia opłaty przez postać w grze czy coś w tym guście.

Niestety, Ren'py nie posiada interfejsu graficznego mogącego ułatwić tworzenie gry – całość musi być rozpisana w plikach z rozszerzeniem .rpy. Dostęp do głównego pliku, script.rpy, jest możliwy z menu głównego aplikacji i można go edytować nawet w najzwyklejszym notatniku – choć ze względu na wygodę, polecam korzystanie z innych narzędzi, na przykład z programu Atom, który udostępnia autokorektę, umożliwia przeglądanie zawartości foldera i ogólnie w znaczącym stopniu ułatwia pracę. Co ważne, niekoniecznie wszystko musi być trzymane w pliku script.rpy – można tworzyć inne pliki o tym rozszerzeniu, zawierające np. dodatkowe elementy rozgrywki albo przechowujące kolejne akty fabuły.

Podstawowe tworzenie gry jest banalne, dzięki rozszerzeniu przez autorów możliwości języka Python oraz stworzeniu przez nich bardzo dobrej

instrukcji. Po ściągnięciu Ren'py w menu głównym mamy dostępne dwa projekty – „Tutorial” oraz „The Question”, z czego to pierwsze tłumaczy wszelkie podstawy tworzenia rozgrywki, od umieszczania postaci po bardziej skomplikowane rzeczy, takie jak proste minigry czy ułatwianie procesu tłumaczenia gry na inne języki. Z kolei „The Question” to przykładowy, niewielki projekt, który można podejrzeć, zobaczyć jak działa i wykorzystać tę wiedzę we własnym tworzeniu. By jeszcze bardziej ułatwić twórcom życie, podstawowy kod wygenerowany po wybraniu opcji zrobienia nowej gry jest napełniony komentarzami, które tłumaczą znaczenie poszczególnych słów kluczowych.

Dla przykładu w kilka minut utworzyłem prostą grę, której kod można zobaczyć poniżej:

```
define r = Character("Rarity")

label start:

    scene bg
    show rarity duh at center

    r "Sweetie, nadstaw pyszczek. Musisz naostrzyć ten ołówek."

    menu:
        "Nie chcę!":
            jump angry
        "Przecież go i tak nie potrzebujesz!":
            jump sad

label angry:

    show rarity angry:
        xalign 0.10
        yalign 0.70
    show sweetie:
        xalign 0.90
        yalign 0.8

    r "Naostrz ten ołówek!"
    jump end

label sad:
    show rarity sad at center
    r "A... ale ja go kocham!"
    jump end

label end:
    return
```


W folderze „images” umieściłem cztery obrazki z postaciami – „rarity duh”, „rarity angry”, „rarity sad” oraz „sweetie” – oraz jeden plik z tłem o nazwie bg.

Analizując kod: zaczynam od zadeklarowania postaci, oznaczonej literką r. Jej jedyną właściwością jest imię „Rarity”, choć może mieć dodatkowe – na przykład kolor czy rozmiar tekstu lub własne tło panelu tekstowego. Następnie „label start” – zakładka – oznacza miejsce, w którym zaczyna się gra. Wyświetlamy najpierw tło, a następnie postać.

Linijka zaczynająca się od nazwy zmiennej, którą oznaczyliśmy postać oznacza tekst wyświetlany w grze. Następnie, wcielając się w rolę Sweetie Belle zmuszonej do obgryzania ołówków dla starszej siostry, dostajemy możliwość wybrania jej odpowiedzi – tworzenie wyboru zaczynamy od słowa „menu”, następnie wybierając tekst, jaki ma być wyświetlony oraz zakładki, do których musimy skoczyć

W razie bezczelnej odmowy Rarity się denerwuje. Ze względu na to, że wszystkie obrazki z nią zaczynają się od tego samego ciągu znaków, po którym następuje spacja, Ren'py traktuje słowo „rarity” jako tag, dzięki czemu zastępuje ono po prostu obrazek „rarity duh” ilustracją „rarity angry”. Gdybym o tym zapomniał i nazwał te pliki

po prostu „angry”, „duh” i „sad” to musiałbym ręcznie zadbać o ich usuwanie z pola widzenia.

Możliwe jest ręczne ustawienie pozycji danych postaci – xalign 0.10 umieszcza postać w 1/10 osi X, a yalign w 7/10 osi Y, dając ładniejszy efekt niż „show rarity angry at right”.

Oba wybory kończą się tak samo – przeskoczeniem do końca. Dojście do słowa kluczowego „return” kończy działanie programu.

W ten prosty sposób na szybko została opowiedziana mroczna historia o dręczeniu młodszej siostry przez starszą. Możliwe jednak jest wiele innych rzeczy – i gorąco zachęcam do samodzielnych eksperymentów. Czy stworzenie własnej, choćby niewielkiej, gry nie wyglądałoby kiedyś ładnie w CV...?

Użyte grafiki pochodzą ze strony <https://xpe-sifeindx.deviantart.com>.

