

4/2018



# EQUESTRIA TIMES

# 23

*Sezon 8 na cenzurowanym  
Redakcyjna ocena odcinków*

*Mój mały morał  
Nauki płynące z serialu*

*Połam klawiaturę dla kucyków  
Przegląd gier fandomowych*

Kolejny miesiąc, kolejny wstępniak. Panie i Panowie, oto niewątpliwie wyczekiwany przez Was z niecierpliwością kwietniowy numer Equestria Times. Na pewno tak się za nami stęskniliście, że teraz zasypiecie nas górną komentarzy na forum, Facebooku oraz FGE, prawda? Prawda?! A co dla Was przygotowaliśmy? Trzy recenzje fanfików, redakcyjną ocenę odcinków, ocenę sezonu drugiego, przegląd gier kucykowych oraz niekucykowych. Nawet Macter naskrobał felieton... No nic, tylko czytać.

»Cahan

Wiosna ukazała swoje słoneczne oblicze, pogoda zachęca do wychodzenia, ale mam nadzieję, że mimo to znajdziecie czas na zapoznanie się z tym, co dla nas przygotowaliśmy w kwietniowym numerze. Jest on mniej opasły niż poprzedni, jednak do czytania jest całkiem sporo. Tym razem zdecydowanie dominują artykuły kucykowe w szczególności wraz ze startem nowego sezonu wróciliśmy do redakcyjnych miłośników odcinków. Poza tym... chwila, Ghatorr zrobił recenzję Crusader Kings 2? Serio? niespodzianka! Zapraszam do czytania!

»Falconer

facebook [mlppolska](#)

Wykorzystano prace autorów:  
DiscordTheGE  
Kooner-cz  
Dipi11



# Spis treści

RECENZJE	
Nocny Taniec The Dusty Trail	4
The Last Migration	5
MANUFAKTURA	
Rysowanie to magia	7
PUBLICYSTYKA	
Nauki płynące z serialu: Sezon drugi	10
Redakcyjna ocena odcinków	15
Przegląd gier kucykowych cz. I	22
FELIETONY	
O odwadze słów kilka	27
NIEKUCYKOWE	
Baby Driver – recenzja	30
Recenzja gry Darkest Dungeon	32
Recenzja gry Crusader Kings 2	33
Recenzja filmu Player One	34
	36

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

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.

[romans][comedy][alternate universe][random]

# Nocny Taniec

Autor: CartoonNerd12

**C**zasami jest tak, że uważam jakiś fanfik za kiepski, a jednocześnie znakomicie się przy nim bawię. Taki właśnie jest „Nocny Taniec”, który czytałam w tłumaczeniu Lyokoherosa. Zerknęłam również do oryginału, żeby móc go porównać z przekładem. No i tu zaczynają się schody – to opowiadanie zostało kiepsko napisane, lecz dobrze przetłumaczone.

» Cahan

No dobrze, ale czemu właściwie ktoś wpadł na pomysł, by przetłumaczyć kiepski anglojęzyczny fanfik, co w nim takiego jest? Otóż wyobraźcie sobie alternatywną historię, w której Mane Six to córki królowej Celestii i króla Sombry. I teraz skrzyżujcie to z disneyowską bajką o księżniczce, która poznaje swojego „księcia z baśni”. Taki jest właśnie „Nocny Taniec”. Alternatywna historia i romansidło, które nawiązuje oraz ponyfikuje różne produkcje, głównie filmy Disneya. Łącznie z piosenkami. Bez wątplenia jest to ciekawe i ma swój urok.

Bez wątplenia opowiadaniu udało się zachować baśniowość i disneyowskość, łącznie z piosenkami, które mnie osobiście drażniły, ponieważ w ogóle nie lubię ich w fanfikach oraz książkach. Dzięki przyjętej konwencji łatwo jest czasami zawiesić niewiarę i uznać, że coś dzieje się tak, a nie inaczej, ponieważ to kolejna bajka o księżniczkach. Niestety, ale tu czasami zdarzały się rzeczy, które wybijały mnie z rytmu, a konkretnie pewne słowa, które brzmiały zbyt współcześnie. Tłumaczenie byłoby lepsze, gdyby Lyokoheros zdecydował się miejscami na lekkie odejście od oryginału i pewną stylizację

tekstu. Bo ciężko się czyta księżniczkowe opko, kiedy pojawiają się takie słowa jak „chłopacy”.

Ogółem w oryginale było więcej rzeczy, które raziły. No i tłumacz choćby stanął na rżęsach, to nic by z tym nie zrobił. Choćby zabawy gumowym kurczakiem czy piknik podczas misji ratunkowej. To jest niestety wina autorki, która była mocno niedoświadczona, kiedy to pisała. Jednak z tego, co mi wiadomo, to powstało więcej fików z serii, do której należy „Nocny Taniec” i ponoć są lepsze, przynajmniej pod względem językowym.

Niestety, ale nie tylko warsztat kuleje. Fabuła „Nocnego Tańca” z rozdziału na rozdział stawała się coraz bardziej idiotyczna. Rozumiem, że była wzorowana na filmach z księżniczkami Disneya i wiele scen to było niemal dosłownie kopiuj-wklej, ale mimo wszystko dało się to zrobić lepiej, dużo lepiej. Nie chcę tu spoilerować, więc powiem tylko, że pomimo tych wszystkich głupot bawiłam się nieźle, a szukanie nawiązań było bardzo fajne.



[Slice of Life][Drama]

# The Dusty Trail

Autor: Unicorncob

**P**o kilkudziesięciu przeczytanych przeze mnie w ostatnich tygodniach przygodówkach przyszła pora na lekturę czegoś spokojniejszego. Na moje i innych czytelników szczęście, fandomowe biblioteki z Fimfiction na czele i w tej kwestii nas nie zawiodą, oferując duży wybór „plasterków życia”. Wśród nich właśnie miałem farta odnaleźć fanfika pod tytułem *The Dusty Trail*, o którym to postanowiłem dziś napisać parę słów.

» *Coldwind*

Główną bohaterką opowiadania jest Lightning Dust, która po wydarzeniach z odcinka „Wonderbolts Academy” zmuszona jest tułać się po Equestrii w poszukiwaniu pracy. Nie ułatwia jej tego fakt, że wieść o tym, za co wyrzucono ją z Akademii, szybko się rozeszła, przez co stawiana w złym świetle pegaz nigdzie nie jest w stanie zagrzać miejsca i wszędzie odsyłana jest z kwitkiem. Zgorzkniała, bez grosza przy duszy, trafia w końcu do Manehattanu, gdzie udaje się jej zaczepić w firmie kurierskiej. Demony przeszłości nie zamierzają jej jednak tak łatwo odpuścić i chcąc nie chcąc, klacz musi stanąć z nimi twarzą w twarz podczas swej pierwszej próbnej dostawy...

Fanfik niewątpliwie należy do tych, które określa się mianem klimatycznych. Czytając go, łatwo jest się wczuć w to, co przeżywa główna bohaterka. Lightning Dust jest tą postacią, której się współczuje i kibicuje, choć autor nie próbuje z niej robić tej kryształowej – pegaz nadal trzyma w swym sercu złość, zawiść i nieufność. Jej kreacja jest dzięki temu bliższa czytelnikom; użyłbym

tu słowa „ludzka”, no ale jednak mamy do czynienia z kucami, a nie z ludźmi. Trzeba też przyznać, że opowiadanie oddaje bohaterce po części sprawiedliwość, w końcu w odcinku, po akcji którego dzieje się akcja fika, to reszta Mane 6 niespodziewanie przyleciała balonem akurat w to miejsce, gdzie Dust się popisywała, a to, co się potem wydarzyło, nie było do końca jej winą.

Podczas lektury nie zaobserwowałem żadnych znaczących uchybień, zarówno jeżeli chodzi o treść, jak i o kwestie techniczne. Przeczytanie opowiadania w oryginale nie powinno sprawiać większych problemów dużej części czytelników – używana w nim angielszczyzna jest w mojej opinii przystępna dla osoby, która uczy się w gimnazjum. Napisane ono zostało prostym, lekkim stylem, dzięki czemu można je na spokojnie pochłonąć w jakieś dziesięć minut, góra kwadrans. Moja ocena to 10/10. Tradycyjnie już pozdrawiam i zapraszam do lektury!



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



**KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL**

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNI:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

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

**Fallout**  
**EQUESTRIA PL**

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,  
DLA IDIOTÓW.**

**FALLOUT-EQUESTRIA.PL**



[Violence][Adventure][Drama]

# The Last Migration

Autor: Starscribe

**Imperium Accipio jest najpotężniejszym państwem na planecie. Gryfy, pozbawione magii, nadrabiają ten brak liczbą, sprytem, technologią oraz gotowością do walki. Poza Equestrią każdy kraj przez nie najechany został podbity i zniewolony, siłą włączony do imperialnej maszyny wojennej... Lecz jak się okazuje, nawet taka potęga nie może się mierzyć z siłą natury.**

» *Ghatorr*

Starscribe, autor m.in. recenzowanego niedawno „Friendship is Optimal – Futile Resistance”, ma talent do wybierania ciekawych tematów do tworzonych przez siebie historii. W wypadku „The last migration” Equestria staje w obliczu jednego z największych kryzysów w całej swojej historii – wybuch potężnego wulkanu grozi zniszczeniem całego Accipio, przez co zdesperowane gryfy domagają się pomocy... lub planują ją sobie wywalczyć przy użyciu brutalnej siły, niezależnie od tego, ile ofiar by miało paść. Na całe szczęście obie strony dochodzą do ugody – w zamian za demilitaryzację gryfy otrzymają skrawek terenu do osiedlenia się. Szybko jednak wychodzi na jaw, że negocjacje były najprostszym elementem całego dramatu, w którym swoje role odgrywają najpotężniejsze imperia świata.

Dla obu stron porozumienie okazuje się być bardzo problematyczne. Z jednej strony część gryfięgo społeczeństwa jest wściekła z powodu „kapitulacji” ich państwa przed equestriańskimi księżniczkami i dąży do dodania odrobiny przemocy do planów imperatora. Z drugiej strony Equestria obawia się sprowadzenia tak dużej

liczby uchodźców, szczególnie, że są oni historycznie wrodozy wobec kuczego kraju oraz mają kompletnie odmienną kulturę. Griffinstone, gryfię osiedle w Equestrii, okazuje się być niczym w porównaniu do dumnego Accipio – zaledwie osiedlem, w którym przed wiekami osiedlił się pojedynczy klan, który z czasem przeistoczył się w siedlisko najsłabszych, najbardziej pogardzanych gryfiów na planecie. W porównaniu do nich imperialne gryfy prezentują się jak lwy w porównaniu do pospolitych dachowców. Są honorowe, dumne, gardzą słabością, mają różne zwyczaje – jak choćby taki drobny szczegół, że tylko samice u nich są uczone czytania i pisania – oraz z lubością praktykują niewolnictwo.



W cały ten chaos rzucona zostaje Starlight Glimmer, niezbyt doświadczona uczennica księżniczki Twilight, która wciąż boryka się ze swoją przeszłością złoczyńcy. Jako

przedstawicielka Equestrii dostaje zadanie pilnowania warunków przestrzegania traktatu oraz nadzorowania przygotowań do ewakuacji – lecz szybko odkrywa, że świat, w który została rzucona, jest odmienny od Equestrii. Już od pierwszych chwil zostaje przywitana przez brutalność, istic makiaweliczne zagrywki polityczne i buzującą w gryfim społeczeństwie agresję, która w każdej chwili może wybuchnąć wszystkim w twarz.



Konflikty kulturowe są jedną z głównych osi opowiadania. Equestria nie rozumie gryfów, gryfy nie rozumieją Equestrian – okoliczności jednak zmuszają ich do współdziałania, przezwycięzania nieufności i starania się, by tarcia między gatunkami były jak najmniejsze. Nie zawsze jednak jest to możliwe – jak kuc ma zareagować na morderstwo w pojedynku dokonane na jego oczach? Jak bardzo gryfy mają się starać, by nie okazać słabości, nawet gdy przybywają na cudzą ziemię jako wygnańcy? Jak gryfy, które od wieków żyją w Equestrii, zareagują na swoich odległych krewnych – i vice versa?

W przedstawionym zderzeniu kultur bierze udział wiele postaci, mających mniej lub więcej czasu, by błyszczyć przed czytelnikiem. Pojawia się ich wiele, a większość z nich stanowią gryfy i inne postacie związane z Accipio. Stronę kuczę reprezentuje głównie Starlight, której głównym zadaniem jest przeżywanie największego szoku kulturowego w swoim życiu i powolne przyzwyczajanie się

(choć bez akceptacji) do odmiennych zwyczajów gryfięgo kraju. Pozostałe postacie są różnorodne, reprezentując pełen przekrój społeczny – od samego władcy imperium, przez jego następcę tronu, sługi, wasali (mniej lub bardziej lojalnych), po najbiedniejszych niewolników czy przybyszy z Griffonstone. Ci ostatni pełnią podobną rolę jak Starlight – poprzez kontakt ze starożytną kulturą swoich bardziej wojowniczych kuzynów przeżywają przemianę, a czytelnik sporo się dowiaduje w oparciu o stosunek „tubylców” do krewnych z Equestrii. Gilda, idealistyczny młody książę, doświadczony monarcha, gryfie klany... każdy reaguje na własny sposób na rozgrywającą się na oczach czytelników tragedię i ma unikatowe podejście do niej.

Postacie dobrze spełniają swoje funkcje – ich różne charaktery i przeżycia oferują czytelnikowi szeroki zakres perspektyw, z których można patrzeć na wydarzenia i historię reprezentowaną w opowiadaniu. Każdemu wydarzeniu można się przyjrzeć na kilka sposobów, przez co otrzymujemy pełen obraz tego fascynującego świata. Niestety, nie wszyscy czytelnicy to doceniają, co można ocenić po krótkim zerknięciu na sekcję komentarzy – najwyraźniej wszystkie fragmenty, które reprezentują kulturę odmienną od powszechnie przyjętej, powodują nagły wzrost agresji, a autora wręcz oskarżono o pisanie opowiadania wychwalającego niewolnictwo. Osobiście tego typu oskarżenia uważam za najlepszy dowód na to, że opowiadanie należycie prezentuje kwestie, które można uznać za kontrowersyjne.

Część techniczno-językowa jest bez zarzutu. Autorowi nie zdarza się pisać niewyobrazalnych ścian tekstu, nie zarzuca nas powtórzeniami i nie ma najmniejszych problemów z kontrolą tempa opowiadania. Wręcz przeciwnie – „The last migration” ma doskonałe tempo, a zakończenia kolejnych rozdziałów stawiają przed czytelnikami na tyle dużo pytań i niewiadomych, że aż chce się kontynuować czytanie.

Ze względu na to, że całość skupia się na opisie katastrofy oraz jej efektów, ciężko choćby spróbować zgadnąć, ile jeszcze autor planuje napisać. Liczę na to, że do obecnie wrzuconych na FiMFiction dwudziestu dwóch rozdziałów dołączy jeszcze co najmniej drugie tyle, o jakości nie mniejszej niż ta, którą na razie osiągnięto. Jest to jeden z najoryginalniejszych, a przy tym najlepiej zrealizowanych, pomysłów, na jakie natknąłem się w światku pisarskim w ciągu ostatnich miesięcy. Sam wysiłek autora, by stworzyć interesujący świat, oznacza, że „The last migration” zasługuje na uwagę. Serdecznie polecam, szczególnie jeśli na dźwięk słów „zderzenie kultur” czuje się miły dreszcz przechodzący po plecach.



# MANAD.PL

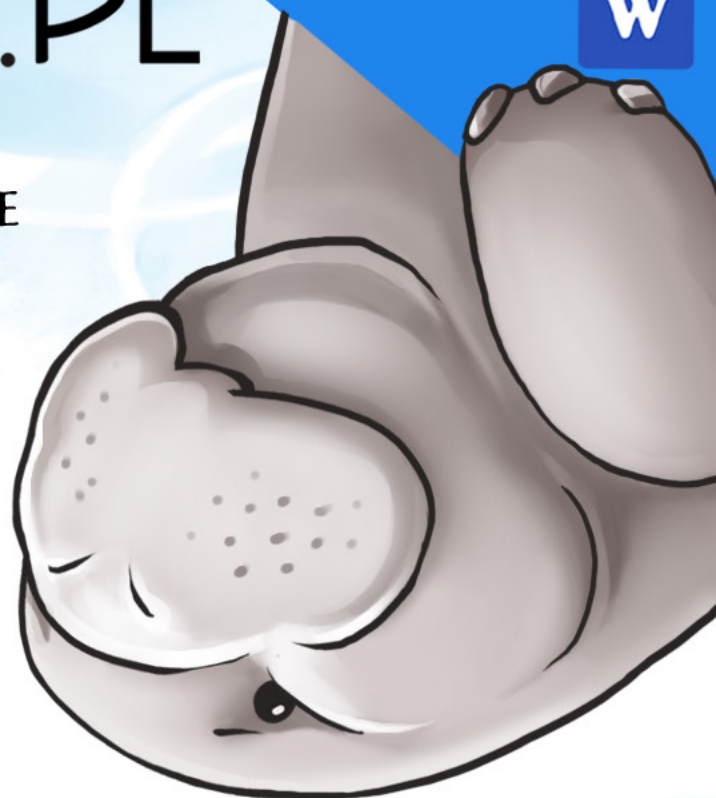


**W NASZYM SKLEPIE ZNAJDZIECIE WIELE  
INTERESUJĄCYCH GADŻETÓW!**

**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**





# Rysowanie to magia

Procenty w sztuce

**M**oja wykładowczyni powiedziała nam kiedyś, że każdy chemik uwięziony na bezludnej wyspie powinien mieć ze sobą alkohol. Substancja ta, prócz wysokiej przydatności w wielu reakcjach chemicznych, ma także kilka właściwości, które dobrze wykorzystane mogą pomóc nam uzyskać bardzo ciekawe efekty plastyczne. Oczywiście, jeśli naniesiemy ją bezpośrednio na kartkę, nie do ust, Cukiereczki.

» *Moonlight*

## Ale o so chosi...

Przeglądając oferty sklepów plastycznych, zauważyłam, że ostatnio w dość krótkim czasie na rynku namnożyły się firmy oferujące tak zwane markery projektowe. Wśród nich jedną z ciekawszych opcji są te wypełnione tuszem na bazie alkoholu, co potwierdzić może wciąż rozszerzająca się gama producentów. Dla początkujących markery alkoholowe mogą być nieco wymagające, ale po krótkim zaznajomieniu okazują się bardzo wygodne w użyciu, łatwe w transporcie i dodatkowo pozwalają w stosunkowo krótkim czasie uzyskać bardzo gładkie efekty, które zdecydowanie zwracają na siebie uwagę. Jak głosi większość opisów podawanych przez producentów, przybory te są często wybierane przez architektów, projektantów, a także grafików i osób tworzących wszelkiego rodzaju komiksy. Mówi się, że to szybko schnące tusze do zadań specjalnych, więc śmiało można

stwierdzić, że są dla rysowników niczym Wonderbolts dla Equestrii. Z rzeczy ciekawych: podobnie jak w wodorozpuszczalnych bloczkach InkTense, tusz w markerach alkoholowych po wyschnięciu nie jest podatny na działanie wody, dlatego nie da się nimi uzyskać efektów akwarelowych. Markery te mają również bardziej ograniczoną możliwość tworzenia nowych kolorów bezpośrednio na kartce, choć można uzyskać nimi bardzo płynne przejścia tonalne między różnymi odcieniami jednej barwy. Wynika z tego, że im więcej sztuk zbierzemy, tym łatwiej będzie nam kolorować, ale nie jest to konieczne. Niedogodności związane z ograniczoną paletą można łatwo ominąć z użyciem kawałka folii i specjalnego blendera, który jest obowiązkową pozycją podczas kompletowania swojego zestawu. Folia nie trzeba szukać daleko, nada się nawet zwyczajna, śliska etykieta zerwana z napoju. Dodatkowo tusz z markerów można rozpuścić już na kartce innym wysokoprocentowym alkoholem nakładanym poprzez pipetkę lub strzykawkę na barwną plamę. Można też na uprzednio nasączony alkoholem papier nałożyć tusz na bazie alkoholu i powoli rozdmuchiwać go w wybranym kierunku z użyciem słomki i wydychanego powietrza lub bardziej profesjonalnie z pomocą aerografu, póki plama nie wyschnie. Proces można powtórzyć wielokrotnie, aż będziemy zadowoleni z efektu. W ten sposób można uzyskać naprawdę intrygujące i nieco nieprzewidywalne tekstury lub pozbyć się błędów z pracy. Niestety, ta technika wymaga nieco wprawy, ale cóż, do odważnych świat należy.

## Markery alkoholowe? Czym to się je?

Zdecydowana większość posiada dwie końcówki po obu stronach pojemniczka. Jedną grubą, szeroką i skośnie ściętą do zapewnienia w krótkim czasie większej powierzchni, bardzo przydatną do tła, oraz drugą cienką i precyzyjną, przypominającą taką w standardowym szkolnym mazaku, dzięki której możemy dopracować szczegóły naszej pracy, takie jak kucykowe znaczki. Niektóre firmy zamiast jednej ze wspomnianych opcji oferują tzw. pędzelkową końcówkę, która dzięki swojej elastyczności pozwala manipulować grubością stawianej kreski. Jest szczególnie przydatna podczas rysowania włosów i dzięki niej łagodne przejścia tonalne są jeszcze łatwiejsze w wykonaniu. Ten rodzaj jest zdecydowanie moim ulubionym i rysowanie pędzelkową końcówką sprawia mi dużo więcej przyjemności niż tą standardową twardą. Markery alkoholowe mają różne kształty, niektóre są okrągłe, inne kanciaste lub z obłymi krawędziami. Dużo częściej spotykane są grubsze pojemniki, które pewnie leżą w dłoni. Cienkie flamastry są



raczej zarezerwowane dla tuszy na bazie wody. Większość popularnych markerów alkoholowych, takich jak Promarkery od Winsor & Newton czy też Propici firmy Renesans, jest „jednorazowa” i po wypisaniu, pustej sztuki nie da się ponownie napełnić tuszem, w przeciwieństwie do uzupełnialnych flamastrów, takich jak sławne Copici czy nowe na rynku markery od Kuretake. Do tej drugiej kategorii oprócz zapasu tuszu można też dokupić końcówki i przyrządy przydatne podczas ich wymiany. Jedną z oryginalniejszych opcji na rynku są markery Chameleon Pen. Ich budowa jest dosyć niestandardowa, ponieważ oprócz pojemniczka z tuszem, pisak zawiera również bezpośrednio wbudowany blender. Poprzez zetknięcie go z jedną z końcówek można rozjaśnić znajdujący się na niej pigment i w łatwy sposób uzyskać łagodne przejście do ciemniejszego, oryginalnego koloru. W ten sposób można również stykać ze sobą dwa różne kolory w celu uzyskania gradientu na zapelnionej powierzchni.



## Kiedy on to wypić?

Jeśli nie chcemy szybko wyczerpać naszego drogiego tuszu, najlepiej zaopatrzyć się w specjalnie dedykowany papier. Zwykłe kartki dosłownie piją zawartość naszego medium w nierównomiernych ilościach, przez co trudno uzyskać tak

pożądany gładki efekt kolorowania. Przeważnie papier dedykowany do markerów alkoholowych jest cieniutki (ok. 80g) oraz z jednej strony specjalnie zabezpieczony tak, by kolor nie przebijał na następną kartkę. Dzięki temu dużo lepiej nadaje się do blendowania, ponieważ kolory dosłownie suną po powierzchni papieru i wysychają trochę wolniej, gdyż tusz nie wsiąka od razu w głąb włókien. W tym czasie na spokojnie możemy działać na mokrej powierzchni, bez obawy, że nasze działanie wyrządzi szkodę kartce. Bloki te oznaczone są mianem „Bleedproof” i dostępne są w wielu formatach. Często firmy produkujące markery alkoholowe oferują również przystosowane do nich szkicowniki, które z powodzeniem radzą sobie z flamastrami od innych producentów. Sama mam taki od Winsor&Newton i jestem z niego bardzo zadowolona. Istnieją również nieco grubsze bloki, często dedykowane do mangi, oraz specjalne brystole, na których efekt jest troszeczkę inny, ponieważ tusz rozlewa się na nich odrobinę bardziej. Z tego rodzaju polecam Manga Skizzenblock od Mal zeit (170 g). Blok może nieco budżetowy, ale spełnia swoje zadanie i toleruje również tusze na bazie wody, nie falując się pod ich wpływem w zauważalnym stopniu. Nadaje się również do technik mieszanych z użyciem kredek i tuszowych bloczków. Wybór papieru mocno zależy od preferencji użytkownika. Jak już mówiłam, rynek tych mediów bardzo pręźnie się rozwija, więc naprawdę nie jest trudno znaleźć dobry papier w przystępnej cenie.



## Mieszamy!

O ile podobno różnych alkoholi mieszać się nie powinno, bo skutki mogą być marne, o tyle markery alkoholowe naprawdę wdzięcznie współpracują z innymi mediami. Moją ulubioną techniką jest oczywiście połączenie ich z moją drugą miłością, kredkami. Sposobów na to jest kilka. Najprostszą jest położenie warstwy tuszu na samym początku rysowania w celu stworzenia bazy dla kredek. W ten sposób nawet na fakturowanej kartce kolor będzie bardziej jednolity, ponieważ marker wypełni miejsca, do której pigment z rysika zwykle nie dociera. Na takiej bazie można również nakładać kolory jaśniejsze od użytego we flamastrze, bawiąc się światłem na rysunku i tworząc pole do



popisu dla białej kredki, która zwykle nie ma go zbyt wiele. Technika ta bardzo wdzięcznie prezentuje się podczas rysowania grzywy oraz różnych błyszczących obiektów, jak ukochane kamienie szlachetne panny Rarity. Inny sposób na połączenie tych mediów jest dokładną odwrotnością podanego. Tutaj pierwsze warstwy pigmentu z kredek rozpuszcza się poprzez nakładanie na nie tuszu z flamastra. W ten sposób nadajemy naszej pracy nieco tekstury, a sam rysunek, w przeciwieństwie do poprzedniej techniki, zachowuje dalej markerowy wygląd, który wiele osób porównuje z drukiem. Dodatkowo jest to kolejny sposób na poszerzenie naszej gamy kolorystycznej, ponieważ jeśli uda nam się w całości rozpuścić pigment z kredki, możemy uzyskać na kartce całkowicie nowy kolor, którego normalnie nie mamy w swojej palecie. Markery współpracują również z wieloma cienkopisami i długopisami, lecz tutaj kolejność nakładania może być równie istotna, ponieważ niektóre z ich tuszy mogą być rozpuszczane przez nasze medium. Jeśli

nie mamy pewności, czy pisadło wytrzyma pod wpływem procentowego barwinka, lepiej zostawić obrys rysunku na sam koniec pracy. Choć czasem ten niepożądany efekt może wyglądać naprawdę ciekawie. Ja osobiście bardzo lubię tworzyć obrys grzywy czarnym długopisem w gwiazdki firmy Toma i później kolorować je Promarkerami, zaczynając od naszkicowanych kresek i rozcierając pigment przez całą długość grzywy. W ten sposób szybko uzyskujemy cieniowanie włosów w nieco niestandardowym kolorze, ponieważ czarny tusz z długopisu pod wpływem alkoholu tworzy fioletowe smugi, które bardzo ładnie komponują się z różowymi falami Fluttershy. Wracając, z tego, co sama zauważyłam, cienkopisy Micron z Sakury oraz te z Marvy Uchida for drawing potrafią pracować pod alkoholową presją i nie uginają się pod wpływem swoich lekko wstawionych towarzyszy. Jeśli zależy nam na ładnym i czystym rysunku bez żadnych smug, możemy śmiało użyć ich do lineartu. Do wykończeń markerowych rysunków świetnie sprawdza się biały żelopis, który dobrze trzyma się powierzchni kartki i gładko sunie po uprzednio pokolorowanej pracy.





## Kucykowa impreza

Tworzenie kucykowych rysunków z pomocą tego medium jest naprawdę szybkie i przyjemne. Uważam nawet, że po opanowaniu tej techniki w dużo krótszym czasie możemy uzyskać efekty, które zajęłyby nam kredkami ładne kilka godzin. Jest to, oczywiście, kwestia przystępności jednolitego pokrywania powierzchni w kilku prostych ruchach. Paletę do rysowania głównych bohaterek bardzo łatwo skompletować nawet spośród bardziej budżetowych egzemplarzy, takich jak chińskie markery TouchFive. Jak już wspominałam, markery alkoholowe dobrze współpracują ze sztukami innych firm, dlatego tworząc naszą paletę, nie musimy ograniczać się do jednej. Ja osobiście posiadam najwięcej Promarkerów i Brushmarkerów firmy Winsor & Newton (dawniej Letraset), które były moim pierwszym zetknięciem z tym medium. Są ze średniej półki cenowej, okrągły kształt sprawia, że wygodnie i pewnie leżą w dłoni, a skuwki z wypustkami uniemożliwiają staczanie się flamastrów z blatu biurka. Tusz oddają w łatwych do kontrolowania ilościach i bardzo ładnie łączą się między sobą. Każda sztuka posiada na opakowaniu kilka pasków przedstawiających kolor tuszu, który w zdecydowanej większości przypadków zgadza się z rzeczywistą barwą na kartce. Odcienie Promarkerów mają przypisane numerki, które zaczynają się pierwszą literą angielskiej nazwy koloru, jaki reprezentują. Aktualnie firma ma w swojej ofercie 148 barw (wśród Brushmarkerów jest ich, niestety, nieco mniej – 72) w tym szeroką gamę szarości i delikatnych

pastelowych odcieni, idealnych do cukierkowych kucykowych prac. Mnie opanowanie Promarkerów zajęło dwa dni i kilka filmików z poradami, dlatego z czystym sumieniem mogę gorąco polecić je na początek przygody z markerami z tuszem na bazie alkoholu.

## Wtedy wkraczam ja...

Drogie Cukiereczki, jeśli zainteresował Was magiczny świat pisaków wypełnionych barwnikiem z procentami i chcielibyście uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat konkretnych firm, powiadomcie mnie, proszę, o tym na naszym gazetkowym fanpage'u na Facebooku. Z przyjemnością odpowiem na nurtujące Was pytania w kolejnych artykułach. W ten sposób dowiecie się czegoś, co naprawdę Was interesuje i będziecie mieć czynny wpływ na tworzenie mojego małego rysunkowego poradnika. Na liście alkoholowych markerów, które aktualnie posiadam i bez problemu mogłabym opisać, są wspomniane już pokrótce Pro- i Brushmarkery firmy Winsor & Newton, Propic Renesans oraz bezimienne i tanie markery z Tigera. W najbliższym czasie chcę się również zaopatrzyć w kilka sztuk Copic Ciao oraz Kurecolor od Kuretacke, ale jeśli znacie jakieś, których nie wymieniłam, a recenzja ich byłaby znacząco przydatna, rozważę przeprowadzenie dla Was kilku testów. To samo tyczy się innych mediów. Jestem otwarta na Wasze propozycje i gorąco zachęcam, odezwijcie się do nas – <https://www.facebook.com/EquestriaTimes2014/>.





# Nauki płynące z serialu: Sezon drugi

## Morały dobre i złe

**W** poprzednim numerze oceniłam morały ze wszystkich odcinków sezonu pierwszego kucyki. Nadszedł więc czas na sezon drugi. Przed nami dwadzieścia sześć odcinków, z czego dwa podwójne. To ten legendarny sezon, po którym serial się skończył, a fandom umarł, czy tam na odwrót. To wtedy Lauren Faust przestała bawić się w robienie kucyków.

» *Cahan*

### The Return of Harmony

Drugi dwuodcinkowiec w serialu, w którym pojawił się drugi pełnoprawny antagonista. Tym razem morał nie został podany w formie listu od Celestii, lecz w formie monologu Twilight Sparkle przed Discordem. A brzmi on: przyjaźń nie zawsze jest łatwa, ale warto o nią walczyć. To w zasadzie prawda, ale mam pewne wątpliwości, czy aby odcinek, w którym Mane Six zachowywały się w taki okropny sposób, ponieważ znalazły się pod wpływem zaklęcia, był akurat dobrym przedstawieniem tej lekcji.

Dlaczego? Cóż, jeśli w prawdziwym życiu nasi przyjaciele nagle zachowują się jak banda dupków, to nie dlatego, że zostali z czarowani przez mityczną bestię. Bardzo możliwe, że po prostu naprawdę byli bandą dupków. Ewentualnie w ich życiu coś się stało czy nawet mają coś nie tak z mózgiem. Charakter ludzi z pewnymi uszkodzeniami tego narządu może drastycznie się zmienić. Tylko no...

Niekoniecznie wrócą do normy.

Mówiąc wprost: sytuacja przedstawiona w odcinku jest skrajnie nieżyciowa, przez co morał wydaje się wsadzony na siłę w ramach wielkiej przemowy podczas triumfu nad wrogiem. Na pierwszy rzut oka widać, że to miało być epickie czterdzieści minut zmagania z fajnym przeciwnikiem, czysta rozrywka bez walorów edukacyjnych, ale ktoś coś musiał wcisnąć.

Swoją drogą – Mane Six źle się zachowują, więc o przyjaźń należy walczyć, ale jak źle zachowuje się Gilda, która w dodatku została sprowokowana, to już o tę przyjaźń walczyć nie należy, tylko gryfka po prostu była dupkiem. Nie ma to jak podwójne kucykowe standardy. No i nie ma to jak inteligencja Twilight Sparkle, która długo nie ogarnęła, że jej koleżaneczki oberwały zaklęciem Discorda.

### Lesson Zero

Oto ten przełomowy odcinek, w którym wszystkie klacze z Mane Six zaczęły pisać listy do Celestii. A samo widowisko? Pokręcone, zabawne i budzące w fandomie skrajne opinie. Cóż, ja tam bardzo lubię „Lesson Zero”, może dlatego, że te głupie pomysły Twilight to nic przy tym, co rodzi się w mojej łepetynie. Choćby ocena morałów ze wszystkich sezonów kucyków. No kogoś tu zdrowo pokręciło...

Uważam też, że morał mówiący o tym, iż nie należy bagatelizować problemów swoich przyjaciół,

jest trafiony, a przerysowane wykonanie akuratne. Bo to prawda, że czasami coś, co dla nas jest wręcz absurdalne, to dla kogoś innego jest prawdziwą tragedią. No i konsekwencje takiego olewactwa potrafią być wyjątkowo nieprzyjemne.

## Luna Eclipsed

Należy się dzielić przyjaźnią i nawet ktoś, kto wydaje się straszny, staje się spoko, kiedy podzielimy się z nim tą całą przyjaźnią. No niezbyt. Tak jak uwielbiam „Luna Eclipsed”, tak ten morał jest wyjątkowo nie-trafiony, głupi i szkodliwy. A przynajmniej w formie, w której ujęła to Twilight Sparkle w wersji anglojęzycznej, a co kulawo przetłumaczyłam, skróciłam, sparafrazowałam, starając się możliwie zachować sens.

Tak naprawdę jest to kolejny odcinek, który mówi, że nie należy oceniać książki po okładce. A także pokazuje, że dobra zabawa łączy kuce. Oraz że niektórzy lubią się bać. Bravo, właśnie sformułowałam trzy potencjalne morały i to lepsze od tego, który wymyśliła Twilight. Bo jasne, dzielenie się przyjaźnią jest fajne, ale to nie jest remedium na wszystkie problemy. I nie ma gwarancji, że ktoś naszą ofertę przyjmie. Albo że nie okaże się wrogiem.

## Sisterhooves Social

Odcinek o tym, że wspaniale jest mieć siostrę, razem się bawić i chodzić na kompromisy. Nie wiem, czy to prawda, nie mam siostry. Ale gdybym miała rodzeństwo, a ono zniszczyłoby mój ulubiony sweter... to prawdopodobnie bym przestała je mieć. Za to przygody Rarity i Sweetie Belle oglądało się naprawdę przyjemnie.

## The Cutie Pox

Czasami się czegoś bardzo pragnie, ale nie należy chodzić na skróty, bo to jest nieszczerłość wobec siebie i to się źle kończy, bo się na to coś nie zasłużyło... Co to za bełkot? Znaczący, w ustach Apple Bloom brzmiało to nieco lepiej, ale to wciąż nie ma sensu. Chodzenie na skróty jest świetne, wbrew temu, co próbują nam mówić kucyki (i to nie tylko w tym odcinku). Tylko można to robić na wiele sposobów – głupich i mądrych.



Jednak problem Apple Bloom jest tak bardzo magiczny i oderwany od rzeczywistego świata, że ten kiepski morał nie ma sensu i nie niesie walorów edukacyjnych dla dzieci. Bo czym jest znaczek? Manifestacją talentu danego kucyka. Siostra Applejack na siłę chciała mieć ten brzydki obrazek na zadku. Nawet nie talent czy inne przeznaczenie.

To był w zasadzie główny problem CMC przez wiele sezonów – to nie były dzieci, które próbują odkryć, w czym są dobre, i zrozumieć siebie. Nie, to są trzy smarkule, które chcą mieć obrazek na tyłku, bo koledzy i koleżanki z klasy już mają. To wbrew pozorom duża różnica. Całe te poszukiwania znaczków były bez oglądania się na to, na co naprawdę mają ochotę. Byle zrobić listę i odhaczać. Chore podejście.

Całe szczęście, że prawdziwe dziecko w wieku wczesnoszkolnym nie dostanie podobnej obsesji, ponieważ ludzie nie mają uroczych znaczków ani innych rzeczy, które mówią wszystkim dookoła, co jest talentem nosiciela. I to jest ten problem,



że czasami te odcinki są spoko jako odcinki, ale niepotrzebnie próbują wcisnąć jakiś morał, którego tam nie ma. A nawet jeśli jest, to tylko w realiach Equestrii.

## May the Best Pet Win

Rymbuś Desz szuka zwierzaka i chce, by był równie osom jak ona, ale kończy z jakimś przegry... żółwiem o wdzięcznym imieniu Kontener czy tam Czołg. Na końcu stwierdza, że cechy fizyczne są mniej ważne od wytrwałości. Morał jest całkiem spoko, bo faktycznie, samym uporem można sporo osiągnąć, ale cóż... Czasami się nie da. Wyobraźmy sobie bardziej życiowy scenariusz, który jednocześnie zakłada, że zwierzaki w serialu są dużo bardziej inteligentne niż w prawdziwym świecie, a w którym Tank nie może pomóc Rainbow Dash. Nie jest dość silny, nie może i już. Co najwyżej mógłby wezwać pomoc.

Odcinek i morał są tak naprawdę skucykowaną wersją bajki o żółwiu i zającu. Ta opowieść była już znana w VI wieku przed naszą erą. Tylko że

Ezop tak jakby zrobił to lepiej. W oryginale żółw ścigał się z zającem, który był tak pewny siebie, że poszedł się zdrzemnąć w trakcie trwania wyścigu. Gad wygrał, bo wykorzystał pychę i błąd rywala. Jego ośli upór nic by mu nie dał, gdyby nie błąd długoucha. Tymczasem w „May the Best Pet Win” Tank zdobywa uznanie w oczach Dash, ponieważ ją ratuje, uwalniając ją od wielkiego głazu, co jest niemożliwym pokonaniem fizycznych ograniczeń. Ale życie nie jest takie różowe i wytrwałość nie wystarcza. Jest nawet takie powiedzenie: nie zrobisz z żaby orła.

## The Mysterious Mare Do Well

Nigdy nie przepadałam za tym odcinkiem, właśnie przez jego ogólny wydźwięk. Rainbow Dash dokonuje wielu heroiczych wyczynów, przez co inne kucyki ją wielbią, a sama pegazica jest z tego powodu bardzo zadowolona. Dlatego reszta Mane Six postanawia stworzyć swojego końskiego Zorro, żeby ukarać Rainbow za jej pychę. Bravo, najlepsze przyjaciółki na świecie.

Ja rozumiem, że bycie koleżanką takiej miejscowej celebrytki może być nieco irytujące, ale... Rainbow na to zwyczajnie zasłużyła i robiła to nie tylko dla oklasków. Tymczasem nasze dzielne klaczkę pomagają innym tylko po to, by utrzyć nosa przyjaciółce. Bo przecież nie należy się przechwalać, lecz zachowywać skromnie i z pokorą! Nawet jeśli to nie są czcze przechwałki, tylko naprawdę ociekasz wspaniałością.

Właściwie, to niby dlaczego w naszej kulturze tak bardzo promuje się skromność? Czemu przechwalanie się jest uznawane za coś złego? Wolę ludzi, którzy są świadomi swojej wartości, ale umieją też podejść do siebie krytycznie, od takich, którzy są przesadnie i fałszywie skromni. Właściwie to zawsze lubiłam Rainbow Dash za to, że jest dość szczerą klaczką. To ten typ, który powie, że zrobi coś zajebistego i naprawdę to zrobi. No i nie spocznie na laurach.

## Sweet and Elite

Świetny odcinek z moją ukochaną Rarity. Ale morał taki w sumie niezyciowy. Nieważne, skąd jesteś i jakich masz przyjaciół, bo pamiętaj, że w pewnym sensie jesteś



ich tworem i powinieneś być z nich dumny. Czyli nie wstydz się przyjaciół, nawet jeśli wpadają na wytworne przyjęcie i zachowują się jak stado średnio rozgarniętych szympansów. Ja bym się jednak wstydziła...

W sumie to czasami naprawdę się wstydzę moich przyjaciół i jestem pewna, że oni mają ze mną dokładnie tak samo. No i jednak jakiś powód, by się wstydzić swoich bliskich znajomych jest – to my ich wybraliśmy i mieliśmy na to wpływ. Na miejsce urodzenia już nie. Obawiam się też, że w prawdziwym życiu nie byłoby Fancypantsa, który przekonałby towarzystwo, że koleżanki Rarity są całkiem spoko. Raczej towarzystwo by ją odrzuciło. Niby można by było wówczas powiedzieć, że po co się z takimi kucami zadawać, ale chyba jednak jest w tym jakiś cel. Choćby zdobycie kontaktów biznesowych.

## Secret of My Excess

Jeden z fajniejszych odcinków o Spike'u i jednocześnie jeden z głębszych. Generalnie smoczy wzrost w serialu to ciekawa sprawa, podobnie

jak wygląd tego rosnącego fioletowego gekona. W samym serialu widziałam to już cztery razy, wliczając fantazje naszego jaszczura. Za każdym razem wyglądało to zupełnie inaczej i działało się z innego powodu. Oczywiście, że twórcy po prostu robili to, co w danym momencie było im potrzebne, jednak wciąż uważam, że pomysł, w którym smoki dorastają przez gromadzone przez nie przedmioty, jest zwyczajnie idiotyczny.

No bo czemu Spike w tym odcinku na koniec staje się wręcz bezrozumną bestią, podczas gdy dorosłe smoki czy smoczy nastolatki zachowują się zupełnie normalnie? I czemu wygląda inaczej niż w retrospekcji, w której Twilight zakłębem zmieniła go w dużego gada? I czemu... nieważne, sami zobaczycie w sezonie ósmym.

No, ale odeszłam od tematu artykułu, czyli od oceny morałów. A morał w tym odcinku mówi o tym, że lepiej jest dawać niż brać i że to hojność buduje prawdziwą przyjaźń. Cóż, nie zgodzę się. Moim zdaniem w braniu i dawaniu w przyjaźni należy wypracować równowagę, w której żadna strona nie jest wykorzystywana przez drugą. No i to, w jaki sposób Spike doszedł do tego wniosku, też się nie przyda dzieciom. Nie zmieniaj się w chciwego materialistę, bo zmienisz się w gigantyczną bestię? No tak trochę słabo.

## Hearth's Warming Eve

Pierwszy bożonarodzeniowy odcinek MLP i moim zdaniem najlepszy. Czemu tak myślę? Bo nie jest wtórny i ładnie uzasadnia, czemu kucyki mają święta bliźniaczo podobne do naszego Bożego Narodzenia i o co w tym wszystkim chodzi. W dodatku poznajemy nieco historii czy też legend Equestrii. Odcinek nie ma też morału podanego na tacy i dobrze, bo tego nie potrzebuje. Zamiast tego pokazuje, że czasami warto się po prostu ogarnąć i coś zrobić, zamiast kłócić się o jakieś bzdury.

## Family Appreciation Day

Ponownie nie będzie listu do Celestii, ale jakiś morał jest – doceniajcie członków swojej rodziny, nawet jeśli zachowują się w jakiś idiotyczny sposób. Cóż, nie zgodzę się. Wszystko zależy od osoby. I nie mówię tu nawet o rodzinach, w których ktoś się nad kimś znęca. Po prostu na uznanie i szacunek należy sobie jakoś za-



pracować, a jeśli ktoś nie ma sobą nic do zaoferowania poza więzami krwi, to trudno.

No i jeśli członek rodziny robi nam przypał przed rówieśnikami, to cóż... jak bardzo byśmy go nie kochali, to wciąż to my będziemy musieli znosić szykany i wyzwiska. Dzieci bywają okrutne, a babcia z demencją to przecież wspaniały powód, by niszczyć komuś życie. To jest trudny problem i chyba nie ma tu prostej odpowiedzi.

## Baby Cakes

Jak na odcinek z Pinkie Pie, to nie jest źle. I morał o tym, że czasami wyzwania potrafią nas przerosnąć, też jest ok. Ten o tym, że opieka nad dziećmi jest trudna i odpowiedzialna też. Generalnie nie należy się porywać z motyką na słońce. Przynajmniej do następnego razu. No i jeśli nie radzisz sobie ze żrebakami, to się popłacz i weź je na litość. Ciekawe czy na ludzkie młode też to działa...

## The Last Roundup

Należy być dumnym z siebie, nawet jeśli poniosło się porażkę, a od problemów nie należy uciekać, tylko udać się do przyjaciół i rodziny... Cóż, na pewno nie należy odważać cyrku, jeśli nie zajęło się pierwszego miejsca w konkursie rodeo. Generalnie zgadzam się z tym morałem, może poza częścią o dumie z przegrywania – jeśli się zawali po całosci, to naprawdę nie ma z czego. Jednak od problemów uciekać nie należy, bo one lubią nas później doganiać i wyrywać kręgosłupy.

## The Super Speedy Cider Squeezy 6000

Nigdy nie lubiłam wydźwięku tego odcinka, choć on sam mi się podobał. A nie lubię go przez to, że przedstawiono tu Flima i Flama jako tych złych, choć tak naprawdę oni przez cały czas zachowywali się naprawdę w porządku. No, ale zadarli z rodziną jednej z klaczy z Mane Six, bo to, że to babuszka się założyła, to przecież wina tych złych szatanów.

Morałem niby jest, że ciężka praca i dobra jakość zostaną docenione, ale niestety życie pokazuje, że nie zawsze tak jest. No i odcinek próbuje przekazać, że kopytnie(?) robiony cydr jest lepszy



niż ten produkowany przez maszynę. Tylko że nie jest. Maszyna braci jest wydajniejsza, szybsza i pozwala szybko wyprodukować dużo wybornego napoju niemalże bez wysiłku. To jest postęp. Walka z postępem jest jak odmowa korzystania z pralki, bo pranie należy robić w rzece na kijankach. Niby można, tylko po co?

Nie zrozumcie mnie źle, ja lubię ręcznie robione wyroby czy zabawę w rekonstrukcję, ale odrzucanie porządnych wyrobów pracy maszyn tylko dlatego, że robią konkurencję dla niewydajnych metod tradycyjnych, jest zwyczajnie głupie. Świat idzie do przodu i Apple'owie powinni to zrozumieć. No i nie obwiniać innych za to, że sami popełnili błąd. Bo zakładać się należy tylko wtedy, kiedy jest się pewnym wygranej.

Co prawda rodzina Applejack w końcu wygrała, bo w końcu nie może być, że Mane Six coś nie wyszło. Jednak potrzebowali dodatkowej pomocy od pięciu innych klaczy żeby dorównać braciom. Dziewięć kucyków przeciwko dwóm. Mięśnie kontra umysł.

Naprawdę, wolałabym, gdyby serial pokazywał, że za błędy trzeba płacić, nawet jeśli jesteś bohaterem pozytywnym.

### Read It and Weep

Rainbow Dash odkrywa, że książki są fajne, a raczej że książki o Daring Do są fajne, bo nigdy nie widziałam, by czytała cokolwiek innego. A morał jest prosty i nam wszystkim znany: nie odrzucaj czegoś, jeśli nie spróbujesz. Np. narkotyków, wódki, masowych egzekucji, palenia kościołów. Dobra, dobra, już poważnieję. Tak naprawdę, to całkiem dobre podsumowanie tego odcinka i nauka dla grupy docelowej. Unikanie czegoś na zasadzie „nie, bo nie” jest zwyczajnie głupie.

### Hearts and Hooves Day

Tęczowe koniki i mikstura gwałtu. A także ostrzeżenie przed shipowaniem innych, szczególnie kiedy osoby parowane nie są do tego chętne. W zasadzie to prawda, chyba że działacie w samoobronie albo jesteście członkami fandomu... Nie no, racja, nie należy zmuszać innych osób do bycia razem.

Fajny i zabawny odcinek. Powinniśmy się cieszyć, że takie mikstury nie istnieją, ale, jak już pisałam w 21 numerze Equestria Times, niestety istnieją.

### A Friend in Deed

Jest wiele różnych typów przyjaciół i wiele różnych sposobów na okazanie przyjaźni. No i niektórzy lubią побыć sami i jest to ok. To bardzo dobry morał, ale na gacie Celestii, czemu Pinkie w ogóle zmuszała tego osła do bycia jej przyjacielem? Czy nie lepiej by było, gdyby na końcu wywnioskowała, że nie każdy chce się z tobą przyjaźnić i jest to ok? Różowa ćpunka w tym odcinku zachowywała się w sposób na maksa męczący i irytujący. No na miejscu Cranky'ego Doodle'a bym zabiła.

### Putting Your Hoof Down

Drugi odcinek z niemiłą Fluttershy. Tym razem to nie zasługa Discorda, a raczej samej pegazicy, bo naprawdę nie obwiniłabym Iron Willa za to, że Shy przegięła. Minotaur nigdy nie mówił, że należy być dupkiem dla wszystkich, tylko należy być stanowczym w stosunku do innych dupków. Pod koniec Powierniczka Elementu Dobroci stwierdza, że postawienie na swoim nie wymaga zmiany tego, kim się jest, i moim zdaniem w tym wypadku to nie prawda. To doświadczenie koniec końców ją odmieniło – przestała być bierną sierotką Marysią i nauczyła się asertywności. W zasadzie, to ten cały kurs okazał się całkiem skuteczny, a jego prowadzący naprawę w porządku.

### It's About Time

Nie przepadam za tym odcinkiem, zawsze wydawał mi się nudny. Przy okazji dowiedzieliśmy się też, że magia czasu w serialu działa tak, jak akurat jest to wygodne dla twórców. No i nie było morału, żadnego. To akurat na plus, bo mam mniej roboty i mogę po prostu przejść dalej, zamiast lać wodę.

### Dragon Quest

To dobry odcinek i to z mądrym morałem, choć nie podanym zupełnie wprost. Mogłabym zacytować list Spike'a do Celestii, ale to nie miałyby sensu. To, czym jesteś, nie determinuje tego, kim jesteś. A należysz tam, gdzie jest twój prawdziwy dom i osoby, które cię



kochają i się o ciebie troszczą. To bardzo życiowa i głęboka lekcja, którą może też opisać inne powiedzenie: matką jest ta, co wychowała, a nie ta, co urodziła.

## Hurricane Fluttershy

Każdy wkład jest ważny, nawet taki bardzo mały. Cóż, na pewno czasami nawet coś, co wydaje się bez znaczenia, potrafi zrobić różnicę, ale czasami faktycznie nie wpływa na nic. Mimo wszystko uważam, że to dobry odcinek, który ma dobry morał, mogący posłużyć rodzicom za pomoc w edukacji ich pociech.

## Ponyville Confidential

Należy szanować cudzą prywatność i nie angażować się w różne hmm... przykre plotki. Cóż, nie do końca się zgodzę. Jeśli ktoś zrobił coś, co serio jest niefajne i szkodliwe, to należy o tym mówić oraz to zachowanie piętnować. Bo to, że ktoś robi coś, co jest dziwne, ale nieszkodliwe i stara się to ukrywać, to jest to tylko i wyłącznie jego sprawa. Mówiąc dosadniej: jeśli sąsiad bije pudła, to należy coś z tym zrobić. Jeśli sąsiad pudła ostrzygł, to nie powinno nas to obchodzić.

W sumie bajki często próbują nas przekonać, że plotkowanie jest złe i niedobre. Jednak prawda jest taka, że plotkują wszyscy i plotki niekoniecznie oznaczają złośliwe obgadywanie – choć ten, kto nigdy nie nagadał na złego szefa czy wrednego nauczyciela, niech pierwszy rzuci kamieniem. Cóż, uważam, że póki plotki nie zawierają kłamstw ani nie wyjawiają rzeczy, które ktoś powierzył nam w sekrecie, to są całkiem spoko. Zabawa w paparazzi i włożenie w czyjeś życie już nie.

## MMMystery on the Friendship Express

Nie należy nikogo oskarżać przed znalezieniem dowodów. No cóż, sądzę, że policja i sądy nie do końca by się z tym zgodziły. Na pewno jest coś takiego jak domniemanie niewinności, jednak wysnuwanie podejrzeń nie jest niczym złym. Powiedziałabym, że raczej ważne, by podejrzewając kogoś, starać się zachowywać kulturalnie oraz spokojnie.

## A Canterlot Wedding

Finał sezonu drugiego i chyba jeden z moich ulubionych odcinków. Jest fajna antagonistka, są świetne piosenki, jest dobra akcja, a nawet mordobicie. Za morał chyba można uznać tylko krótką uwagę, rzuconą Twilight przez Celestię, czyli że należy ufać swojej intuicji. Cóż, sama lubię polegać na swojej, ale co w sytuacji, w której Cadance okazałaby się być po prostu zręczliwą panną młodą, a nie królową podmieńców? Co, gdyby miała trudny charakter, lecz naprawdę kochała Shininga? Poza tym Chrysalis miała rację co do oceny poczynań Mane Six – ptak Fluttershy naprawdę fałszował, kiecki Rarity były dość brzydkie, a imprezka Pinkie wyglądała jak przyjęcie urodzinowe dla pięciolatka.

Generalnie choć intuicja może wiele razy ratować nam cztery litery, to wciąż czasami się myli. Ewentualnie nie lubimy kogoś za nic, bo bywa i tak. Albo nie lubimy kogoś za coś, co wciąż nie sprawia, że ten ktoś jest zły. I jeszcze jedno – może się zdarzyć, że nasze oskarżenia podyktowane przez obserwacje i intuicję zostaną odebrane tak, jak te rzucone przez Twilight, a to nie skończyło się dla niej najlepiej.





# Redakcyjna ocena odcinków

Sezon VIII: odcinki 1, 2, 3, 4

[www.patreon.com/inuhoshi](http://www.patreon.com/inuhoshi)

## Odcinki 1 i 2: School Daze Cahan

Podobnie jak w sezonie VII, nie mieliśmy tu epickiego ratowania świata, a raczej kawałek życia i głupich pomysłów Twilight Sparkle. Już w poprzednim numerze pisałam, co myślę na temat idei szkoły przyjaźni. Poza tym kanclerz Neighsay miał trochę racji – kto wie, czy inne rasy nie wykorzystają tych nauk przeciwko Equestrii. Za to same nowe postaci wypadają fajnie, no może poza paroma wyjątkami – Silverstream to Skystar 2.0, a co za tym idzie, hipogryfia wersja Pinkie Pie. Yona to zaś... jak miażdżyć, jak palić, jak gwałcić, jak potknąć się o własne giry, chatki z kupy są najlepsze! Obie te postaci są zbyt leniwie skonstruowane i za bardzo przerysowane, więc nie podobają mi się. Za to uwielbiam Smolder i Gallusa; również Ocellus oraz Sandbar zdobyli moją sympatię.

Oczywiście, nawet głupi pomysł mógł okazać się jeszcze głupszy przez wykonanie, zwłaszcza, że Mane Six nie uczyły przyjaźni, tylko: zoologii, lantania, uprawy drzewnych kartofli, szycia kiecek i eksperymentowania z narkotykami. Dzięki Twilight zajęcia okazały się dodatkowo tak nudne, że nawet nauczycielki podpisałyby się pod zdaniem studentów o tej całej szkole. Zresztą, widać, że przedstawiciele innych ras traktują sprawę politycznie, a nowa placówka ma pomóc w wyszkoleniu przyszłych dyplomatów w stosunkach z Equestrią.

Niestety, ale Twilight nie poznałaby polityki, choćby ta wyskoczyła zza krzaka i kopnęła ją w zadek.

Z drugiej strony groźby wkurzonych władców sąsiadów Equestrii były na poziomie przechwałek Kim Dzong Una i jego wielkiej Korei Północnej. Chociaż nie, Korea Północna stanowi jednak większe zagrożenie. Griffonstone to ruina, góra Aris to jedno miasto-państwo, jaki są na poziomie wioseczek z chatkami z kupy. Pozostają smoki i podmieńce, choć te ostatnie aktualnie zachowują się dość pacyfistycznie. Natomiast ogniste jaszczurki zazwyczaj nie interesują się życiem gorszych ras. Generalnie kuce nie muszą się zbytnio przejmować groźbą najazdu. Mimo wszystko dziwne, że księżniczki pozwalały Neighsayowi obrażać zagranicznych gości. Ogier powinien za coś takiego wylecieć z hukiem.

Pozostaje też kwestia komisji i nadzoru nad equestriańskim szkolnictwem. To w sumie dobry motyw, który pokazuje, że nawet w świecie kucyków istnieje stara, niedobra biurokracja. Oraz że kiedy jesteś księżniczką, to w sumie masz władzę absolutną i nie musisz się nikim przejmować. A także, że kiedy zakładasz szkołę, to lepiej mieć profesjonalną kadrę i jakiś plan, a nie „jakoś to będzie, byle sanepid się nie przyczepił”.

Mane 6 w odcinku wypadły słabo, ale całe szczęście, że Hasbro dało nam nową szóstkę oraz Starlight. No i wielki plus za genialną Ember, którą po prostu uwielbiam. Smoczyca chyba nie lubi kucykowych piosenek. Mamy też prawdopodobnie zajawkę antagonisty, który zawita gdzieś w okolicach finału, bo po takim epickim wyjściu, zdziwiłabym się, gdyby Neighsay nie wrócił. Mały, rogaty gatunkista.

## Macter4

Mam dość duży problem z oceną premiery najnowszego sezonu. Po pierwsze dlatego, że wpadłem, podczas oglądania dwóch pierwszych odcinków, w nastrój sentymentalno-nostalgiczny i to nawet nie wiem, z jakiego powodu. Druga rzecz to zmiany, jakie zachodzą w serialu. Kiedyś premierowy odcinek był z wykopem, czyli wielkie zagrożenie, wielka walka itd. Z czasem do tego doszło nakreślanie kierunku fabularnego dla całego sezonu. Ale od poprzedniego roku opening nie różni się diametralnie od reszty epizodów. Przynajmniej 8. sezon wrócił do dwóch odcinków. Pomysł zakładania szkoły przez Twilight, mimo że logiczny w świetle tego, co było prezentowane do tej pory, wydaje mi się dziwny. Osobiście rekompensowała mi to na szczęście grupka nowych bohaterów w postaci uczniów. Mam nadzieję, że z biegiem sezonu ich postacie nie będą ewoluowały w stronę pseudokopii Mane 6, ale zostaną taką grupką ciekawostek, jaką są teraz. I w sumie to tyle, co mogę powiedzieć, bo reszta jest dość mocno wypaczona przez wspomniany wcześniej nastrój. Na sam koniec dodam, że jeżeli ktoś chce zmieniać świat, to choćby był władcą absolutnym, jeżeli nie ogarniesz bajzlu, jaki masz w urzędach, to daleko nie zajdziesz.

## Gray Picture

Jest to już kolejne rozpoczęcie sezonu, które pozbawione jest super ważnej misji ratowania świata. Trochę szkoda, ponieważ premierowy odcinek powinien zapadać w pamięć, mieć dużo akcji. Ten przynajmniej nakreśla kierunek, w jakim najprawdopodobniej będzie szedł w ten sezon, w przeciwieństwie do openinga poprzedniego sezonu, który praktycznie niczym nie różnił się od zwyczajnego odcinka.

Cieszy mnie, że pojawiają się drobne nawiązania do filmu. Szkoda, że w najbliższym czasie raczej nie ma co liczyć na pojawienie się Tempest. Polubiłam ją.

Co do samej szkółki Twilight, to sądzę, że Equestria i okolice potrzebują absolwentów tej szkoły równie mocno, jak stworzeń po filmoznawstwie czy innej socjologii. Może trochę przesadzam, bo jednak po studiowaniu przyjaźni ostatecznie można zostać dyplomatą. Szkoda tylko, że uczniowie tak naprawdę nie uczą się tam o przyjaźni, tylko takich rzeczy jak szycia, kopania jabłek czy przytulania króliczków. Widocznie Twilight nie poinformowała przyjaciółek, że mają uczyć o swoim Elemencie Harmonii, a nie o swoich zainteresowaniach.

Motyw z komisją edukacji jest ciekawy. Miło wiedzieć, że kuce też muszą się mierzyć z tak lubianą przez wszystkich biurokracją. Mniej fajne jest to, że najpierw Celestia przekonuje Twilight, że nawet mimo bycia księżniczką, musi słuchać komisji, ale potem w sumie stwierdza, że skoro jest księżniczką, to może mieć ich ustalenia głęboko tam, gdzie kończy się Cutie Mark.



Niektóre nowe postaci wypadają dobrze, inne zaś wręcz przeciwnie. Do tej drugiej kategorii zdecydowanie zalicza się Silverstream. Ten serial naprawdę nie potrzebuje kolejnych kopii Pinkie czy Skystar. Ile można. Poza nią wyjątkowo nieciekawą postacią jest też Yona. Czasem myślę, że przy wymyślaniu postaci jaków jest stosowany uniwersalny charakter „niszczyć, zgniatać, jaki najlepsze”. Zdecydowanie nikt się nie wysilił przy wymyślaniu charakteru dla tej dwójki. Trochę jak z krasnoludami w niestety za dużej ilości twórców fantasy. Zdecydowanie więcej mojej sympatii zdobyli pozostali młodzi uczniowie, szczególnie Ocellus.

Ciekawy jest wszechobecny w tym odcinku rasi... gatunkizm. Szczerze mówiąc, jest to jedna z rzeczy, których przejawy, co jakiś czas pojawiające się w serialu, mnie bawią, z bliżej nieznanym powodów. Te pastelowe stworzenia tylko udają, że są takie miłutkie.

## Falconek

Jako że nie przepadam szczególnie za postaciami, które nie są kucykami, a pomysł szkoły przyjaźni wydawał mi się naciągany, nie spodziewałem się niczego dobrego po tym odcinku, ale jednak zostałem pozytywnie zaskoczony. Postacie ze szkolnej szóstki okazały się całkiem sympatyczne, a interakcje między nimi wypadły w sposób naturalny i zabawny. Do tego dzieciaki potrafiły się zachowywać w sposób bardziej dojrzały niż dorośli.

Fabła okazała się dość przewidywalna (oczywiście, Twilight i reszta nie umieją w szkołę), zastanawia mnie tylko, dlaczego pozostałe Mane 6 zgodziły się zostać nauczycielkami, skoro wszystkie mają już zajęcie na pełen etat, a niektóre, jak Rarity i Rainbow Dash, to nawet coś w rodzaju kariery. Plus za nawiązanie do filmu.

Podobało mi się zestawienie ze sobą dzieciaków, potrafiących się dogadać mimo różnic, i dorosłych, tkwiących w absurdalnych sporach, które dzięki swojej pozycji mogą nazywać polityką. Fascynuje mnie też, że szkolnictwem w Equestrii zarządza gabinet cieni pod przywództwem psychopatycznego ksenofoba. Na szczęście taka sytuacja nie może się zdarzyć w rzeczywistości, prawda? Prawda?!

## Odcinek 3: The Maud Couple Cahan

Maud Pie ma chłopaka, który ma jeszcze większy autyzm niż ona. Nie no, tak poważnie, to oni naprawdę zachowują się jak para aspich, zwłaszcza że ludzie z Zespołem Aspergera mają tendencję do łączenia się w pary z innymi „szparagami”. I to jest jak najbardziej ok, podobnie jak ZA jest spoko – uprzedzam osoby, które potencjalnie mogą poczuć się urażone moimi żarcikami. Mimo że uważam Pinkie Pie za klacz, przy której większość ludzi by nie wytrzymała, to muszę się z nią zgodzić, że Mudbriar jest wkurzający. Starlight też ma rację, że wiele wkurzających cech Mudbriara to również cechy Maud, ale jednak uważam, że on jest jeszcze gorszy od panny kamiennej.

Nawet mnie nie dziwi, że Pinkie Pie tak naprawdę nie zna swojej siostry i widzi jej wyidealizowaną wersję, bo to cała Pinkie. Jej relacje z przyjaciółmi są w gruncie rzeczy dość podobne – płytkie i często działające na zasadzie „ja wiem najlepiej, co X lubi, więc to musi tak być”.

Dobrze, że odwiedziliśmy parę miejsc i spotkaliśmy choćby wszystkie siostry Pinkie, ale część tych miejsc była aż zbyt abstrakcyjna. Tak, Pinkie, twoja siostra na pewno jest w Yakyakistanie. W sumie czemu ja się czepiam, to pasuje do tej postaci i do jej absurdalnego toku myślenia. Tak samo jak przeszkadzanie Maud w dojściu do słowa.

Mnie odcinek nie porwał i nieco wynudził, głównie za sprawą występowania trzech postaci, których nie lubię i które mnie męczą – Pinkie, Maud i Mudbriar. Jednak mimo wszystko samo w sobie to złe nie było, a i morał całkiem przyzwoity. Wprowadzanie większej ilości wątków romantycznych również na plus. Bo to aż dziwne, że tylu młodych dorosłych, a mało kto kogoś ma. Jeszcze gdyby to był fandom...



## Macter4

Po pierwszych minutach myślałem, że będzie to dla mnie ciężki i nielubiany odcinek. Cóż, do pantheonu najbardziej lubianych nie trafi, ale miałem pewną dawkę satysfakcji, patrząc na problemy Pinkie. W końcu chyba poczuła się trochę jak reszta świata, gdy ona próbuje wciskać wszędzie swoje pomysły. No bo co tu wiele mówić, chłopak Maud jest po prostu jej kopia, tylko ukierunkowaną na patyki. Więc jeżeli nie znosisz Maud, to lepiej dobrze się przygotuj przed odcinkiem, zanim poznasz Mudbriara. Dobrze, że chociaż Starlight przewija się jako głos rozsądku przez całe 22 min, bo inaczej samo trio i pozostałe siostry Pie w przerwie mogłyby być zbyt dużym wyzwaniem dla niejednej psychiki. Widać też coraz większe zmiany w serialu. Bo to właśnie mamy cały odcinek o kolejnej parze. I tak jak kiedyś twórcy unikali tego tematu, ewentualnie przedstawili go tak jak w odcinku Hearts and Hooves Day, tak teraz próbują oswojać i normalizować ten temat. Choć przy tym konkretnym odcinku o normalności nie ma co mówić. W sumie jeden z większych plusów odcinka to nowa czołówka. Analiza tego, co się na niej dzieje, dała mi więcej przyjemności niż sam odcinek.



## Gray Picture

To był niesamowicie męczący odcinek. Pinkie zachowywała się... zdecydowanie za bardzo jak Pinkie. Poza tym w pewnym momencie zaczęłam myśleć, że koniowate urządziły sobie małe zawody w byciu bucem. Pinkie nie staje w kolejce, Maud najwidoczniej nie wie, że jak się nie idzie

na spotkanie, to warto je odwołać, a Mudbriar mógłby podać Pinkie to swoje kopyto choćby z czystej grzeczności.

Szczerze mówiąc, jego najlepszą częścią była nowa czołówka i analizowanie jej. Ciężkawo, że coraz częściej w serialu pojawiają się motywy romansów kucy, gdyż wcześniej twórcy

zdecydowanie unikali tego tematu. W końcu większość znaczących postaci jest dość młoda, więc aż dziwny jest praktyczny brak jakiś miłosnych relacji między nimi.

O ile lubię Maud, o tyle jej chłopak, Mudbriar, jest niesamowicie irytujący, mimo bycia jej kopyą, z tą jedną różnicą, że ma obsesję na punkcie badyli zamiast kamyków. Naprawdę nie lubię tworzenia milionów postaci z prawie identycznymi charakterami. Urok Maud polegał właśnie na jej odmienności od pozostałych pastelowych osiołków.

## Falconek

Lubię Maud, uwielbiam jej poczucie humoru (jak nazwiemy alicorna bez rogu i skrzydeł? KUCYKIEM ZIEMNYM XDDDD), ale Mudbriar to już było przegięcie. Moim zdaniem postać jest przerysowana, choć przynajmniej sensownie pokazano, co Maud w nim widzi. Pinkie zaś zrobiła kolejny krok w stawianiu się karykaturą samej siebie. Dużym plusem jest to, że wreszcie twórcy serialu odważyli się na pokazywanie relacji romantycznych u postaci, które nie są tak do końca postaciami tła. Nie mogę się doczekać odcinka, w którym Twilight będzie miała chłopaka.

## Odcinek 4: Fake it ,Til You Make It Cahan

Kolejny odcinek, w którym coś się dzieje Fluttershy i przestaje być milutka i słodziutka. No super, ale przerabialiśmy to już wiele razy i kiedyś zrobiono to lepiej. Już od początku nic się nie klei – Rarity jedzie na pokaz mody i musi zabrać ze sobą większość swoich pracowników, ale nie chce zamykać sklepu na jeden dzień. Postanawia znaleźć kogoś, kto zaopiekuje się butikiem w Manehattanie. Pyta wszystkich w Ponyville, ale nikt się nie zgadza, więc prosi Fluttershy... Zaraz, zaraz, chwila! To nie ma żadnego sensu. Z całego Mane 6 tylko Rarity i Shy interesują się modą, co było wcześniej pokazane w wielu odcinkach. Fluttershy kiedyś nawet pokazała, że nieźle szyje, ale w tym odcinku już się na niczym nie zna, bo taki był wymóg fabuły.

No, ale dobra. Rarity poprosiła wcześniej o pomoc: Twilight, Pinkie Pie, Rainbow, Dash, Applejack, Starlight, CMC, Cheerilee, Big Maca, Granny Smith i Maud, czyli kucyki, które się do tego zbytnio nie nadają. Dobra, jeszcze Twilight, Starlight i Cheerilee prawdopodobnie by to ogarnęły, bo praca w sklepie nie jest zbyt skomplikowana i wystarczy posiadać minimum odpowiedzialności. Twilight co prawda nie ma gustu, ale jest księżniczką, więc teraz to ona może dyktować, co jest ładne. Jednak nie sposób nie zauważyć, że to właśnie Fluttershy jest najodpowiedniejszą kłaczą do takiego zadania. Jest miła, uprzejma, umie się zachować, w miarę zna się na modzie i na estetyce.

W końcu Fluttershy musi poznać przerażających wrogów, czyli klientów, którzy są marudni i wymagający. Pegazica sobie nie radzi, więc za namową znajomych szopów pracy się przebiera i zaczyna naśladować zachowanie Rarity, co okazuje się strzałem w dziesiątkę. Wszystko idzie dobrze do czasu, aż spotyka klientów, do których w ten sposób nie przemówi. W efekcie tworzy dwie nowe tulpy. Wszystkie 3 nowe Fluttershy z czasem zachowują się coraz gorzej i gorzej, co wątpię, by przytrafiło się Flutterce. Najgłupsze w tym wszystkim jest to, że kiedy Rarcia wróciła i je wszystkie zwolniła, to nagle Shy wróciła do normy. Tak po prostu.

Odcinek mi się nie podobał przez to, że był zupełnie bezsensowny fabularnie, a bohaterki doświadczały nagłych amnezji i nawrotów chorób psychicznych. Plus za to, że znowu spotkaliśmy pewne postaci, których nie widzieliśmy od wielu odcinków, ale to za mało. No i podobały mi się wizualnie tulpy Shy. To mogłoby być dobre, gdyby nie było tak bardzo przesadzone.



## Macter4

W swoim życiu doświadczyłem trochę podobnego zdarzenia, co reszta Mane 6, gdy zobaczyła wcielenia Fluttershy, ale o tym później. Fluttershy musi zastępować Rarity i jej asystentów w butikiu na Manehattanie, czyli miejscu, które ma najbardziej wymagającego klienta, jeżeli chodzi o charakter. To już na kilometr śmierdzi tym, co się będzie działo. Jeszcze kiedyś mogliśmy zakładać, że będziemy obserwować zastraszoną Fluttershy, ale aktualnie każdy wie, że w takiej sytuacji aktywuje swoją silną, asertywną, ale jednocześnie nieczułą i okrutną wersję. Odwagi do tej postawy dodaje sobie, tworząc alter ega, które powiązane są ze strojem, który nosi. Przyznam, że na początku byłem nawet zaskoczony, bo potrafiła dostosować się do sytuacji i zachować się w sposób wyważony. Ale trwało to krótko, bo jak zwykle w takich momentach, przegięła, co objawiło się ostatecznie wygnaniem szopiej rodziny, mieszkającej na zapleczu. Reszty odcinka raczej nie muszę opisywać, bo jest do domyślenia się. Naprawdę czekam na odcinek, w którym Fluttershy w końcu nauczy się, że mimo iż na co dzień jest nieśmiała i skryta, to jeśli potrzebuje stawić czoła przeciwnościom, nie musi uciekać się do swojego totalnego przeciwieństwa. Ona potrafi znaleźć złoty środek, a nawet pozostać nieśmiała i wykorzystywać to jako siłę, ale ona za często przekracza tę cienką granicę. Sam odcinek oceniam jednak pozytywnie. Może nie jakoś bardzo dobrze, ale powyżej średniej. Wracając zaś do pierwszego zdania. Takie zachowanie może przekładać się nie tylko na strój, ale pozycję, funkcję, zadanie itd. Jest mnóstwo możliwości. Osobiście mam poczucie, że morał z takiego odcinka jest dwojaki. Osoby, które z jakiegoś powodu czują się niekomfortowo w roli, jaką muszą sprawować, wcale nie muszą budować grubej i potężnej tarczy ochronnej, a przez to być zupełnym zaprzeczeniem siebie, co najczęściej kończy się ostatecznie zranieniem innych. Zaś jeżeli kogoś obserwujemy ciągle w tej samej sytuacji, czy to przez pryzmat stanowiska, czy też funkcji, czy to nawet w formie jakiegoś kostiumu/przebrania, nie pozwala nam to ostatecznie ocenić danego człowieka. Sam się na to kiedyś przejechałem. Obserwowałem pewną osobę przez ponad rok, więc sądziłem, że znam ją już wystarczająco dobrze. Całe moje wyobrażenie legło w pół godziny, gdy zobaczyłem ją w innej sytuacji i innym miejscu. Wtedy odwołałem wszystko, co do tej pory o niej powiedziałem i stwierdziłem, że jej w ogóle nie znam, bo do tej pory poznawałem tylko alter ega związane z funkcją, którą pełniła.

## Gray Picture

Jeżeli poprzedni odcinek był męczący, to ten jest najzwyczajniej w świecie irytujący, ponieważ był pozbawiony jakiegokolwiek logiki. Ile razy można wracać do Fluttershy, która przestaje być milutką, a zaczyna być zwyczajną mendą? Już pierwszy większy zgrzyt pojawia się na samym początku odcinka. Wcześniej niejednokrotnie było pokazane, że w Ponyville tylko Rarity i Fluttershy interesują się modą (już nie wspominając o tym, że Fluttershy umie szyć oraz ma jakieś pojęcie o branży modowej, bo w końcu kiedyś, za namową Rarity, przez jakiś czas pracowała jako modelka). Biorąc to wszystko pod uwagę, to z całą pewnością powinna być pierwsza klacz, o pomoc której poprosiłaby Rarity. Nawet jeżeli faktycznie wziąć pod uwagę, że nie jest to najbardziej przebojowy pegaz w Equestrii, to jednak ma zdecydowanie większe kwalifikacje do prowadzenia sklepu niż Applejack, Maud, Pinkie, nie wspominając już o Big Macu. Jednak to nie koniec braku logiki w tym odcinku. Całość dzieje się w ciągu jednego dnia i to nie całego, ale szopy zdążyły w tym czasie na spokojnie objechać całą Equestrię, a wcześniej bardzo zajęte Mane6 postanowiły rzucić wszystko, żeby dawać Flutterce życiowe lekcje.

Ten odcinek miał niewiele pozytywów. Jednym z nich były przebrania Fluttershy. Wszystkie były miłe dla oka.



# Przegląd gier kucykowych cz. I

Jedną z wielu dziedzin, w których manifestuje się aktywność fandomu, są gry komputerowe. Z pewnością większość z Was słyszała o takich tytułach jak *Fighting is Magic*, czy *Ashes of Equestria*. Jednak poza nimi istnieje masa innych, mniej znanych twórców, które często są zaskakująco wysokiej jakości i pozwalają miło spędzić kilkanaście minut lub kilka godzin. Ten artykuł jest pierwszym z serii, w której postaram się odnaleźć i przybliżyć Wam takie kucykowe grove perelki.

» Falconek

## Canterlot Siege 3



Mamy tu do czynienia z, jak nietrudno się domyślić po tytule, tower defense. Bronimy więc naszej twierdzy przed nacierającymi kucykami, rozmieszczając

na ich drodze „wieże”, których rolę pełnią serialowi złodupcy. Na pierwszy rzut oka nie wyróżnia się ona niczym szczególnym: tła, chociaż ręcznie rysowane, nie nawiązują w żaden sposób do serialu, a kuczki to po prostu sprite'y z Desktop Ponies, które były już użyte w zbyt wielu fandomowych grach. Plusem jest to, że każda z map ma inną ścieżkę dźwiękową. Jednak to, czego brakuje w grafice, gra nadrabia rozgrywką, która jest zaskakująco złożona, jak na tego rodzaju produkcję. Do wyboru mamy trzy kategorie postaci: niszczące, wspierające i „bossy”. Wśród niszczących są nie tylko zwykłe rozwalacze, ale też spowalniające czy osłabiające obronę przeciwników. Postacie wspierające zaś potrafią zwiększać zasięg, szybkostrzelność i siłę niszczycieli, a bossy to takie postacie, jak Nightmare Moon czy Discord. Można je ustawić na planszy tylko raz i dysponują one szczególnie silnymi atakami. Każda postać może w miarę zabijania wrogów podnosić swój poziom, co wzmacnia jej siłę, szybkość ataku, bądź efektywność zdolności specjalnych. Ponadto postaciom można przydzielać chwilowe wzmocnienia, które odblokowują się po pokonaniu kolejnych fal wrogów. Taka mnogość opcji w połączeniu z dość wysokim poziomem trudności i zróżnicowanymi falami przeciwników, wymagającymi odmiennych strategii, sprawia, że losowe rozstawianie obrońców na planszy prowadzi donikąd i nad z pozoru prostą grą trzeba się trochę nagłówkować. Mnie ona wciągnęła na zdecydowanie dłużej niż powinna.

## Story of the Blanks



Jest to bardzo krótka gra, której przejście zajmie nie więcej niż 5-10 minut, ale moim zdaniem to perełka. Począwszy od grafiki wiernie naśladowującej konsolę NES (włącznie z limitem ośmiu sprite'ów na linię) i spójnej z nią ośmiobitowej muzyki, przez prostą, ale sensowną i nawet całkiem tajemniczą, historię (Applebloom gubi się w lesie Everfree i spotyka... sami sprawdźcie, kogo), aż do całkiem solidnej mechaniki rozgrywki.

Składa się ona tak naprawdę z trzech sekwencji: przygodowej, logicznej (tutaj plus za nawiązanie do Sokobana) i zręcznościowej.

Story of the Blanks została zrobiona w ramach konkursu na Equestria Gaming, więc zapewne czas, w jakim powstała, był bardzo krótki. Tym bardziej zaskakuje to, jak wiele gry udało się zmieścić w raptem pięciu minutach rozgrywki i jak całość jest spójna pod względem prezentacji. Polecam nie tylko dla chwili kucykowej rozrywki, ale również jako przykład dobrego game designu.



## My Little Pony vs Starcraft



Kolejna gra w niniejszym zestawieniu należy do gatunku bullet hell, i jak sugeruje tytuł, tym razem dzielne klacze z Mane 6 zmierzają się z inwazją Zergów ze Starcrafta. Jest to klasyczne shoot'em up, w którym widać inspirację Touhou, tylko że zamiast Reimu Hakurei czy Marisy Kirisame, do boju poprowadzimy Twilight Sparkle, Pinkie Pie i spółkę. Każda z klaczy dysponuje nieco innymi zdolnościami. I tak: Twilight strzela wielkimi fioletowymi kulami magii, Pinkie rozpryskującymi się na boki wisienkami, Fluttershy wypluwa z siebie chmurę motylek, Rarity nieco inaczej ukształtowaną chmurę diamentów, Rainbow Dash ma tęczyowy laser, a Applejack, no cóż, jabłka. Kucyki mogą łapać powerupy, dzięki którym ich strzały zyskują większy promień rażenia oraz odzyskiwać energię, łapiąc szczątki zabitych wrogów. W trakcie gry można też zmienić kucyka, wykorzystując przepływające po ekranie bąbelki z uroczymi znaczkami, co jest przydatne, kiedy naszej aktualnej postaci kończy się życie.

Gra jest szybka i dość trudna, ale wynagradza to malowniczymi sekwencjami przeciwników i urozmaiconymi łalami. Wrogie statki i ich strzały układają się na ekranie w barwną mozaikę geometrycznych wzorów, które przypominają kalejdoskop, zwłaszcza podczas walk z bossami. Jej mocną stroną jest też dynamiczna ścieżka dźwiękowa, składająca się z remiksów piosenek z serialu. Fabuła istnieje, ale należy ją traktować wyłącznie jako przerywnik komediowy.

Nie jest to może jakiś szczególnie odkrywczy tytuł, ale z perspektywy niżej podpisanego, który istotną część swojego dzieciństwa spędził, demolując klawiaturę przy Raptor: Call of the Shadows, to po prostu solidny przedstawiciel swojego gatunku. Gra mogłaby być jednak nieco dłuższa.

*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:**

**Piątek, 4.05 - omówienie oneshotów „Ocalenie” od Lyokoherosa i „11:45 do Canterlotu” od Suna**

**Sobota, 5.05 - omówienie oneshotów „Lis, Smok, a sprawa kuca” od Foxtail231 i „Wszystko, co się nawinie” w tłumaczeniu WierzbaGames**

**Piątek, 11.05 - dyskusja „Ale to już było... - czyli o sztampie w fanfikach”**

**Piątek, 18.05 - Sobota 19.05 - „Warsztaty pisarskie dla początkujących: to tytuł roboczy!”**

**Czwartek, 24.05 - Piątek, 25.05 - akcja „Pisanie z Klubem”**

**Piątek, 1.06 - omówienie fanfika „Szary Świt” z serii „Trylogia Pomarańczy” autorstwa Vvv**

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

*Zapraszamy!*



**Macter4** – Chodząca definicja nikogo. Wirtualnie nierozpoznawalny, bo niezbyt się udziela w widoczny sposób. Realnie nieznan, bo ma wszędzie daleko ze swojego ukochanego miasta. Informatyk z wyboru, astro-amator z zamiłowania.



## O odwadze słów kilka

Niedługo miną dwa lata od czasu, gdy napisałem felieton „O pracy słów kilka”. Niby blisko czasowo, ale mam wrażenie, jakby było dekadę temu w moim życiu. Bo nie ma co ukrywać, każdy felieton jest oparty na przemyśleniach, obserwacjach lub przeżyciach autora. I podobnie jest tutaj, gdzie będę chciał się pochylić nad zdaniem, w którym to napisałem, że „hańbi brak odwagi przyznania się przed samym sobą, że to nie jest to, czego szukamy w życiu.” Nie jestem pewien, czy tylko wtedy już polecałem takim skrótem myślowym ze względu na ograniczone miejsce, czy byłem tak naiwny. Nieważne, co to było i tak warto będzie pochylić się nad odwagą.

Na samym początku powiem, że w 100% podtrzymuję tamto stanowisko, bo aby czegoś przed samym sobą nie powiedzieć z powodu braku odwagi, to hańba. I mimo że w samym felietonie odnosi się tylko do pracy, to zastosowanie tego jest tak szerokie, jak bogate jest życie. Ale kwestia przekucia tej odwagi w czyn to już zupełnie inna bajka. Każdy ma z nas pewną strefę komfortu i stara się obracać w jej ramach. Odwaga wymaga od nas przebicia się przez te ramki, czasami nie wiedząc, co czeka po drugiej stronie i bez możliwości powrotu; w poszukiwaniu tej nowej strefy bez gwarancji, że będzie lepsza od poprzedniej. Takie dywagacje ładnie wyglądają na papierze, a w głowie plan nie ma żadnych wad. Ale gdy przychodzi moment realizacji, to zaczynamy racjonalizować nasze lęki, by udowodnić sami przed sobą, że to, co chcemy zrobić jest głupie/bezsensowne/zbędne.

Często tak długo wzbraniamy się przed podjęciem jakichś kroków, że nawet ta odwaga przyznania się przed samym sobą nie jest już taka pewna. Ale tak jest z każdą trudną decyzją. Ostatecznie jest szansa, że zdobędziecie siłę, by zrobić ten krok w nieznanne, ale prawda też może być taka, że tę moc wykrzesali w was uczucia. I mimo że umysł stara się najpierw odwieść od decyzji, potem obliczyć zyski i straty, a na samym końcu racjonalizować to, co się dzieje i będzie się działo, to prawda jest taka, że w tym

tandemie i tak dowodzi serce. Nie jest to coś złego, ale daleko odbiega od naszych założeń i wyobrażeń, w jaki sposób mieliśmy to zrobić. Można mieć tylko nadzieję, że dalej nic nie potoczy się już tak chaotycznie i bezplanowo.

Ale co mogą zrobić w takim razie przyjaciele. Niestety niewiele. O ile ktoś neguje przed samym sobą obraz rzeczywistości i możemy mu to konkretnie wytykać, tak w momencie, gdy powie sobie jaka jest prawda, musimy przestać go naciskać. Wszystkie kolejne kroki, a w szczególności momenty podjęcia tych kroków, mogą zależeć tylko od niego, a my możemy go tylko wspierać i doradzać. Bo tutaj właśnie zaczynają się wyżej wspomniane problemy, z którymi nasz przyjaciel będzie musiał zmierzyć się sam. Życie to nie piękna bajka, gdzie w epickiej przygodzie staniemy ramię w ramię, naprzeciwko trudności. To ktoś inny będzie musiał się z nimi mierzyć, a nam pozostanie tylko patrzeć z daleka i trzymać kciuki, co ja np. aktualnie robię za 2 osoby.

Kończąc ten felieton, jednocześnie wzorując się na poprzednim, gdzie muzyka była motywacją, chciałbym polecić utwór „Blank No More”. Jego słowa są chyba najlepszym mottem, jakie może powtarzać sobie osoba szykująca się do tego kroku w nieznanne.



# 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/>



## Baby Driver – recenzja

**B**aby Driver to efektywny film akcji, w którym cała akcja opiera się na pomysle trylogii Transporter, jednakże jest zrealizowany lepiej.

» Sosna

Fabula zaczyna się w momencie napadu na bank. W tej scenie też poznajemy głównego bohatera. Kierowcę czerwonego Subaru imieniem Baby. Jest to małomówny, umiejący czytać z ruchu warg chłopak pracujący jako kierowca przy różnorodnych zleceniach rabunkowych dla niejakiego Doca (w tej roli Kevin Spacey, który to moim zdaniem wypadł rewelacyjnie) cała reszta obsady to różnorakie ekipy rzezimieszków oraz niepełnosprawny, przybrany ojciec protagonisty, który przygarnął go po tym, jak jego rodzice zginęli w wypadku samochodowym. Od tego też wypadku Baby cierpi na szum w uchu, który zagłusza muzyką. Baby ma też nietypowe hobby, a mianowicie lubi nagrywać ludzi i wplatać to w tworzona przez siebie muzykę, przez które to hobby pakuje się potem w tarapaty, ale tu już wkraczam w strefę spoilerów. Ogółem rzecz biorąc film jest akcyjniakiem, który opiera się głównie na efektywnie, aczkolwiek nie efekciarsko, zrealizowanych scenach pościgowych. Większość fabuły dzieje się w samochodach różnego rodzaju. Niektóre wychodzą z tych pościgów bez szwanku, jednakże większość ulega w mniejszym lub większym stopniu

uszkodzeniu. Muzyka jest dopasowana do sceny, montaż stoi na bardzo dobrym poziomie, a i obsada aktorska radzi sobie całkiem nieźle. Film czerpie inspirację z trylogii Transporter, jak wspomniałem na początku, acz nie tylko. Kilka elementów jest wziętych żywcem z klasycznych filmów o napadach na bank, ale i zauważyłem też inspirację niektórymi scenami z Pulp Fiction. Wątek romansowy, który jest zawarty w filmie wpisuje się w jego konwencję, nie jest wysuwany na pierwszy plan, a i aktorka wcielająca się w tzw. „love interest” głównego bohatera nie jest wrzucona tylko po to, by było na czym zawiesić oko, ale i odgrywa dość istotną rolę w fabule. Całość przyjemnie się ogląda, muzyka i ogólne udźwiękowanie produkcji wpada w ucho, a sceny pościgów zrealizowane są bezbłędnie. Nie jest to może film, który zagości na stałe w kanwie najlepszych filmów wszechczasów, ale jako przyjemny zapychacz wieczoru przy piwku i pizzy sprawdza się rewelacyjnie, bo i jest co pokomentować i na czym zawiesić oko. Fabuła nie jest może jakoś szczególnie wymyślna, jednakże stanowi dobrą spoinę całości. Moim zdaniem film warty jest obejrzenia, aczkolwiek jest też nieco przewidywalny, zwłaszcza pod koniec. Mimo to jakoś nie znalazłem w nim większych wad, pozwalających się do czegoś mocniej ucześcić. Polecam.





## Recenzja gry Darkest Dungeon

**W**yobraź sobie, że jesteś bohaterem dark fantasy i wraz z swoją drużyną jesteś na epickiej przygodzie, która w większej części polega na mordowaniu przerośniętych czerwi czy przygłupich bandytów. Nagle zdajesz sobie sprawę, że jeden z twoich towarzyszy właśnie oszalał z powodu za długiego przebywania w ciemnym lochu i zaczyna samemu zadawać sobie obrażenia tak, że jeszcze jeden cios i najpewniej umrze. I wtedy nie pozostaje nic innego niż zakląć szpetnie oraz zastanowić się, po co w ogóle grasz w tę grę. Zdecydowanie trzeba mieć coś z masochisty, żeby mieć dużą przyjemność z grania w Darkest Dungeon.

» *Gray Picture*

Darkest Dungeon to wydany w 2016 roku klasyczny RPG. Kampania toczy się na terenie opuszczonej posiadłości oraz systemu lochów w jej pobliżu, które w wyniku lekkomyślności poprzedniego właściciela zostały zasiedlone przez różnorakie potwory i złodupców, od wspomnianych wyżej czerwi przez jakieś świniopodobne istoty czy ożywione szkielety, skończywszy na wielkich monstrach o aparycji fioletowej ośmiornicy na srogich sterydach. To ostatnie rozniosło moją drużynę pokrak, których pikselowe tyłki musiałam ratować ucieczką. To znaczy, taktycznym i wcześniej zaplanowanym odwrotem. Widocznie jak napis wyraźnie mówi, że jak uruchomisz daną rzecz, to czeka cię zagłada, to faktycznie coś takiego może się zdarzyć. A liczyłam na jakiś fajny loot. Jak łatwo się domyślić, głównym

zadaniem gracza jest stworzenie jak najsilniejszej drużyny, klepanie setek potworów i szeroko pojęte utrzymywanie bohaterów przy życiu (w tym ostatnim niektóre postaci nie lubią współpracować).

Losowo generowane postaci mogą należeć do kilkunastu różnych klas, od których mają przypisane np. różne rodzaje ataków. Moją ulubioną klasą jest badacz zarazy, ale moją sympatię łatwo zyskują także hieny cmentarne, krzyżowcy i trędowaci.

Rzeczą, która wyróżnia Darkest Dungeon oraz nadaje klimatu tej grze, jest konieczność kontrolowania poziomu stresu bohaterów. W końcu pokonywanie lochów nie należy do najprzyjemniejszych czynności. Dość wysoki poziom stresu może nawet zabić postać, choć nie jest to takie proste, żeby doprowadzić ją do takiego stanu (mi udało się dokonać tego tylko raz, a jestem wyjątkową pierdołą). Jednak wcześniej (jakoś w połowie licznika stresu) bohater stanie przed, nazwijmy to, próbą charakteru, w wyniku której losuje mu się nowa cecha. Może być ona pozytywna, jak nagły przypływ odwagi. Albo wręcz przeciwnie, może mu się pojawić cecha wybitnie negatywna, jak wspomniany we wstępie masochizm lub szaleństwo (to jest przy okazji śmieszne, bo bełkot postaci ma niewiele sensu).

Czy polecam Darkest Dungeon? Zdecydowanie bywa męcząca i irytująca, jednak mimo to dobrze się przy niej bawię.

# CRUSADER KINGS II

## Recenzja gry Crusader Kings 2

**Z**e wszystkich gier, w które w życiu zagrałem, wiele było takich, które wydawały się doskonałe, ale prędzej czy później zaczynały cierpieć na powtarzalność lub płytki gameplay albo po prostu mnie nudziły. W zalewie tego typu produkcji jaśniejącą gwiazdą, wyjątkiem (choć dość kosztownym) na tle całej reszty okazały się gry Paradox Interactive – szczególnie „Crusader Kings 2”, największy złodziej czasu, z jakim miałem w życiu do czynienia. To nie będzie recenzja – to będzie tekst o miłości, która odmieniła moje życie.

» *Ghatorr*

W poprzednim akapicie nie ma ani grama przesady – gdyby nie „Crusader Kings 2”, byłbym zapewne lepiej wykształconym albo przynajmniej o wiele bardziej wyspanym człowiekiem. Cóż z tego jednak, skoro odbyłoby się to kosztem niezliczonych wypraw łupieżczych wikingami na Włochy i Anglię, prób utworzenia chrześcijańskiego królestwa w Afryce północnej czy odtwarzania zaratusztriańskiego Imperium Perskiego?

Najprościej można by powiedzieć, że „Crusader Kings 2” to gra strategiczna – jednak to wciąż za mało, by ktokolwiek był w stanie sobie ją wyobrazić. Tak naprawdę jest to bowiem jedna z najbardziej rozbudowanych gier historycznych na rynku – nie tyle prosta gra strategiczna, co symulator średniowiecza, który poprzez swoje liczne mechaniki odtwarza choćby takie rzeczy jak plagi,

schizmy, konflikty religijne, republiki kupieckie, intrygi dworskie, zagrożenie ze strony plemion stepowych, rozwój społeczeństw plemiennych... trochę tego jest, a wciąż nie wymieniłem wszystkiego. Na pewno gracze nie mogą narzekać na nudę – przy komplecie dodatków (których jest bardzo dużo, i niestety swoje kosztują) można wybrać praktycznie dowolną postać na mapie, od etiopskich Żydów z Beta Izraela czy nepalskiego królestwa, po hordy mongołów lub monarchię Plantagenetów. A nawet nie poruszyłem jeszcze tematu modyfikacji, które też potrafią namieszać.

Po wybraniu postaci gracz zostaje rzucony w świat gry z jednym celem – nie dać wybić swojej dynastii i zyskać jak największą potęgę w średniowiecznym świecie. Od Islandii po Indie, cały świat stoi przed nami otworem, dając nam niezliczone możliwości. Gracz może spiskować, rozbudowywać swój kraj, toczyć wojny, prowadzić politykę dynastyczną – a wszystko to może toczyć się w dowolny sposób, jaki sobie wybierze. Dość powiedzieć, że w środowisku doświadczonych graczy typową „rozrywką” jest tworzenie królestwa wikingów na terenie Indii, szlakiem przez Morze Śródziemne, tereny arabskie, aż do właściwego subkontynentu.

Sporym problemem jest poziom trudności. Ten można na wiele sposobów modyfikować – autorzy pozwolili na dopasowanie wielu parametrów (np. możliwego stopnia najeżdżania sąsiadów czy istnienia sojuszy obronnych), ale nie zmienia to faktu, że pierwszy kontakt z grą to skok na

głęboką wodę. Ilość menu, okienek, ikonek czy skrótów klawiszowych potrafi przytłoczyć. Czasem grze udaje się zaskoczyć nawet doświadczonego gracza – choćby poprzez poinformowanie go, że przy zaznaczaniu okrętów jest skrót klawiszowy stworzony specjalnie do tego. Na szczęście istnieje samouczek, a na ekranie ładowania pojawiają się cenne porady, przez co grę można opanować przy odrobinie wysiłku – szczególnie że twórcy uprzejmie dostarczyli swoim klientom, na górnej części ekranu, listę komunikatów, które powinny ich najbardziej interesować w danej chwili.

Ze względu na formę rozgrywki, w trakcie której lwią część czasu spędzimy, oglądając z góry mapę świata, oprawa graficzna jest na dzisiejsze standardy dość spartańska. Na szczęście nawet w tej sytuacji potrafi ona cieszyć oko, a twórcy odrobili lekcję, jeśli chodzi o przekazywanie przez interfejs jak największych ilości informacji – na przykład dość szybko orientujemy się, że to, jak wygląda portret postaci, może odwzorowywać jej pozycję na świecie, a nawet i religię. Do większości ikonek można się szybko przyzwyczaić, przez co oglądanie cech postaci czy szczegółów gospodarki innych królestw szybko staje się szybkie, łatwe i przyjemne.

Muzyka w „Crusader Kings 2” również jest wspaniała – utrzymana w klimacie epoki, ułatwiając graczom utrzymanie immersji. Podobnie jest z resztą dźwięków (szczególnie niepokojące i realistyczne są wrzaski ludzi mordowanych w lochach królew-

skich), które zarówno pozwalają na utrzymanie iluzji życia w średniowiecznej Europie, jak i pełnią funkcję informatywną.

Wspominałem już o DLC – których jest ogrom, i które niestety znacząco powiększają koszt gry. Bez większych dodatków między innymi nie można grać poganami czy muzułmanami, jesteśmy ograniczeni tylko do państw feudalnych (czyli bez dodatkowej opłaty nie pobawimy się Wenecją), czy nawet nie mamy dostępu do subkontynentu indyjskiego. Co prawda twórcy wydają częste patche, z czego spora część jest duża i wiele zmienia nawet bez dopłaty, ale jest to jedna z poważniejszych wad gry. Oprócz szeregu dużych DLC istnieje też szereg mniejszych, czysto kosmetycznych – z dodatkowymi portretami, grafikami wojsk czy muzyką.

Co jednak twórcy oferują za pieniądze, to ogromna społeczność gry potrafi oferować za darmo. Do „Crusader Kings 2” powstało istne zatrzęsienie modyfikacji – od dużych pakietów, mających zwiększyć historyczność gry (np. znany mod „CK2+”, który znacząco pogłębia mechanikę rozgrywki i jeszcze bardziej ją utrudnia), przez konwersje, które zmieniają świat na przykład w postapokaliptyczną Amerykę, uniwersum Gry o Tron czy Warhammera, aż po pomniejsze mody. Granie elfami? Żaden problem. Więcej kultur w rozgrywce? „Lux Invicta” albo mod „Cultural melting pots” to załatwi. A może by tak pogłębiona mechanika gry słowiańskimi poganami? „Better slavic paganism” oferuje wiele świąt i innych rzeczy, przygotowanych w oparciu o nieliczne istniejące źródła historyczne i ich krytykę. Z czymś takim czas grania w CK II staje się potencjalnie nieograniczony.

„Crusader Kings 2” to jedna z najlepszych gier, w jakie grałem w całym swoim życiu, i może rywalizować co najwyżej z innymi tytułami tych samych twórców – te jednak toczą się w innych okresach historycznych, przez co oferują inne doświadczenia. Co jednak najlepsze, możliwe jest konwertowanie zapisanego stanu rozgrywki z gry do gry, przez co potencjalnie możliwa staje się nieprzerwana rozgrywka od VIII do XX wieku naszej ery – a z odpowiednimi modami (na przykład „When the world stopped making sense”, które zaczyna się tuż przed upadkiem zachodniego Cesarstwa Rzymskiego), dochodzi jeszcze kilka stuleci. Gracze! Kilkanaście wieków historii rzuca Wam wyzwanie! Czy je przyjmiecie?





# Recenzja filmu Player One

**P**owieścią „Ready Player One” Ernesta Cline byłem zachwycony, jednak film zniechęcił mnie od pierwszych minut. Otwierająca scena jest typowa dla amerykańskich filmów młodzieżowych, jeśli nie liczyć tego, że w tle słychać „Jump” zespołu Van Halen. Główny bohater, nastolatek, witając się z rozpromienionymi sąsiadami, maszeruje przez Stosy, które w filmie od typowego amerykańskiego przedmieścia odróżnia tylko to, że są zbudowane z ustawionych jedna na drugiej przyczep kempingowych. Cóż, książkowe Stosy były miejscem brudnym, nieprzyjemnym, zamieszkanym przez ludzi, którym się w życiu nie udało (czyli większość społeczeństwa), a Wade’a Watta (Tye Sheridan) w otwierającej scenie powieści obudziły odgłosy strzelaniny.

» *Falconek*

Po takim wstępie domyślałem się, że Spielberg przegapił to, co w książce było najciekawsze, czyli satyryczną metaforę kapitalizmu, i niestety, nie pomyliłem się.

Zacząć można od postaci Jamesa Hallidaya, legendarnego twórcy wirtualnego świata OASIS, w filmie przedstawionego jako naiwny geek, który chciał dać ludziom darmową grę i nie przewidział, że ta zmieni się w ponurą korporację. Książkowy Halliday był zaś przykładem złego, który myślał, że robi dobrze, a książkowa OASIS, firma, która przejęła wszystkie kanały łączności łącznie z Internetem, uosabiała system wartości współczesnego nerda-korwinisty;

pokazywała, jak wyglądałby świat rządzony przez jakiegoś Richarda Stallmana czy Erica Raymonda: mielibyśmy prawo do grzebania w kodzie Facebooka, ale stracilibyśmy wszelkie inne prawa.

W filmie zaś okazuje się, że aby zła korporacja stała się dobrą korporacją, wystarczy zmienić zarząd z ponurych starszych panów w garniturach na sympatycznych i wyluzowanych młodych ludzi, zaś jej całe zło sprowadza się do konfliktu między założycielami. Pozostając przy starszych panach w garniturach, filmowy antagonistą ma twarz karykaturalnego prezesa (Ben Mendelsohn), który bardziej śmieszy, niż straszy. Szkoda, że Steven Spielberg nie wziął przykładu z „Margin Call”, „Avatara”, „In Time” i innych powstałych w ciągu ostatnich dwudziestu lat filmów i seriali, w których zamiast osobowego wroga jest właśnie bezosobowa korporacja.

Zakończenie filmu było również rozczarowujące (a przy tym okrutnie przesłodzone). Otóż dostajemy morał, który sprowadza się do „nie siedźcie tyle w Internecie, bo realny świat też jest fajny”. Tylko że w świecie „Player One” (tym książkowym) wszyscy siedzieli w wirtualu, bo nie mieli ani innego wyjścia (OASIS zmonopolizowało edukację, płatności, media...), ani czego szukać na zewnątrz (środowisko naturalne zostało zrujnowane, a gospodarka się sypała).

Co więc zostaje? Typowy, młodzieżowy film o paczce przyjaciół z niezłymi efektami specjalnymi, nawiązaniami do popkultury z lat '80, ale bez głębszej treści.