

5/2018



# EQUESTRIA TIMES

# 24

*My Little Ren'py  
ulepszamy naszą grę*

*Time for j-j-jolly cooperation  
Cahan i Falconek vs Dark Souls*

*Rysowanie to magia  
fryzury na każdą okazję*

Po raz kolejny redakcja wspięła się na wyżyny kreatywności, doskonałej organizacji i osobistego zaangażowania po to, aby dostarczyć Wam na czas kolejny numer. Mogę wręcz powiedzieć, że wyrobiliśmy dwieście procent normy, czego dowodem jest to, że znajdziecie w nim nie jedną, a dwie recenzje kultowej gry Dark Souls. Właściwie nie są to typowe recenzje, lecz bardziej opisy wrażeń casuali, próbujących przebić się przez ten hardkorowy tytuł. Tematyka gier komputerowych pojawia się na naszych łamach w coraz większej ilości – w tym numerze znajdziecie jeszcze drugą część kursu narzędzia do tworzenia visual noveli Ren'py, recenzję Space Rangers HD i relację z IEM – ale póki co, nie zamierzamy zmieniać profilu i ciągle o kucykach piszemy. Jak każdego miesiąca, w numerze znajdziecie recenzje fanfików i odcinków serialu oraz cykle znane Wam już z poprzednich numerów: Moonlight opowie, jak rysować kucykowe grzywy, a Cahan dokona krytycznej oceny mądrości, jakie próbują wciskać dzieciom autorzy serialu.

»Falconek

Redaktor Naczelny – Cahan  
Redaktor wicenaczelny – Falconek, Verlax  
Redaktorzy – Matyas Corra, Gray Picture, Ghatorr, 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.

## facebook

Wykorzystano prace autorki:  
Imalou  
Kooner-cz  
DashieSparkle

Jak zwykle redakcja nie odpuszcza i kolejny numer magazynu jest już dostępny dla waszych oczu. Z jakiegoś niewiadomego powodu, tym razem spędzimy więcej czasu przy grach. Ghatorr dostarcza dla was kolejny epizod jego poradnika do Ren'py- programu do tworzenia visual novel. Fanom trudnej rozrywki polecamy nie jedną, ale dwie recenzje Dark Souls I: Prepare to Die Edition - relacja z tej ścieżki pełnej bólu i cierpienia jest warta uwagi. Z innych rzeczy około growych: święto polskich graczy w postaci IEM'a doczekało się u nas detalicznej relacji, a Space Rangers doczekało się sutej recenzji. No i oczywiście, jesteście wciąż magazynem dla bronies - mamy też mnóstwo atrakcji dla fanów kucyków. Redakcyjne recenzje odcinków, fanficy oraz inne artykuły - nic tylko wybierać. Życzę Wam przyjemnej lektury i do zobaczenia za miesiąc!

»Verlax

## Spis treści

### RECENZJE

Endurance.....	4
Twarzą ku Słońcu.....	5
The monster we made & Memoirs in Ink and Blood.....	6

### MANUFAKTURA

The Fairy Tale Fiasco.....	9
----------------------------	---

### PUBLICYSTYKA

Redakcyjna ocena odcinków.....	11
Nauki płynące z serialu: Sezon trzeci.....	17
Rysowanie to magia.....	20

### NIERUCYKOWE

Dark Souls okiem casuala.....	24
Recenzja „Awatar: Legenda Aanga”.....	28
Dark Souls, czyli sztuka przegrywania.....	29
Space Rangers HD: A War Apart – recenzja.....	34
Ren'py – zrób własne przygody kucyków.....	36

mlppolska

orów:



[Comedy][Random][Slice of Life]

# Endurance

Autor: Estee

**O**woce rzadko kiedy kojarzą się z zagrożeniem. Jabłka, gruszki, banany – można je lubić albo nie, w zależności od gustu, ale ciężko sobie wyobrazić, by ktoś miał je delegalizować czy traktować jako coś wyjątkowo szkodliwego. W każdej rodzinie jednak znajdzie się czarna owca – a w wypadku owoców stanowczo do tej kategorii można zaliczyć duriana. Equestria jednak ma się o tym dopiero przekonać...

» *Ghatorr*

Ten pochodzący z Azji południowo-wschodniej owoc cieszy się wyjątkowo złą sławą. Już sam jego wygląd może odstręczać – nic jadalnego nie powinno mieć tylu kolców. Gorszy jednak jest jego zapach, wyjątkowo intensywny i mało przyjemny. Zdania podzielone są też w kwestii jego smaku. W jego rodzimym rejonie świata często można spotkać się z ograniczeniami odnośnie jego transportu – z durianem nie wejdzie się do wielu hoteli, taksówek i tak dalej.

Niestety, kolorowa kraina kucyków nie ma pojęcia o zagrożeniach, jakie ze sobą niesie ten niezwykły owoc, więc gdy Pinkie Pie oraz państwo Cake otrzymują zadanie przygotowania czegoś specjalnego na konferencję międzynarodową, postanawiają wypróbować... coś nowego. Na ich nieszczęście, w ich kopyta wpada przepis na „Ciasto księżniczki” – coś,

o czym nigdy nie słyszeli, co brzmi ciekawie i obiecująco i, pomijając jeden drobny fragment przepisu, dotyczący nieznanego owocu, nie wydaje się być trudne do wykonania. Pinkie zostaje wysłana w celu zdobycia duriana...

W „Endurance” już na wstępie zaskakuje rozmiar. Opowiadania oparte o tego typu proste pomysły często są dość krótkie, w tym wypadku jednak mamy do czynienia z 12 tysiącami słów. Powód jest dość prosty – całość ma raczej leniwe tempo, a próby znalezienia i rozprawienia się z, wydawałoby się, niezniszczalnym owocem zajmują dużo czasu. To nietypowe zadanie w końcu angażuje praktycznie całe Mane 6, więc na brak urozmaicenia nie można narzekać – nawet jeśli wszystko obraca się wokół jednego tematu. Postacie oddano przyzwoicie – choć, oczywiście, głównym bohaterem pozostaje i tak najokrutniejszy owoc świata.

Humor jest nienachalny i, mimo oscylowania wokół durianów, ich zapachu oraz twardości, całkiem zabawny. Autor celowo wyolbrzymiał niezwykłość tych owoców, dla uzyskania lepszego efektu, i całkiem dobrze mu to wyszło. Do tego, biorąc pod uwagę, że pod koniec pojawia się wzmianka o haggisie, można mieć nadzieję na kontynuację. Osobiście polecam, szczególnie że całość jest napisana bardzo przystępnie i w porządnym stylu.



[Oneshot][Dark][Political][Crystal Siege]

# Twarzą ku Słońcu

Autor: Verlax

**W**itam was znowu w redakcyjnym kąciku recenzji. Dziś wyjątkowo omówię coś z polskiego fanfikowego półświata – w końcu Polacy nie gęsi, swoje fiki mają. Mało tego, mają się i czym (zasłużenie zresztą) chwalić. Oto jedno z najnowszych opowiadań, aspirujące dołączyć do krajowej czołówki. Nie ma co zwlekać, zaczynamy!

» *Coldwind*

„Twarzą ku Słońcu” od Verlaxa powstało oryginalnie na odbywający się na forum MLPPolska konkurs literacki na spin-off cieszącego się wśród polskich czytelników (nie)sławą „Kryształowego Oblężenia”. Minęło trochę czasu, aż w końcu doczekaliśmy się publikacji wersji rozszerzonej z naniesionymi pewnymi poprawkami. Punkt wyjścia jest tutaj taki sam, jak w fanfiku-matce: oto w najbliższym czasie na Equestrię ma najechać totalitarna Sombria, uzbrojona w nowoczesną broń. Kucyki zmuszone są w kilka lat dokonać postępu pozwalającego im na dogonienie najeźdźców i wyrównaną walkę.

Właśnie do industrializującej się krainy przybywa korespondent prasowy z Gryfonii, którego oczami obserwujemy zmiany zachodzące w equestriańskim społeczeństwie. Pomimo tego, że kolejne reformy są niezbędne, nie obchodzi się jednak bez problemów i oporów, a Equestrianie, nim wreszcie ruszą w bój z Sombryjczykami, będą musieli stoczyć niejedną ciężką walkę, i to przeciwko sobie samym...

Już od pierwszych stron opowiadania widać, jaki wysiłek autor włożył w research. W realistyczny sposób przedstawione zostały zarówno kolejne wycinki historii stojącej na progu wojny Equestrii, batalie – zarówno te militarne, jak i te polityczne – a także rozterki szarych obywateli, którym przyszło żyć w dość ciężkich czasach. Ponadto ci czytelnicy, którzy bardziej interesują się historią, znajdą parę ciekawych smaczków. Nie mamy tu jednak do czynienia tylko i wyłącznie z suchymi opisami wydarzeń. Dzieła dopełniają postacie spotykane przez narratorkę podczas jego podróży po przeżywającym kryzysy kraju. Podczas lektury rozmów z nimi, nie ma się wrażenia, że są jakimiś generycznymi randomami, które to mają popchnąć fabułę dalej. Choć ich role zazwyczaj są krótkie, to jednak mają w sobie coś, dzięki czemu mogą zapaść w pamięć.

Mimo poważnego tematu opowiadania, czytało mi się je dosyć lekko i bez większych problemów. Szybko można się wczuć w całą tę atmosferę targanego coraz to nowymi problemami kraju. Jeżeli chodzi o formę, to na dziś dzień raczej już nie ma się do czego przyczepić. Znajomość fabuły pierwowzoru, czyli „Kryształowego Oblężenia” nie jest szczególnie potrzebna przed zabraniem się do czytania, choć warto porównać rozwiązania zastosowane w obydwu opowiadaniach – jest to kształtujące doświadczenie. Fanfika oceniam w mojej skali 11/10. Pozdrawiam i zgodnie z tradycją zapraszam do lektury, a także do wyrażenia swojej opinii.



[Dark][Sad][Tragedy]

# The monster we made & Memoirs in Ink and Blood

Autor: Corah Il Cappo

**W**szyscy dobrze znamy i mniej lub bardziej lubimy postacie wchodzące w skład Mane 6. Z tej grupki bezsprzecznie największą karierę robi Twilight Sparkle – niewyobrażalnie utalentowany jednorożec, prywatna uczennica samej Celestii, bohaterka narodowa, w końcu księżniczka przyjaźni... a co gdyby ten deszcz zaszczytów i sukcesów zaledwie zwiększył jej apetyt? Gdyby zrodziło się w niej poczucie, że świat prawowicie powinien należeć do niej? Na te pytania odpowiada dwuczęściowa seria opowiadań, składająca się z „The monster we made” oraz „Memoirs in Ink and Blood”.

» *Ghatorr*

Pierwsze z wymienionych opowiadań jest dość proste. Twilight, coraz bardziej arogancka i pewna swojej potęgi, decyduje, że czas by wziąć pod swoje odpowiedzialne skrzydła całą Equestrię, a nie tylko drobny skrawek darowany jej przez Celestię. Bądź co bądź czyż nie jest najpotężniejszym z alicornów? Władczynią magii? Praktycznie całe opowiadanie – dziewięć rozdziałów, pomijając bonusowy – opowiada dość krótką historię, za to z kilku perspektyw. Ot, Twilight zabija Celestię, Cadance, pozostałe członkinie Mane 6. Dzięki możliwości obserwowania losów tego krótkiego wydarzenia z kilku perspektyw, począwszy od zabitej na samym początku władczyni słońca, a kończąc na samej Twilight, z rozdziału na rozdział poznajemy dodatkowy fragment historii. Nierzadko jest to

zaledwie kilka minut, lecz choć po pewnym czasie czytanie rozdziałów poświęconych praktycznie temu samemu może zdawać się nużące, warto się przemóc i dojść do samego końca. Do tego pragnę dodać, że Pinkie Pie umiera ze stylem i godnością, jak prawdziwa bohaterka.

O ile „The monster we made” skupia się na jednym, konkretnym wydarzeniu, to już „Memoirs in Ink and Blood” mają o wiele więcej rozmachu. Pierwsza część serii to krótka historia o dość brutalnym zamachu stanu. Druga – to opis jego konsekwencji. To podejście pozwoliło też autorowi na dodanie większej ilości postaci, z których część nawet się powtarza, i (o zgrozo) jest w stanie przeżyć rozdział, w którym debiutują. Dostajemy tu dzięki temu całkiem spory przegląd postaci znanych z serialu – Blueblood, Shining Armor, Trixie, Discord... na nudę nie można narzekać, a każdy z kucyków i nie-kucyków, z którymi mamy do czynienia, jest bardzo dobrze oddany. Może pewnym wyjątkiem jest tylko Blueblood, którego pierwsze spotkanie z odrobinę odmienioną Twilight Sparkle skończyło się w sposób, który na chwilę zaburzył moją immersję w świat opowiadania.

Główną bohaterką jednak pozostaje przez cały czas nowa, szalona bogini – Twilight Sparkle, rozpuszczona niegdyś przez Celestię, ze światem poddającym się jej woli i wciąż pożądana więcej wiedzy oraz potęgi. Została przedstawiona w sposób autentycznie przerażający – bądź co bądź całość zaczyna się od rzezi, której dokonuje na swoich przyjaciółkach,

a potem robi się tylko gorzej. Dzięki możliwości obserwowania jej siły, manipulacji oraz tyranii z wielu perspektyw (łącznie z jej własną) czytelnik może w pełni docenić pełną grozę sytuacji w której znajduje się Equestria. Cóż może być straszniejszego od amoralnej, samozwańczej bogini, która jest święcie przekonana, że jest najmądrzejsza na świecie i jej rządy przyniosą światu same dobro?

Bardzo ciekawym zabiegiem jest samoograniczenie się autora jeśli chodzi o budowę rozdziałów. Większość z nich ma idealnie 1000 słów. Te pisane z perspektywy określonych postaci – na przykład Discorda czy samej Twilight – są bardziej rozbudowane, ale również mają określoną długość (sama tyranka w pierwszej części ma możliwość chełpienia się w dodatkowym tysiącu słów, a u Discorda liczba ta jest zmienna). Po pierwsze, sprawia to, że kolejne rozdziały czyta się szybko i sprawnie, a całość jest napisana w zwięzły sposób. Po drugie, oznacza, że autora nie było stać na szafowanie znakami – każda literka pełni tu określoną rolę. Styl jest nienaganny, elegancki i odpowiadający powadze sytuacji. Każda z postaci, z punktu widzenia których śledzimy rozwój tej tragicznej historii, myśli i wypowiada się w inny sposób, dzięki czemu łatwiej rozpoznać o kim traktuje dany rozdział oraz zrozumieć ich charaktery i decyzje.

Dzięki oryginalnemu pomysłowi, bardzo dobrze oddanym postaciom, szybkim i świetnie napisanym rozdziałom całość czyta się z wyraźną przyjemnością. Nie można nawet narzekać na zbytne przesycenie świata mrokiem – zawsze bowiem kryje się w nim światło nadziei. Z kolei dzięki temu, że autor wyraźnie pokazał (choćby przez dokonanie „na dzień dobry” rzezi Mane 6), że nie zamierza się cackać ze swoim światem, przy czytaniu czuć napięcie – czy ta nadzieja, którą nam przed chwilą pomachał pisarz, nie jest tylko pułapką, i nie zakończy się bólem i cierpieniem.

Świat przedstawiony jest ciekawy i pozostawia sporo miejsca na dalszy rozwój. Niestety, na razie nie zapowiada się na to, by autor miał zamiar przeistoczyć ten

krótki cykl w trylogię, choć niewątpliwie prezentacja świata zmagającego się z efektami działań Twilight oraz losów postaci, które miały z nią kontakt byłaby bardzo interesująca.

Polecam opowiadania z całego serca każdej osobie, która lubi czasem poczytać coś mroczniejszego i brutalniejszego, ale przy tym – mimo dramatycznej otoczki i sporej ilości trupów zaśmiecających opowiadanie – twardo trzymającego się realiów i ducha serialu. Po prostu zostały one udorośnione i sprowadzone do logicznego ekstremum. Corah II Capo, autor tych dwóch dzieł, wydaje się być całkiem obiecującym pisarzem, i tym smutniejsze jest w związku z tym to, że ma na koncie zaledwie pięć opowiadań, z czego jedno jest niedokończone a drugie anulowane, i nie wygląda na to by chwycił za klawiaturę od 2016 roku. W związku z tym można mieć wyłącznie nadzieję, że poczuje jeszcze kiedyś przypływ weny twórczej – a w tym czasie można się zająć poczytaniem tego, co już opublikował.



*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, 1.06 - omówienie fanfika „Szary Świt” z serii „Trylogia Pomarań-  
czy” autorstwa Vvv**

**Piątek, 8.06 - omówienie oneshotów: „Siedem Dni” autorstwa Razha i „Ce-  
lestia mi świadkiem” w tłumaczeniu Rarity**

**Sobota, 9.06 - omówienie oneshotów: „Początek końca” autorstwa Zodiaka i  
„Podłoga to lawa” w tłumaczeniu Niklasa**

**Piątek, 15.06 - Wielka Fanfikowa Improwizacja, edycja V**

**Piątek, 22.06 - „Warsztaty pisarskie dla początkujących: to tytuł roboczy!”  
- część II**

**Piątek, 29.06 - omówienie fanfika „Popioły Equestrii” autorstwa DJSzklaza**

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

*Zapraszamy!*





[Romance][Adventure]

# The Fairy Tale Fiasco

Autor: LaWombat

**N**ieważne, jaka byłaby średnia wieku oglądających, „My Little Pony” jest bajką dla dzieci. W takim wypadku, co bardziej by pasowało do tego, niż inne bajki dla dzieci? Serial już zaadaptował kilka z nich - jak choćby „Opowieść Wigilijną” Dickensa. „The Fairy Tale Fiasco” idzie o krok dalej, fundując swoim bohaterom podróż przez serię klasycznych baśni, legend i innych tego typu klasyk literackich.

» *Ghatorr*

Najnowszy prezent od Twilight dla swojej ulubionej (i jedynej) bratanicy jest specjalny – to zaklęta książka z bajkami, która tworzy wokół siebie iluzję, prezentując czytanej historię. Niestety, niejaki król Sombra wybiera moment, w którym młoda księżniczka dostaje nową zabawkę, by po raz kolejny spróbować podbić Kryształowe Imperium. Czar, który ma zamknąć naszych bohaterów w nieskończonym koszmarze, miesza się z magią z książki. W efekcie Twilight, Spike, Flurry oraz sam mroczny król trafiają do świata baśni w roli głównych bohaterów...

Na chwilę obecną opowiadanie oferuje zaledwie dwie opowieści – jedna z nich to „Zagubione dzieci” (francuska bajka), a druga to klasyczna opowieść o Robin Hoodzie, oczywiście obie w skucykowanych wersjach. By naszym bohaterom nie było za łatwo (lub by wymusić kooperację i zapewnić, że Twilight i Sombra nie pozabijają się za łatwo) istnieją jednak pewne ograniczenia – muszą trzymać się fabuły

oraz mają osłabione zdolności magiczne. W połączeniu z drobnym faktem, że król Kryształowego Imperium nie zna się na bajkach, a jego charakter nie zachęca do współpracy, cała grupka szybko okazuje się być istnym magnesem na problemy...

Na chwilę obecną to, co opublikował autor, pozwala mieć spore nadzieję odnośnie jakości dalszych części. Ze względu na stosowanie różnych opowieści, możliwe jest między innymi dowolne żonglowanie postaciami – dla przykładu w „Robin Hoodzie” rolę króla Jana przyjmuje niejaka Nightmare Moon, tak kochana i urocza, jak ją znamy z serialu. W niedalekiej przyszłości w nieznannej jeszcze roli ma wystąpić Chrysalis. Również prezentacja Twilight i jej towarzyszy pasuje do ich charakteru z serialu. Niewiadomą pozostaje tylko król Sombra – z rozdziału na rozdział coraz bardziej przyzwyczajają się do obecności „wieśniaków”, a pewne wydarzenia rzucają odrobinę światła na jego przeszłość.

Biorąc pod uwagę przyjemny styl pisania, pomysł, który daje spore możliwości autorowi, oraz obecność mojego ulubionego złoczyńcy, z całą pewnością będę pamiętał o tym, by co pewien czas zerkać na to opowiadanie i sprawdzać, czy nie zostało zaktualizowane. Liczę tylko, że przypadkiem twórcy nie wyjdzie, tak jak wielu innym pisarzom korzystającym z mrocznego króla, Sombra-Mary Sue...

# MANAD.PL

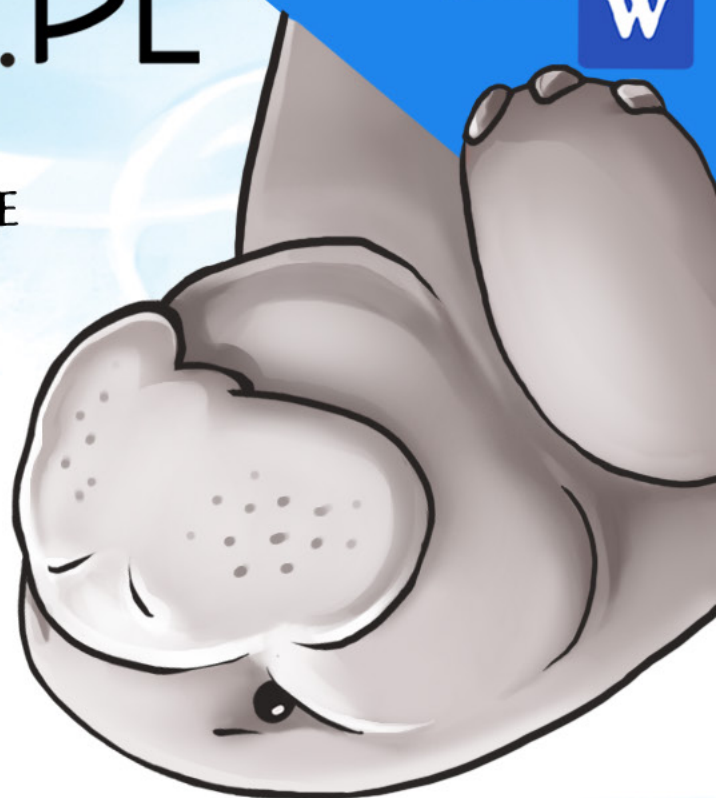


**W NASZYM SKLEPIE ZNAJDZIECIE WIELE  
INTERESUJĄCYCH GADŻETÓW!**

**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**





# Redakcyjna ocena odcinków

Sezon VIII: odcinki 5, 6, 7, 8

DiscordTheBE.deviantart.com

## Odcinek 5: Grannies Gone Wild Cahan

W końcu jakiś odcinek sezonu 8, który w pełni mi się podobał. Pierwsze skrzypce grają Rainbow Dash i drużyna Babci Kowal, więc co mogło pójść nie tak... Oczywiście Applejack, która traktuje swoją babcię jak osobę niepełnosprawną umysłowo albo małe dziecko. A przecież Granny Smith i jej drużyna to dorosłe klacze, więc w zasadzie mogą robić to, co chcą.

Wszystko zaczyna się od tego, że RD dowiaduje się o wspaniałej kolejce górskiej w Las Pegasus. I czy tylko ja odniosłam wrażenie, że Soarin na nią leci? Wracając, Tęczówka, wiedząc, że jej rollercoaster marzeń niebawem zostanie zamknięty, postanawia przejechać się na nim jak najprędzej, ale do tego celu musi znaleźć kogoś, kto ją zastąpi w Szkole Przyjaźni. Applejack zgadza się to zrobić, ale pod jednym warunkiem.

Tak właśnie pegazica została wpakowana w opiekę nad babciami, co samo w sobie nie byłoby złe, gdyby nie te głupie zalecenia Applejack. Całe szczęście, że w końcu Dash odkryła, że stare klacze są w sumie całkiem spoko, a zalecenia od przyjaciółki można wyrzucić do kosza. Zwróćcie jednak uwagę, że Tęczówka naprawdę starała się zachowywać odpowiedzialnie. Widać, że jej postać się jednak rozwija.

Z ciekawszych rzeczy... W odcinku pokazano ojca Trixie, który jest bardzo podobny do córki. Oprócz

tego pojawili się skucykowani Rick, Morty i Wojciech Cejrowski. No, co do tego ostatniego, to nie jestem pewna, czy to zamierzony efekt. A jeśli chodzi o zachowanie cioci Apple Sauce... Nie żebym to popierała, ale kto widział starszą panią w akcji ten wie, jakie to było prawdziwe.

## Gray Picture

Wreszcie kolejny odcinek, którego akcja dzieje się w Las Pegasus. Lubię „zwiedzać” miejsca poza Ponyville, a szczególnie większe miasta. Poza tym pojawiło się kilka interesujących kucyków, takich jak ojciec Trixie czy widoczne w tle ponyfikacje Ricka i Morty'iego (oraz męski alicorn i jednocześnie zwykły robotnik, ale to na pewno zwykła pomyłka).

Co do samej treści odcinka. Nie był może wybitny, ale przynajmniej powyżej średniej. Choć muszę przyznać, że po tytule „Grannies Gone Wild” spodziewałam się, iż starszuszki będą się zachowywać trochę bardziej, nomen omen, dziko. Najzabawniejsze były te wszystkie flirty Apple Sauce. Aż ciężko mi było uwierzyć w to, co widziałam na ekranie.

Jednak muszę przyczepić się do zachowania Apple Jack. Jej listę zasad można streścić jako „nie daj babciom się dobrze bawić”. Do tego Rainbow nie miała najmniejszej szansy, przestrzegając jej, znaleźć czasu na przejechanie się tą kolejką. Już nie mówiąc o tym, że te starsze klacze są jak najbardziej sprawne zarówno fizycznie i umysłowo, więc nie potrzebowały opiekunki. A poza tym, wiem, że tego wymagał pomysł na odcinek, ale czy Rainbow

nie powinna mieć zwyczajnie możliwości wzięcia dnia wolnego? Mam rozumieć, że serial sugeruje, iż Twilight jest złą szefową? Wyzyskiwacz jeden.

Na pochwałę zasługuje zachowanie Rainbow. Spodziewałam się, że zostawi te urocze staruszki i potem będzie ratować je z kłopotów, w które wpadły, ale jednak Dash starała się być odpowiedzialna i wywiązać się z obietnicy, nawet kosztem własnej przyjemności. Widać, że czasem te kolorowe koniki czegoś się uczą.

Tak naprawdę najlepszą częścią odcinka były wszechobecne koty. Zwłaszcza ten zezowaty ru dzielec był milutki.

### **Macter4**

Można odnieść wrażenie, że odcinek jest o niczym. Sam nawet się na to złapałem, że taka była moja pierwsza myśl o nim. Druga na szczęście już była bardziej właściwa – nigdy nie oceniam kogoś po wieku, a w szczególności, jeżeli jest to wiek podeszły. Często mamy wyobrażenie starszej osoby jako takiej dobrej babuni. Miło z nią posiedzieć w domu, ale lepiej niech nigdzie się nie rusza. I tutaj zaczyna się problem, że one nagle z wiekiem nie utraciły swoich pasji i zamiłowań. To, co musimy im ofiarować, to raczej pomoc w ich spełnianiu. One dość często są świadome swoich ograniczeń i nie potrzebują naszego „strażniczego oka” czy nic sobie nie robią. A nawet jak gdzieś się zagalopują, to łatwiej będzie nam trzymać rękę na pulsie, gdy aktywnie bierzemy w tym udział, bo w przeciwnym razie może się okazać, że pasję będą realizowały za naszymi plecami. A z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, że niejeden staruszek będzie w stanie nas zaskoczyć.

### **Moonlight**

Zazwyczaj nie przepadam za odcinkami z RD w roli głównej, ale tym razem jej zachowanie było na tyle ogarnięte, że oglądało się to nawet przednio. Może to też dlatego, że nasze tytułowe dziarskie staruszki zrobiły wokół siebie całkiem niezłe show, między innymi flirtując na parkiecie niezłe przy tym wywijając. Za to dla odmiany byłam zażenowana postawą AJ, która z góry założyła, że staruszki nie powinny się zbyt ekscytować tylko najlepiej siedzieć na zadzie, dziergać sweterki i liczyć dni, tęskniąc za latami młodości, które już nigdy nie wrócą (albo odliczać dni do końca nudnego epilogu swojego życia). Rozumiem, że potrzebny jest pretekst do jakiegoś sensownego morału, ale to

by wskazywało na to, że Applejack tak naprawdę nie zna swojej babci, z którą mieszka od dziecka.

Odcinek miał kilka naprawdę mocnych momentów, było sporo powodów do śmiechu. Urzekł mnie tekst Granny Smith do RD: „Myślałam, że to Ty jesteś ta fajna”. Cieszę się, że dzięki takim scenom jak w stołówce czy na tańcach mogliśmy trochę lepiej poznać charakter starszyny rodziny Apple, jak i poznać kilka nowych postaci z otoczenia drugiego planu. Wychodzi na to, że w przypadku Trixie faktycznie jabłko pada niedaleko od jabłoni. Sam motyw niesamowitej kolejki górskiej i jedynej takiej okazji w życiu, by się nią przejechać, jakoś mnie nie porwał, ale dla całej otoczki tego wątku naprawdę warto było obejrzeć ten odcinek od początku do końca.

### **Falconek**

Odcinek, chociaż zabawny, nie porwał mnie jakoś szczególnie, ale po prostu nie jestem fanem slice of life. Jego najmocniejszą stroną były oczywiście cztery babcie, które naprawdę dały czadu (choć Apple Sauce mogłaby jednak trochę się pohamować), ale pozytywnie zaskoczyła też Rainbow Dash, która naprawdę przejęła się swoją rolą opiekunki i pokazała, że czasami jednak potrafi być odpowiedzialna. Lubię, kiedy w odcinkach jest dużo ciekawych kucyków tła i ten akurat nie zawiódł: rozbawiło mnie, że Trixie jest wykapanym tatusiem, no także Rick i Morty. Pozytywny i mądry morał, że tych dziadków to nie trzeba tak od razu układać w trumnie, tylko można dać im jeszcze trochę pożyć.

## **Odcinek 6: Surf and/or Turf Cahan**

Ten odcinek mi się zbyt nie spodobał. Łapię, że to metafora rozwodu, ale i tak cały ten problem był absurdalny. Terramar od samego początku nie musiał wybierać, jego rodzice mieszkali od siebie rzut beretem i dalej się kochali. Prawdziwe rozwody potrafią wyglądać tak, że matka mieszka w innym mieście niż ojciec i darzy go odwzajemnioną nienawiścią. W dodatku rodzice lubią mieszać dzieci do takich spraw i gadać im na byłego partnera/byłą partnerkę. Także przeciętnemu smarkaczowi „Surf and/or Turf” nic nie da, bo sytuacja, która w prawdziwym życiu jest ciężka, tu nie ma żadnego znaczenia.

Za to widzieliśmy górę Aris i Seaquestrię, czyli lokację z filmu, co w sumie jest na plus. Szczególnie,

że całkiem ładne te miejsca. Gorzej, że to odcinek z Cutie Mark Crusaders, które mnie często irytują. Tak było i tym razem. A ich piosenka mi się nie spodobała. Jakoś tak brakowało jej czegoś.

Paradoksalnie nieźle wypadła Twilight, która nie tylko „pilnowała” dzieciarni, ale po prostu pojechała sobie na wakacje. I to jest ok. Chociaż ciekawe, czy rodzice pozostałych uczniów też musieli podpisywać jakieś zgody. Zwłaszcza opiekunowie Ocellus czy Smolder – zważywszy na to jak wyglądają ich kultury, to byłoby to nieco dziwne. W zasadzie, czy Ocellus jest dzieckiem, skoro jest podmieńcem? No a królową smoków jest smocza nastolatka, zaś smocze młode biegają samopas i jest to u nich uznawane za normę.

### Gray Picture

Z jednej strony odcinek z CMC (irytujące bestie), a z drugiej zwiedzanie góry Aris i Seaquestrii. Oba te miejsca są bardzo ładne i mam nadzieję, że pojawią się jeszcze w przyszłości.

Co do samego problemu, który miały do rozwiązania CMC. Był wzięty z miejsca, gdzie hipogryfy nie mają Cutie Marku. Od początku było jasne, że Terramar nie musi wybierać i spokojnie może żyć w obu miejscach. Rozumiem, że miała być to

lekcja dla dzieciaków o radzeniu sobie z rozwodem rodziców, ale jednak sytuacja małego hipogryfa / kucyka morskiego nijak ma się do tego, jak wygląda większość rozwodów, więc całość to raczej mało pożyteczna lekcja.

Poza widokami, najlepszą rzeczą odcinka jest Twilight, która potwierdziła moje przypuszczenia z poprzedniego odcinka, że nie jest najlepszą szefową. Wredna mała najpierw nie daje Rainbow normalnego dnia wolnego, a potem jedzie sobie na wycieczkę. Nawet nie szczególnie próbuje ukryć prawdziwy powód swojej wizyty i bawi się w najlepsze, nawet niespecjalnie przejmując się tym, że powinna pilnować CMC. Mnie bawi.

### Macter4

Miło jest widzieć, że twórcy tym razem nie odcinają się od swojego filmu, a nawet intensywnie do niego nawiązują (tak, biję do totalnego braku nawiązań w serialu do Equestria Girls, nawet na poziomie smaczków dla fandomu). Całość będzie się kręciła wokół misji od mapy dla CMC. I mam pewien problem z nią. O ile przedstawiony problem wydaje mi się całkiem niezły, to już rozwiązanie nie bardzo. Rzadko można pogodzić dwie totalnie skrajne rzeczy w życiu, bo zawsze jest to kosztem czegoś. Być może przesłanie jest kierowane do dzieci rodziców, którzy się rozstali z informacją, że nie muszą wybierać, bo wszędzie mają kochających rodziców, ale to tylko moje gdybanie. Nie zmienia to faktu, że odcinek przyjemnie mi się oglądało, bo miło było zobaczyć, co się zmieniło o hipogryfów, a utwór, który towarzyszył Harmonizing Heights dosłownie mnie przekupił.

### Moonlight

Cóż... W moim odczuciu odcinek był bardzo przeciętny. Jakoś przez cały czas nie potrafiłam wyczuć, czy rodzice Terramara i (tu wstaw imię) się rozstali, czy po prostu jedno woli pióra, a drugie ogon od swojego życiowego partnera, ale nadal kochają się wzajemnie i są w czymś w stylu związku „na odległość”, bo po prostu nie potrafią się dogadać. Choć z tym dystansem



nie jest jakoś tragicznie, bo Sequestria (jakoś nadal nie potrafię strawić tej nazwy) jest dosłownie rzut beretem od góry Aris. Ich relacja nie była dla mnie jasna, co mnie odrobinę irytowało. Zważywszy, że cała fabuła opierała się na konieczności wyboru między umiłowanymi miejscami rodziców.

Liczyłam na odrobinę więcej od odcinka z CMC, po dłuższym czasie przerwy od uroczego i hałaśliwego tria. Ich zachowanie było ponadprzeciętnie dziecinne i zamiast stanąć na wysokości zadania, rujnowały wszystko kroczek po kroczeniu, aż problem rozwiązał się sam – nie powiem, cwane. Kłótnia między Sweetie i Scoot wydała mi się strasznie sztuczna i wymuszona. Chociaż sama piosenka, w której ją prowadziły była całkiem przyjemna. Mam wrażenie, że serial wrócił do swoich korzeni i znowu stara się robić piosenki z sensem, nie tylko jako zapychacze czasu antenowego. Mimo że nie przepadam za konceptem hipogryfo-hipokampów, miejsca, w których żyją i sam design tych istot był na tyle ładny, że rekompensował niski poziom fabuły. Aż zapragnęłam narysować sobie jakiegoś hipogryfiwego OCKa...

### Falconek

Lubię odcinki, w których kucyki wyruszają do nowych krain, ale nie przepadam za tymi z CMC, więc „Surf and/or Turf” zapowiadało się dla mnie przeciętnie. I rzeczywiście takie było. Kraina hipogryfów była ładna, a ich zwyczaje ciekawe, piosenka niezła (Sweetie Belle nauczyła się śpiewać), ale byłem naprawdę rozczarowany tym, że nie było „Shoo-be-doo” w części podwodnej. Fabuła była niestety mocno uproszczona, przez co wypadła naiwnie. Problem Terramara był metaforą problemów dziecka rozwiedzionych rodziców, tylko mieliśmy tu do czynienia z wyidealizowaną sytuacją, gdzie rodzice nie wykorzystują dziecka jako karty przetargowej w rozgrywkach między sobą, ani nie walczą ze sobą o nie. Z drugiej strony, ciężko by było przedstawić taki problem w bardziej złożony sposób w dwudziestominutowym odcinku, no i ostatecznie co innego można powiedzieć takiemu dziecku, poza tym, że nie powinno czuć się zmuszone do wybierania między rodzicami.

## Odcinek 7: Horse Play Cahan

Odcinek z Celestią! Weeeeeeeee! Tak, jestem celestiofagiem i jestem z tego dumna. Poza tym, „Horse Play” świetnie pokazuje tę postać, czy raczej jej normalną twarz. Celestyna nie jest tu księżniczką, tylko jest sobą. A jej gra aktorska... można być tak złym, oj można. I w sumie całkiem spoko, że serial pokazał, iż niektórzy są takimi antytalentami w jakiejś dziedzinie, że nawet duża ilość ciężkiej pracy nie da zbyt spektakularnych efektów. Co ciekawe, Ceśka potrafi całkiem niezle aktorzyć, wystarczy, że chce kogoś strollować albo kiedy bawi się polityką, ale to nie to samo. Odniosłam wrażenie, że na scenie biała klacz starała się aż za bardzo.

Chwałę też moral odcinka, choć nie jest zbyt odkrywcy. Jesteśmy winni prawdę naszym przyjaciołom, nawet jeśli jest ona dla nich potencjalnie bolesna. A jeśli odwałą jakiś cyrk, to trudno. Całe szczęście, że Celestia jest ponad to. Mała uwaga do panów (jeśli chcą żyć): wasze partnerki nie liczą się jako przyjaciele i nigdy, ale to nigdy nie wyglądają grubo w jakiejś sukience.

Dziwi mnie natomiast to, że Twilight i jej psiapioły stwierdziły, że takie rozdmuchanie jakiegoś biedaszkolnego przedstawienia z biednym scenariuszem i stworzeniami, które jednorożcami nie są,



www.patreon.com/inuhoshi

ale je grają, mimo że w tej szkole jest więcej klas i znalazłoby się prawdziwe jednorożce, to dobry pomysł. Przepraszam za to tasiemcozwanie, ale to naprawdę tak wygląda. Ja rozumiem, że miała wystąpić sama Księżniczka Celestia, ale jakby Andrzej Duda zgodził się pojawić gościnnie na scenie podczas teatrzyku w SP 1 w Pcimiu Dolnym, to raczej nikt nie robiłby z tego wielkiej sztuki.

### Gray Picture

Lubię odcinki z Celestią. Ten był pełen uroczych momentów z udziałem księżniczki, od jej dziecięcej radości na wieść o możliwości zagrania w sztuce (jako ktoś, kto też ma niespełnione teatralne ambicje, w pełni rozumiem), przez kompletny brak umiejętności aktorskich i niezrozumienie nauczycieli, na jej fochu i odstąpieniu roli skończywszy. Nie zabrakło też śmiesznych momentów, jak próby znalezienia zastępstwa dla sztucznego Słońca.

Wyobrażam sobie jak stworzenia żyjące na drugim końcu Equestrii (albo tak właściwie gdziekolwiek) zastanawiają się, czemu Słońce niespodziewanie weszło w środku nocy.

„Nie jesteś księżniczkową księżniczką” jest najlepszym podsumowaniem roli Twilight w Equestrii.

### Macter4

Ten odcinek mocno mi przypadł do gustu ze względu na pewne napędzające się przeciwieństwa. Samo przesłanie odcinka ma też sporo wspólnego z przysłowiem, że piekło jest wybrukowane dobrymi chęciami. I tutaj był w sumie problem Twilight. Chciała dobrze, szukała różnych rozwiązań, by wilk był syty i owca cała, ale gdy wszystko zawiodło, brakło jej odwagi do przyznania się, że nie znalazła dobrego wyjścia i musi z czegoś zrezygnować. W sumie po części cieszę się, że Twilight zachowała się tak, jakby niczego (znowu) się nie nauczyła. Ta rozmowa z Celestią podczas lotu była jedną z niewielu okazji, jakie były w serialu, aby móc się bliżej przyjrzeć więzi, jaka panuje między nimi, bo mimo że wiele spraw przewija się gdzieś z boku lub uznajemy je za pewniki, to wbrew pozorom rzadko widzimy weryfikację lub potwierdzenie w bezpośrednich rozmowach. Osobiście mam nadzieję, że w sezonie jeszcze dowiemy się trochę o przeszłości, a kwestia miny Luni podczas wznoszenia słońca nie będzie tylko ciekawym obrazkiem tego odcinka. No i tekst Pinkie o zakupie fajerwerków od Trixie rozwala na łopatki.

### Moonlight

Kolejny odcinek, który pokazuje, jak wiele jeszcze musi się nauczyć o swojej specjalności księżniczka przyjaźni. Od czasu resocjalizacji Starlight, twórcy chyba wzięli sobie za priorytet, by uczennica Twi mogła kiedyś przejąć jej stołek i co rusz próbują utwierdzić nas w przekonaniu, że bardziej się do tego nadaje... Tylko ja mam takie wrażenie? To, co pokazała nam tym razem Twilight, utajając prawdę przed Celestią, było kolejną plamą na jej już i tak zszarganym autorytecie. Ktoś tu powinien wrócić do pisania pamiętnika, by zauważyć swoje braki.

Wracając, o dziwo odcinek o Celestynie dostarczył mi dużo lepszej rozrywki niż mogłam przypuszczać. Może dlatego, że okazała się rzecz przedziwna i wspaniała: księżniczka, która posiada dość mocy, by poruszać, kurcze, słońcem nie jest idealna! Ujawnienie jej umiłowania do teatru i całkowitego braku talentu w tej dziedzinie stopił moje serce, przez co polubiłam ją ciut bardziej. Jak tu nie uśmiechnąć się do alicorna próbującego grać w kalambury?

Swego czasu próbowałam się dostać do szkoły teatralnej, więc żarty z ćwiczeń z improwizacji przypasowały mi nad wyraz mocno. Zachowanie, jak i samo przedstawienie nauczycieli sztuki aktorskiej, jakich Twilight przyprowadziła dla Celestii było, moim zdaniem, wisienką na torcie tego odcinka.

## Odcinek 8: The Parent Map

### Cahan

I znowu bawiłam się przednio! Tym razem mapa wysłała Starlight i Sunbursta do domu, by zmierzyli się z najstraszniejszym wrogiem znanym kucykom: z nadopiekuńczymi rodzicami. Cóż, to było życiowe i całkiem zabawne, zwłaszcza, że część tych sytuacji znam z autopsji. Czekałam tylko na to, aż Stellar Flare zacznie gadać, że taki duży ogier powinien już mieć żonę i trójkę źrebiąt. Całe szczęście, że nasi bohaterowie mieszkają w Equestrii i w ich świecie szczerza rozmowa potrafi rozwiązać taki problem. W naszym mówieniu do takich rodziców, to jak rzucanie grochem o ścianę.

### Macter4

Coś w tym jest, że rodzic może być zarówno najlepszym przyjacielem, jak i najgorszym wrogiem. Ale taka jest prawda, że najłatwiej rodzinne problemy jest rozwiązać rozmową, bo inne drogi w ogóle nie prowadzą do celu. Co oczywiście nie oznacza, że jest to łatwe. Najczęściej jest to tak trudne, że

nawet nie próbujemy się tego podjąć, bo trzeba mieć anielską cierpliwość, aby dojść do jakiegoś celu. Takie sytuacje cechuje prawie zawsze to samo – żadna ze stron nie słucha tej drugiej. Co gorsze, dość często trzeba się pokłócić, żeby przełamać tę barierę. Wracając już do samego odcinka, to poza głównym tematem nie był jakoś porywający. Nawet jego przedstawienie mogłoby być dużo lepsze. W skrócie, plus za pomysł i morał, minus za realizację. Osobiście mam też wrażenie, że serial ma ogólnie jakieś opóźnienie względem samego siebie. Tak jak gdy pojawiła się mapa, odcinki z nią związane można było policzyć na palcach jednej ręki, tak teraz szkoła robi za ładne tło do zamku Twilight.

### Moonlight

To takie prawdziwe. Rodzice, czasem chcąc dla swoich dzieci jak najlepiej, gubią ich prawdziwe ja wśród kaskady swoich własnych wyobrażeń. Ten odcinek świetnie to ukazał. W końcu przeszłość Starlight i Sunbursta nie była zbyt kolorowa po opuszczeniu rodzinnego miasta. Marzenia ogiera, w których pokładał takie nadzieje nie ziściły się, a Glimglam... cóż, można powiedzieć, że troszeczkę się pogubiła, gdy po utracie przyjaciela sterroryzowała stworzoną przez siebie wioskę, a potem próbowała to naprawić poprzez zniszczenie przyjaźni pewnej księżniczki... Nic dziwnego, że ich rodzice tak bardzo się tym przejęli. Patrząc na to z ich strony, Stellar, po tym, jak plany syna legły w gruzach, musiała cierpieć razem z nim. Wydawała się być zaradną klaczą, więc zamiast siedzieć i rozpaczać, zaczęła planować ponownie wszystko za niego, by jej syn znowu nie musiał patrzeć na swoje niepowodzenia. Chciała oszczędzić mu porażek i zapewnić godne życie. Z kolei ojciec Starlight, Firelight mógł pomyśleć sobie, że traktowanie jej tak, jak za czasów przed nieszczęśliwymi wydarzeniami, wymaże ten okres z ich życia. Chciał, aby znowu była jego małą klaczką, która nie

musiała się męczyć i nosić na swoim grzbiecie tego ogromnego bagażu doświadczeń. Niestety, to nie może być takie proste. Dzieci muszą same uczyć się na swoich błędach, ale całkowite odcięcie się od swoich korzeni też nie jest dla nich zbyt dobre. Latorośle dorastają, zaczynają żyć swoim życiem, ale nie powinny zapominać, że w tych chwilach to rodzice, którzy pomogli im na początku ich drogi, potrzebują odrobiny ciepła, by móc poczuć, że dobrze wykonali swoje zadanie.

Tak, do tej pory mogę z czystym sumieniem stwierdzić, że „The Parent Map” to zdecydowanie mój ulubiony odcinek tego sezonu!

Swoją drogą przewijałam cały odcinek chyba dziesięć razy, by jeszcze raz móc spojrzeć na stary pokój Starlight. So rebel...







# Nauki płynące z serialu: Sezon trzeci

Morały dobre i złe

**C**zas na trzecią część „Nauk płynących z serialu”. Jak to dobrze, że ten sezon jest krótki. Przynajmniej moje cierpienia skończą się dwa razy szybciej niż zazwyczaj. Dlaczego ja w ogóle to robię... A tak, dla Was, moi kochani czytelnicy. Toteż docenie moje starania i zostawcie jakiś komentarz pod numerem. Bo inaczej strzelę focha, odejdę z fanomem i zacznę pisać o rosiczkach.

» *Cahan*

## The Crystal Empire

Odcinek, w którym Twilight musi rozwiązać test od Celestii, czyli samodzielnie uratować Kryształowe Imperium. Głupia bambaryła naprawdę zamierza nie przyjmować niczyjej pomocy, bo to, że przez nią mogą cierpieć niewinni, to nic, liczy się tylko egzamin. Brawo, doskonały materiał na przyszłą książeczkę. Całe szczęście, że Spike uratował sytuację. Koniec końców fioletowy koń zaliczył zadanie.

Nie wiem, jaki morał ma ten dwudcinkowiec. Ale coś jest tu bardzo nie tak. To Twilight jest traktowana jak bohaterka, choć bez Spike'a nie zrobiłaby nic. Ba! Była gotowa samolubnie narażać innych na niebezpieczeństwo. Podejrzewam wręcz, że w teście chodziło o to, żeby złamać zasady, bo władca powinien chronić poddanych za wszelką cenę.

## Too Many Pinkie Pies

Jedna Pinkie to za dużo. Więcej Pinkie to gorzej niż plaga szarańczy, stonki ziemniaczanej i Warszawiaków w jednym. Całe szczęście, że klony zostały unicestwione. Niestety, oryginał przeżył. O ile to faktycznie jest oryginał. Jakby przyjaciele postawili mnie przed ścianą ze schnącą farbą, to bym zasnęła. Klony nie miały pamięci oryginału, nie lepiej więc byłoby je wypytać o coś, co mogła wiedzieć tylko Różowa Zaraza 1.0?

A morał tego odcinka jest taki sobie. Że posiadanie wielu przyjaciół i konieczność odmawiania jednemu, by spędzić czas z drugim, jest dobra, bo będą inne okazje. A co, jeśli nie będą? Albo nie będą tak fajne? W życiu trzeba podejmować wybory i czasami nie będą łatwe. Ba, czasami to wybór pomiędzy kiłą a rzeźączką lub pomiędzy wuzetką a kremówką.

## One Bad Apple

CMC i podobnie upośledzona kuzynka Apple Bloom. Ten tekst nie miał na celu urazić osób niepełnosprawnych, to żart. Poza tym te kompleksy na punkcie znaczków. Mnie raczej dziwi, że nie śmieją się z ziomeków, których specjalne talenty są słabe, jak rzucanie podkową czy mycie toalet.

A jakie wnioski można wyciągnąć z tego odcinka? Może że czasami pójdzie na skargę do dorosłych jednak jest rozwiązaniem. Oraz że niektórzy są dupkami z jakiegoś powodu, bo np. życie wcześniej

kopało ich po zadach. Tylko czy to ich usprawiedliwia? W Koniolandzie najwyraźniej tak. Ale tak właściwie, to całkiem niezły ten morał. Odcinek zresztą też, zwłaszcza jak na te o Zdobywcach Uroczego Zadka.

## Magic Duel

Wielki powrót Trixie. Tym razem przypakowała i spuściła łomot Twilight. Nie żeby Ponyville sobie na to nie zasłużyło, bo jednak trochę zasłużyło. Poza tym mieliśmy kolejny przykład opętania przez jakąś mroczną magię. Ogółem sytuacja mieszkańców Kurowsi jest niewesoła, a uczennica Celestii nie wie, co robić. Całe szczęście, że w sytuacjach kryzysowych można iść do Zecory, jednej z niewielu postaci posiadających mózg.

Bardzo fajny odcinek, a morał jest jeden: po co ci magia, skoro możesz korzystać ze sprytu i inteligencji. Tzn. z magii przyjaźni, Twilight. Ta fioletowa chabeta chyba nigdy się nie nauczy. No i czy po prostu nie mogła poprosić o pomoc Luny, Celestii, Cadance, kogokolwiek spoza Ponyville? Dobrze, Ceśka akurat była zajęta, ale cała reszta? Kurowieś leży rzut beretem od Cwałowa.

## Sleepless in Ponyville

Scout nasłuchiwała się strasznych opowieści RD i nie może spać, ale nie chce się przyznać, że się boi. Ogółem morał jest taki, że należy przyznawać się do strachu i w ogóle, bo to żaden wstyd, ale no... No nie wiem. Bezgłowy koń i staruszka, która zgubiła podkowę, to jakieś takie średnie powody do strachu. Słasicie i łonie z „Kubusia Puchatka” już były straszniejsze od tego. A one tylko kradły miód. No i w prawdziwym życiu wyjście z lękowej szafy może skończyć się tym, że otoczenie nas wyśmieje.

## Wonderbolts Academy

Bardzo lubię ten odcinek i jednocześnie uważam, że jego końcówka została totalnie zepsuta. Uważam, że Lightning Dust została potraktowana niesprawiedliwie i niewspółmiernie do winy. Poza tym przez cały odcinek Wonderboltsi chwalili jej podejście, a potem RD strzeliła focha i nagle zachowanie zielonej pegazicy okazało się be, a ona sama została wywalona. Jakoś wcześniej nikt z kadry nauczycielskiej nie protestował, a nawet gratulowali wyników. Skąd Lightning miała wiedzieć, że granica została przekroczona?

Dobrze, jej zachowanie było niebezpieczne, ale od razu wyrzucać? Nie mogli jej normalnie ochrzanić i zdegradować do roli skrzydłowej? Bo pewnie nigdy by się jej nie pozbyli, gdyby sama wielka Rainbow Dash nie stwierdziła, że odchodzi. Sama nie uważam Lightning Dust za złą klacz. Raczej za głupią, lekkomyślną i bardzo ambitną bambarytę, czyli idealny materiał na Wonderbolta.

Po trupach do celu – to zły sposób na życie, przynajmniej według kucyków. W prawdziwym świecie sprawdza się zadziwiająco dobrze. A że to niemoralne... Bywa. Z drugiej strony nie wiem, czy należy uczyć dzieci, że zło jest całkiem opłaczalne, więc nie potępiam. Tylko, naprawdę, musieli tak poprowadzić zakończenie?

## Apple Family Reunion

Rodzina jabłek, składająca się z samych kucyków rasy pomme de terre – to chyba straszni rasiści, skoro się nie łączą z jednorogami oraz pegazami – organizuje zjazd. Cała familia razem przez jeden dzień na Akrach Słodkich Jabłek! Weeeeeee! Całkiem przyjemny odcinek. A morał? Wrzucę cytaty z polskiej wersji językowej: „Nauczyłam się dziś czegoś bardzo ważnego. Rodzina to nasza pierwsza i najbliższa paczka przyjaciół. Okazuje się, że gdy ma się wokół siebie bliskie osoby, nie trzeba robić nic szczególnego, aby mieć potem miłe wspomnienia. Nawet najprostsze zajęcia mogą nabrać wielkiego znaczenia. Nie liczy się bowiem co, lecz z kim.”

Cóż, z pierwszą częścią się nie zgadzam – osobiście uważam, że z rodziną to najlepiej na zdjęciu. A z drugą? Jak najbardziej. Czasami dobrze jest się po prostu poboczyć, poplotkować i nie robić nic konkretnego. Miłe wspomnienia piszą się same, a legendarne przygody przeżywa się przez przypadek.

## Spike at Your Service

Tego odcinka nie było, po prostu przejdźmy dalej... No dobra, rozumiem, że tak nie można, ale on jest okropny. Nudny, głupi i nie wiem, co robi ze Spike’iem, którego naprawdę lubię. Morał jest taki, że przyjaciele po prostu sobie pomagają. No, pomagają, ale no... Nawet dwulatek by się chyba tego domyślił. Może jeszcze ktoś zrobi odcinek o tym, że przyjaciele po prostu się lubią?

## Keep Calm and Flutter On

Discord, Pan Chaosu, koleś, którego boi się cała Equestria i który pewnie mógłby zrównać z ziemią cały kraj, nawraca się na jasną stronę mocy, ponieważ w ekspresowym tempie zaprzyjaźnia się z Fluttershy i nie chce jej stracić. Przede wszystkim to nie jest przyjaźń. Przyjaźni nie zawiera się tak szybko. Poza tym ta zmiana nastawienia draconequusa... Za szybko, za gwałtownie. Drogie dzieci: przyjaźń to nie magia, a on się nie zmieni! A przynajmniej nie tak łatwo i nie tak szybko.

## Just for Sidekicks

Kolejny beznadziejny odcinek z fioletowym gekonem w roli głównej. Ten odcinek chyba nie ma morału, więc przynajmniej nie muszę się rozpisywać o tej abominacji. No może poza tym, że należy uważać na białe króliki. Jeśli akurat nie rozszarpią ci tętnicy szyjnej, to przynajmniej uciekną spod opieki i zapewnią niezapomniane wrażenia. Biedny Spike, on po prostu ma pecha.

## Games Ponies Play

Sześć, czy raczej pięć, idiotek próbuje zaimponować klaczy z komisji Igrzysk Equestriańskich. Ale pomyliły klacze, bo są idiotkami. Poza Rarity, która w tym czasie starała się uczesać Cadance. No, ale to Equestria, wszystko kończy się dobrze, a Mane Six pomimo wielkiej wpadki organizacyjnej sprawia, że Kryształowe Imperium wygrywa konkurs. Czemu to jest zły morał? Bo kucyki znowu nie płacą za swoje błędy, a dobre chęci nie naprawią ogromnej niekompetencji.

## Magical Mystery Cure

I finał! A w nim nie ma morału. Chyba że bycie ulubieńcem nauczyciela się opłaca. A za jakieś głupie, pozbawione znaczenia zaklęcie się dostaje skrzydła. I w ogóle od kiedy magia w MLP polega na wygłaszaniu jakichś durnych formułek? Ja lubię ten odcinek, ma fajne piosenki i kiedyś wierzyłam, że Twilicorn to całkiem spoko pomysł. Z czasem okazało się, że jednak nie, ale bywa.





# Rysowanie to magia

Fryzury na każdą okazję

Dziś kolejny artykuł z serii budowania konia od podstaw! Mam nadzieję, że się cieszyacie. Z poprzednich tekstów mogliście dowiedzieć się trochę o anatomii serialowych kucyków, a także rysowaniu oka naszych milusińskich. Tym razem chciałabym zaprosić Was do małej zabawy w fryzjera. Mam nadzieję, że podczas niej dowiecie się kilku wczesanych wskazówek i ciekawostek, więc nożyczki w dłoń i zaczynamy strzyżenie!

»Moonlight

od „wielkiego dzwonu”, gdy wypada się ubrać, by zabłysnąć przed ciekawskimi oczami. Na co dzień najpopularniejsze są proste, naturalne fryzury bez żadnych akcesoriów zarówno dla grzywy, jak i na ogonie. Jedyną główną bohaterką, która na wzór swojej matki zawsze nosi związane włosy zarówno na głowie, jak i ogonie, jest Applejack. Najbardziej wyróżniający się kolor włosów posiada młoda klaczka Toola Roola, wzorowana na swojej poprzedniczce z generacji trzeciej. Jako jedyna w MLP:FIM posiada grzywę w innych barwach niż ogon, co wcale nie jest tak rzadkie wśród prawdziwych kucyków.

## Podoba mi się jej... grzywa

Tak jak w naszej szarej ludzkiej rzeczywistości, fryzury kucykowe można podzielić w podobny sposób, na te typowo samcze: krótkie, przeważnie jednokolorowe, raczej proste i bez zbędnych akcesoriów oraz te odpowiednie dla klaczy: fantastyczne, długie z różnokolorowymi akcentami, czasem upięte czy też zaplecione, proste, falowane, kręcone... jest w czym wybierać. Oczywiście, w obu przypadkach znajdują się wyjątki od od tego trendu, które urozmaicają nieco obraz, jak długa, artystycznie spięta blond grzywa Zephyra Breeze czy też krótka fryzura z romantycznym loczkiem Candy Mane (uroczy kucyk z tła, często pokazywany z innym cutie markiem; ciekawostka: podczas jednego ujęcia w odcinku „Konkurs talentów” można zauważyć, że w tym loczku ukrywa cukierki). Z tego, co zauważyłam, wyjmując paninę Rarity, kucyki raczej niezbyt często zmieniają uczesanie podczas trwania serialu. Robią to tylko



## Obserwacja – drogą do boskiej fryzury



Ponieważ włosy naszych serialowych kucyków, w przeciwieństwie do prawdziwych koni, wyrastają raczej głównie z ich głowy, z powodzeniem możemy rysować im uczesania zainspirowane ludzkimi stylizacjami. Czy to kok, czy to warkocz, czy rozpuszczone, przed rozpoczęciem pracy warto usiąść przed lustrem i poobserwować, jak światło zachowuje się na nich przy różnych ułożeniach; można w tym celu wykorzystać też koleżankę lub kolegę, w ostateczności poprosić o pomoc wujka Google. Włosy nigdy nie są jednolite i całkowicie proste na całej swojej długości. Podczas tego małego badania zwróćcie uwagę na młode, jasne włoski, które odstają od przedziałka lub te tuż nad czołem, czy też na ciemniejsze rejony, gdzie włosy się zaginają i przeplatają z innymi pasmami. Gdy zaczniemy grupować je w pasma, zamiast traktować każdy włoszek oddzielnie, ułożenie przestrzenne fryzury powinno być dużo łatwiejsze. Pamiętajcie też, że światło odbijające się od powierzchni włosa nigdy nie jest całkowicie białe, więc warto, zamiast po prostu zostawiać białą kartkę w miejscach odblasku, użyć najjaśniejszego odcienia dla koloru grzywy, jaką rysujemy, lub po prostu lżej przyciskać rysik, a potem rozjaśnić te obszary dobrze napigmentowaną białą kredką.

## Koloryzacja w blasku księżyca



Mój sposób na rysowanie włosów jest stosunkowo prosty: kreski, kreski i jeszcze raz kreski. To klucz do w miarę realistycznie wyglądającej grzywy, a przy okazji dobry sposób na odstressowanie się po ciężkim dniu pracy. Podczas tworzenia swojego stylu mocno zainspirowałam się pracami Magpie'a, który kreskowanymi grzywami wybijał się niegdyś na fandomowej scenie rysowniczej. Uwielbiam wymyślać stylizacje dla kucyków, dlatego grzywa i ubranka to taki mój konik. Nieważne, jakiego OCKa czy kanonowego kucyka przyjdzie mi rysować, wręcz uwielbiam w ten sposób dodawać do pracy coś od siebie, nawet jeśli będzie to tylko zwykły warkocz czy kwiaty we włosach. Zwykle samo tworzenie fryzury poprzedzam wyszukiwaniem inspiracji. Następnie standardowo rysuję kółko na głowę, zaznaczam w nim oko, ucho i zarys pyszczka, lekko przyciskając ołówek do kartki. Dopiero po tym zabieram się za koncepcyjny zarys kształtu grzywy i dzielę go na kilka pasm zgodnych z zamierzonym ułożeniem włosa. Magpie uczył mnie, że jeśli chcemy, by włosy wyglądały naturalnie i realistycznie, trzeba robić je delikatnymi i łagodnymi liniami, żeby nie sprawiały wrażenia sztucznych. Obrys najczęściej rysuję ołówkiem twardym z grafitem 2H lub F i przed nałożeniem pierwszej warstwy kredek ścieram delikatnie szkic gumką. Rarity posiada jedno z nieco bardziej wymagających, ale też bardzo satysfakcjonujących do narysowania włosów,

więc posłuży mi dzisiaj jako modelka. Pracę nad grzywą, podobnie jak w przypadku oczu, zaczynam od doboru palety kolorów. Jako że panna Rarity posiada włosy w odcieniu indygo przechodzącym miejscami w morwowo, wybieram więc sobie jedną lub dwie ciemnogrnatowe i ciemnofioletowe kredki, kilka jaśniejszych ciepłych i zimnych fioletów oraz jedną błękitną i białą. W trakcie pracy wszystkie rysiki muszą być dobrze naostrzone, dlatego zawsze mam w pobliżu temperówkę. Kolorowanie zaczynam od nałożenia najciemniejszych kolorów u nasady włosów. Następnie jaśniejszym kolorem lekko poprawiam wymazany obrys, tworząc swego rodzaju kontur. Na tym etapie ustalam stronę padania światła na kucyka i zgodnie z tym wyznaczam na grzywie miejsca, w których włosy będą odbijać światło. W przypadku Rarity są to przeważnie te miejsca wypukłości jej loków, gdzie grzywa znajduje się „bliżej widza”. Podczas kolorowania staram się zostawić te miejsca jaśniejsze, tak jak opisałam to w poprzednim akapicie. Kreski staram się stawiać łagodnie, podążając jednocześnie za kierunkiem wcześniej wyznaczonych pasm. Najlepiej, by owe linie były lekkie i zaoblone. Ponawiam ten proces z kilkoma kolorami, prowadząc kreski pod delikatnie innymi kątami. Gdy nałoży się na siebie w ten sposób wiele cieniutkich linii i zachowa odpowiedni kontrast, włosy zdają się żyć i zdecydowanie nie wyglądają sztucznie. Na sam koniec używam najjaśniejszej kredki wraz z białą w miejscu refleksów. Zwykle zamalowane pasmo jest przyciemnione u nasady i przy swoim końcu, to nadaje grzywie nieco objętości. Te miejsca loków, które są raczej wklęsłe i nie dociera do nich światło, koloruję całe nieco ciemniejszymi odcieniami z zachowaniem tej samej zasady przyciemniania końców pasma. Proces powtarzam dla wszystkich pasm w grzywie i podobnie postępuję w przypadku ogona. Na sam koniec, jeśli chcę dodać włosom jeszcze większego realizmu, dodaję białym żelopisem lub jasną kredką kilka włosków, które oddzieliły się od pasma i odstają samotnie. Bardzo dobrze to wygląda, jeśli rysuje się je od nasady i lekko opadające na pyszczek. W ten sposób kucyk nabiera nieco trójwymiarowości.

### Niech mi pani coś doradzi

Jeśli chcemy uzyskać ciekawy efekt kredkami i umożliwić sobie pracę z białą kredką przy światłocieniu, warto przed przystąpieniem do kolorowania grzywy i ogona nałożyć warstwę bazową. Takim podkładem mogą z powodzeniem być akwarele lub markery w odcieniu pasującym do rysowanej grzywy. Najlepiej

będzie wybrać wśród odcieni o średniej jasności, co umożliwi nam pracę zarówno z cieniami, jak i refleksami na pasmach. W ten sposób biała kredka staje się dużo bardziej użyteczna. Jeśli chcemy uzyskać gładkie i lśniąco włosy, możemy dodatkowo potraktować je na koniec również białym lub innym pasującym jasnym rysikiem w celu wygładzenia przejść między kolorami. W tym przypadku nasza kredka zadziała jako blender, oszczędzając nam pieniędzy i czasu na kupno specjalnych przyborów.

Jeśli chodzi o kolorowanie grzywy samymi markarami, to w tym wypadku świetnie sprawdzają się te z końcówką typu brush, zarówno dla wodnych, jak i alkoholowych pisaków. Świetna jest też taka wykonana z włosia jak w zwykłych pędzelkach, którą można spotkać w wodorozpuszczalnych pisakach – Zig clean color real brush.

### Ile fryzjerów, tyle stylów

Sposobów na rysowanie grzywy jest kilka. Ja preferuję ten bardziej realistyczny, który niestety, wymaga poświęcenia większej ilości czasu. Jeśli jesteście nieco bardziej leniwi, w tym celu równie dobrze może sprawdzić się naśladowający wektory, gruby kontur wypełniony jednolitym kolorem z przejaśnieniem w miejscu refleksów. Pozwala on na tworzenie bardziej szalonych i nie zawsze realistycznych fryzur, które sprawdziłyby się w serialu. Grzywy w takim stylu zajmują zdecydowanie mniej czasu, a mogą być równie efektowne. Jeśli szukamy czegoś pomiędzy, proponuję zaczerpnąć nieco inspiracji od mangaków i narysować grzywę pasmami z wyraźnym konturem i zaznaczeniem kierunku układania się włosów kilkoma cienkimi kreskami, a pozostałą przestrzeń wypełnić kolorem. Tu również warto zaznaczyć refleksy pomiędzy grupkami wyrysowanych linii. Ten sposób bardzo dobrze sprawdza się, jeśli wykonujemy obrazek markerami na bazie alkoholu. Jeśli chcemy uzyskać nieco bardziej rozmyty, puchaty efekt włosów, który doda nieco magii do pracy, polecam użyć akwareli z nieco większą ilością wody i na koniec dodać detale kolorowymi kredkami. Kucykowe włosy należą do tych ciekawszych części pracy, więc gorąco zachęcam Was do kombinowania. W ten sposób łatwo nadać rysunkowi unikatowego charakteru.

Słowniczek:

**Indygo** - ciemnobłękitny wpadający w fioletowy  
**Morwowo** - fioletowy z odcieniem czerwieni, w kolorze owoców morwy  
**Mangaka** - zwyczajowo twórca mangi, ale też rysownik zwyczajnych komiksów.

# 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/>



# Dark Souls okiem casuala

Cahan gra w Symulator Śmierci

**N**igdy wcześniej nie recenzowałam gier do ET. Nie dlatego, że w nie nie gram, tylko zazwyczaj wolałam się skupić na czymś innym, a tu dać pole do popisu reszcie redakcji. To jednak nie będzie recenzja, po prostu chcę się z Wami podzielić pewnym doświadczeniem, bo pierwsze Soulsy to miłość trudna, bolesna i wyjątkowa. Są inne pozycje, które lubię bardziej niż DS, ale chyba żadna z nich nie zapewniła mi takich przeżyć.

» Cahan

Postawmy sprawę jasno: jestem casuałem i w większość gier pykam na poziomie normalnym, bo nie chce mi się z nimi męczyć. Czasami coś przejdę na najwyższym poziomie trudności, ale raczej nie jest to mój pierwszy raz. Do sięgnięcia po Dark Souls namówił mnie kolega i serdecznie mu za to dziękuję. Poza tym miałam ochotę na fajne walki z bossami po tym jak przeszłam dodatki do Wiedźmina 3. Trochę poczytałam w Internecie, zobaczyłam screeny z gry, stwierdziłam, że Ziewający Smok wygląda fajnie, a ja muszę się zrelaksować po biochemii.

Nieświadoma, radosna i gotowa na śmierć zainstalowałam Dark Souls: Prepare to Die Edition. Gra szybko doprowadziła mnie do płaczu. Zrobiła to w zasadzie raz i to zanim ją odpaliłam. Bo widziacie... nie mogłam jej odpalić! Z tego, co czytałam, to jest to częsty problem, zwłaszcza na nowszych Windowsach. Żeby gra działała mi na 8.1 musiałam

otworzyć ją w trybie zgodności z Windowsem 7. A ponieważ port na PC jest zepsuty, to nie obyło się bez DSfixa, czyli stworzonego przez fanów moda, dzięki któremu gra staje się w ogóle grywalna.

Mimo wszystko gra przy pomocy myszki i klawiatury podpada pod masochizm, bo kamera wariuje, klawisze są przypisane na stałe (i to w dziwny sposób), a podpowiedzi są skonstruowane dla pada. Dlatego odkopałam mojego wiekowego, dwunastoletniego pada i w końcu zajęłam się grą, a nie walką by Dark Souls w ogóle chodziło.

Pierwsze wrażenie? Cóż, jak na grę z 2011 roku (wersja na PC została wydana w 2012), to z modem jest dobrze. Może nie jest to Skyrim czy najnowszy Wiedźmin, ale jest całkiem ładnie. Dobra, surowo, ale nie chciałabym w Soulsach mnóstwa zbędnych bajerów. Całość jest bardzo estetyczna, klimatyczna i przemyślana. No, może poza dwoma lokacjami, które są w zasadzie niedokończone i mobów w nich tyle, że więcej ich matka nie miała. Podoba mi się projekt, podoba mi się ścieżka dźwiękowa, a nawet to, że w większości miejsc w grze słyszymy tylko odgłosy własne i przeciwników.

Początki nie były takie trudne. No dobra, ssałam mocno, ale bez problemu dotarłam do drugiego bossa (w przypadku obrania standardowej drogi). Samego demona biłam bardzo długo i zaliczyłam na nim chyba więcej zgonów niż na jakimkolwiek innym przeciwniku w grze. Co jest zabawne, bo ten pan w późniejszej lokacji jest zwykłym mobem.



No, ale w końcu się nauczyłam (w miarę) i jakoś to poszło, a gra stała się przyjemna oraz diabelnie satysfakcjonująca. W zasadzie, to chyba każdemu, kto po raz pierwszy sięga po tę grę radziłabym powiedzenie sobie, że się dojdzie przynajmniej do pewnego etapu. Żeby móc się do Dark Souls przekonać. U mnie było to zabicie w pierwszy dzwon.

W kwestii płynności rozgrywki, to nie mam pojęcia ile miałam klatek na sekundę, ale gra raczej się nie cięła. Nawet w Blighttown chodziła płynnie, zresztą tu ponoć problem występuje w edycjach konsolowych. Dlatego jeśli ktoś zastanawia się na co kupić DS, to chyba jednak polecam wersję na PC. Co prawda bez modów jest niegrywalna, ale z nimi jest spoko, no i ładniejsza oraz płynniejsza. Niebawem ma wyjść remaster, ale póki nie zostanie ograny przez graczy, to ciężko powiedzieć, czy warto.

Jeśli chodzi o sterowanie, to jest naprawdę bardzo wygodne i podoba mi się klawiszologia w przypadku pada. Dodatkowo świetnie, że można zaznaczać przeciwników poprzez wciśnięcie prawej gałki. W wielu sytuacjach potrafi to uratować zad. Miło też, że ruchy postaci zależą od jej obciążenia, broje faktycznie mocno różnią się wyglądem i statystykami, a każda broń ma inny zestaw ruchów. Bronie w ogóle są różnorodne i dość ciekawe. Poza tym można je ulepszać i modyfikować, więc niemal każda broń jest całkiem sensowna. No i jest jeszcze magia, której są aż trzy rodzaje. Jednak sama nie korzystałam, słyszałam tylko, że bardzo ułatwia grę.

Przez tę całą różnorodność broni cały system walki jest ciekawy, bo każdą walczy się inaczej. Sama bawiłam się głównie mieczem czarnego rycerza, halabardą czarnego rycerza i boskim claymore'm. W grze są też tarcze, które bardzo ułatwiają rozgrywkę, zwłaszcza świeżym graczom. Jednak najważniejsze są przyjęta strategia i cierpliwość. Walki w Dark Souls nie są jakoś szczególnie szybkie i nawet najlepszy szpej nie pokona za nas bossa. Ani nawet wielu zwykłych mobów. Jeśli zamierzacie w to zagrać, to odzwyczajcie się od tego, że wbiegacie w grupę dziesięciu wrogów i ich siekacie, biorąc sporo ciosów na klatę. Tu to tak nie działa.

Powiedziałabym, że to jest właśnie ta główna trudność Dark Souls – nawyki z innych gier (nie licząc gier Souls like) tu nie działają. Wielu wrogów (w tym większość bossów) ma ataki, które mają gracza na jeden cios. Co prawda gracz też jest w stanie

zadawać naprawdę konkretne obrażenia w późnej fazie gry najtwardsze moby schodziły może na cztery ciosy mojej halabardy. Co nie zmienia faktu, że były w stanie mnie ubić w jakieś dwie sekundy.

Dark Souls nie wybacza tak, jak chociażby Wiedźmin 3 na Drodze ku zagładzie. Z drugiej strony każdego wroga możesz ubić pięściami, jeśli się uprzesz. Także jest to w miarę sprawiedliwe. Wrogowie nie skalują się do poziomu bohatera. No i odradzają się w nieskończoność, co jest zarówno wadą jak i zaletą. Wadą, bo jeśli gdzieś zginiesz, to zaczynasz znowu od ostatniego ogniska i zaletą, bo zawsze możesz na nich farmić dusze, które są zarówno expem jak i walutą.

Czy walka jest sprawiedliwa, mądra i w ogóle Dark Souls oczekuje tylko tego, że gracz nie będzie debilem? Nie, nie jest. A przynajmniej nie do końca. Zazwyczaj faktycznie giniesz dlatego, że popełniłeś błąd, spóźniając się z unikiem czy pakując się w nieciekawą sytuację. Ale zdarza się, że umierasz przez buga. Poza tym siła ataków przeciwników bywa bardzo... nieprzewidywalna. Podobnie jak nieintuicyjne bywa to, jak sobie z nimi poradzić. Bo wiecie, że jak macie dobrą tarczę, to możecie na nią przyjąć uderzenie młota, który jest większy od Was? Ja bym się nie domyśliła. Ani to, że jak smoczek sobie idzie, to muśnięcie jego nóżki z boku kończy się zgonem, ale jak nas połknie, to tylko nam trochę HP zejdzie.

Jak nauczycie się rozkładu pułapek i tego, co dany przeciwnik może, to gra jakoś szczególnie trudna nie jest. Dalej wymaga wyczucia i cierpliwości, ale jest to do nauczenia. Tylko że doskonale rozumiem ludzi, którzy się wkurzają i rzucają to w cholerę. Bo nauka zawiera dużo umierania. I nie ma tak dobrze, że sobie zapiszesz grę tuż przed tym przeciwnikiem, z którym się męczysz dziesiąty raz. Po śmierci budzisz się przy ostatnim ognisku i tyle.

A walki z bossami? Zazwyczaj jest świetnie i naprawdę różnorodnie. Każda ma wspaniałe soundtrack, który na długo zapada w pamięć. Niektóre są trudne, inne wręcz banalne. Jedna jest naprawdę kiepska i to do tego stopnia, że studio za nią przeprosiło. Część trochę źle rozumie poziom trudności. No i zapamiętajcie dobrze pierwszego bossa, bo spotkacie go jeszcze przynajmniej raz, a maksimum dwa. Tym razem w nieco zmienionej i dużo silniejszej wersji. Najbardziej przypadli mi do gustu bossowie z DLC i to w zasadzie wszyscy, łącznie z opcjonalnym. To była czysta przyjemność.



Niestety, ale do bossów trzeba się dostać. I droga do nich nie zawsze jest łatwa. Do niektórych jest blisko, do innych nie. No i nie do wszystkich da się po prostu olać moby i biec. Poza tym bieg też nie jest taki łatwy. Co prawda lokacje są zazwyczaj ładne i fajne, czasem da się też odblokować skrót, który znacząco ułatwia życie, ale i tak jestem za ogniskiem tuż przed każdym bossem.

Poszczególne lokacje łączą się w wielu miejscach i przy pomocy licznych skrótów. Świat nie jest też jakiś szczególnie wielki i to dobrze, bo mniej więcej przez pierwszą połowę gry się wszędzie chodzi na piechotę. Dopiero później zdobywa się zdolność szybkiej podróży, czyli teleportacji między wybranymi ogniskami. Mapy nie ma. Wskazówek gdzie iść raczej też nie. Jeśli się nie wie, to można się wpakować w niezłe bagno, bo niektóre lokacje są zabójcze dla świeżego gracza. I nie zawsze da się stamtąd wrócić. Znaczy, da się, ale nie jest to proste.

Fabuła jest ciekawa i głównie poukrywana w opisach przedmiotów, wyglądach lokacji i pojedynczych wypowiedziach NPCów. Problem w tym, że bez czytania wiki i oglądania filmików na YouTube, to większości rzeczy prawdopodobnie się nie dowiesz, a wiele wątków nie zostanie ukończonych. Z jednej strony jest to całkiem ciekawe rozwiązanie, a z drugiej... Gra czasami naprawdę mogłaby wyeksponować coś nieco bardziej wprost. Zwłaszcza na początku. Bo w zasadzie to trafiasz do Lordran i słyszysz, że masz zabić w dwa dzwony, jeden jest

na górze, a drugi na dole. A czemu? Bo coś się stanie. W efekcie nasz Wybrany Nieumarły sobie łązi po świecie i bije potworki, ale średnio wie dlaczego.

Są ludzie, którzy twierdzą, że to genialne rozwiązanie i w ogóle, a gra po prostu wymaga myślenia i nie traktuje gracza jak debila. Cóż, nie zgadzam się z tym. Bo uważam, że jednak opisy przedmiotów choć ciekawe, to mają mniej sensu niż choćby ekspozycja w dialogu. Nie mówiąc już o broniach, które wypadają z ogonów niektórych bossów. To jest fajne i w ogóle, ale to logika gry. Dark Souls ma mechanikę, która jest uzasadniona fabularnie. Takie rozwiązanie mi pasuje, ale mogłabym też napisać długaśny tekst o tym, że często to nie ma żadnego sensu.

Czemu? Bo inaczej grałoby się koszmarnie. Gry komputerowe rządzą się swoimi prawami i próba zamaskowania ich przy pomocy teorii o tym, że czas w Lordran płynie inaczej, a mobki się odradzają, bo coś tam tego nie zmieni.

Nawet tryb multiplayer jest uzasadniony fabularnie. I w sumie jest całkiem ciekawy, choć nie bawiłam się nim za bardzo. Czemu? Cóż, nie tak łatwo znaleźć innych graczy. Czeka się długo. Zarówno żeby zostać przyzwanym do bossa jak i kogoś najechać. Choć to też zależy od rodzaju najazdu i pewnie od przymierza jakiego jest się członkiem. Sama pomoc przyzwałam raz. Są miejsca, w których znaków przyzwania jest całkiem sporo, ale przy większości bossów raczej ich nie widziałam. Fakt, że trzeba być w formie człowieka, a ja latałam głównie jako pusta, ale i tam mam wrażenie, że multi w DS1 się nieco wyludniło. Ewentualnie gra kiepsko dobiera do siebie graczy, to też jest możliwe.

Do multi i nie tylko przydają się różne przymierza. A tych jest całkiem sporo, z czego większość mniej lub bardziej ukryta. No, ale to gra w której ukryte są całe lokacje, więc o czym my mówimy... Czasami bez poczytania na necie ani rusz. Przymierza zapewniają członkom różne profity, choć jak dla mnie oferowały zbyt małą różnorodność. Cztery na dziewięć z nich oferuje cuda, czyli rodzaj magii, do uprawiania którego potrzebna jest wiara. Jedno zapewnia piromancję, pozostałe itemki oraz jedno nie daje w zasadzie nic ciekawego.

A co mnie najbardziej wkurza w Dark Souls? Różnego rodzaju bugi. Na pierwszym miejscu są problemy z kolizją. Myślisz, że jesteś bezpieczny za metrowej grubości murkiem? Włócznia zombiaka ma inne zdanie! Co prawda są miejsca, w których broń gracza również olewa przeszkody, ale jakoś robi to znacznie rzadziej niż ta dzierzona przez przeciwnika. Mówiąc wprost: nie liczcie na to, że się ukryjecie. Zdarza się również, że się wbiegnie na niewidzialną ścianę. Widocznie w Lordran zdarzają się niewidzialne cegły. Udało mi się również wpaść w dziurę w teksturze na pewnych schodach podczas walki z bossem. To nie skończyło się najlepiej. No i widziałam jak hydra trzyma głowę głęboko w skale, a bardzo duży piesek lewituje nad ziemią.

Kolejnym problemem są hitboxy, zwłaszcza bossów. Chociaż uwielbiam pewnego przeciwnika z DLC, to regularnie ginęłam na nim po oberwaniu atakiem... który mnie nie dotknął. No, gra czasami wariuje. Zdarza się jej również zwariować na korzyść gracza, ale znacznie rzadziej.

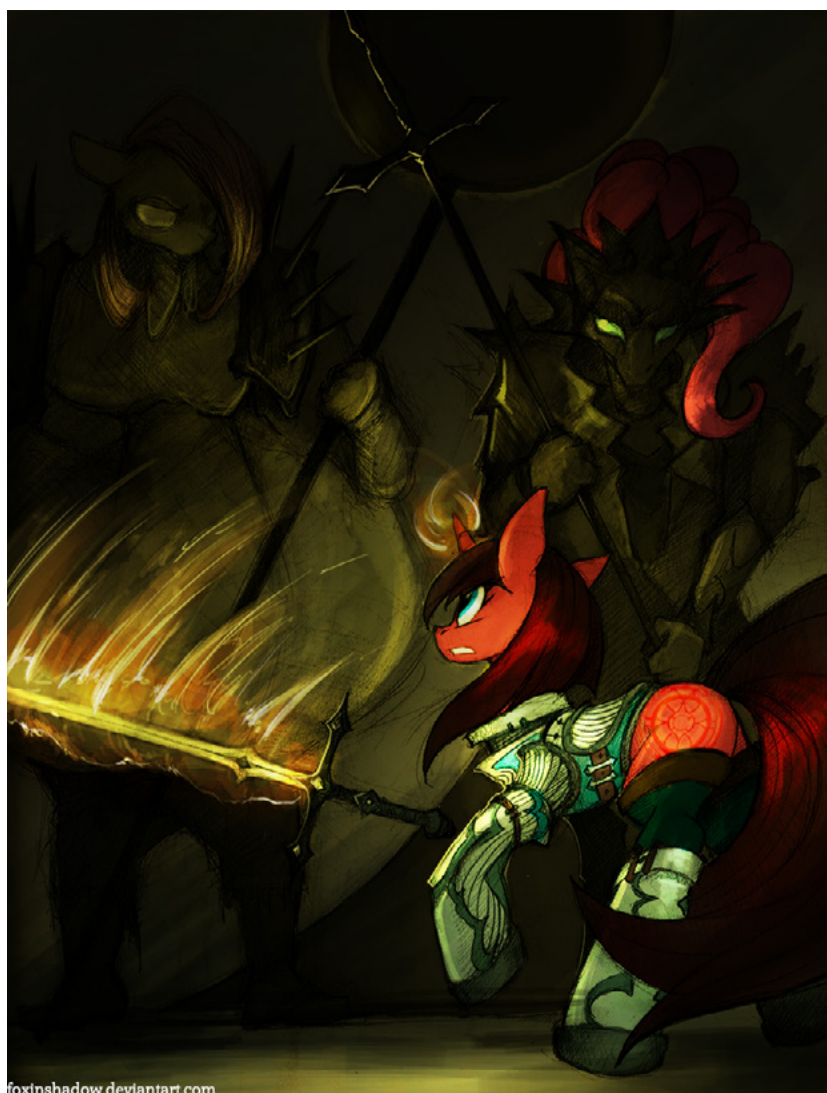
Ostatnią niedoróbką, która mi przeszkadzała w rozgrywce jest praca kamery. Kamera czasami się gubi. Po prostu. A kiedy gubi się kamera, to gracz widzi nie to co trzeba i jeśli dzieje się to podczas walki, to bywa źle. Zdarza się też, że blokowanie kamery na przeciwniku nagle przeskakuje na innego, nawet jeśli nie jest on agresywny. To również potrafi kosztować nas życie.

Czy po tych doświadczeniach uważam Dark Souls za trudną grę? Tak, ale w dość uczciwy sposób i do nauczenia się dla każdego. Za to pewne rozwiązania są bardzo nieprzyjemne dla świeżych graczy – gra nie mówi co robić ani gdzie iść, co potrafi mocno utrudnić rozgrywkę. Poza tym iluzoryczne ściany i sekrety, choć niewątpliwie fajne, to często są nie do odkrycia bez podpowiedzi pozostawionych przez innych graczy czy bez pomocy Internetu. Po prostu mam wrażenie, że całość mogłaby być lepsza, gdyby jednak częściej dawała jakieś wskazówki zamiast „domyśl się”. Bo jednak nie należę do grona masochistów.

Pomimo wielu wad sądzę, że Dark Souls to świetna gra. Bardzo klimatyczna, bardzo satysfakcjonująca pod względem

rozgrywki. Ma wspaniałą mechanikę walki i możliwości budowy postaci. A ta poukrywana fabuła jest naprawdę bardzo ciekawa. Zaś muzyka to po prostu mistrzostwo, podobnie jak projekty lokacji i przeciwników. Pokochałam Lordran, pokochałam bicie bossów, pokochałam eksplorację, odkrywanie i snucie własnych teorii. I Wam życzę tego samego, drodzy czytelnicy. Bo naprawdę warto dać temu tytułowi szansę. Może to, co napiszę teraz wyda się głupie, ale ta cała przygoda, to przede wszystkim zwalczanie własnych słabości i ograniczeń jako gracza. To jest właśnie w tym wszystkim najlepsze. Nauka, dawanie rady i zemsta na przeciwniku, który wcześniej zamiatał nami podłogi.

Nie taki diabeł straszny, jakim go malują, ale też nie taki prosty jak opisują go wierni fani Soulsów. Według nich DS to łatwa gra... No, może wiele casualowych tytułów na najwyższym poziomie trudności potrafi bardziej sklepać zad, ale też po co porównywać dorsza z tuńczykiem i się licytować czyja ulubiona pozycja mocniej poniewiera? Także ode mnie to tyle. Git gud and praise the sun!





# Recenzja „Awatar: Legenda Aanga”

Czyli Gray traci życie na kreskówkę

**O**statnio razem z młodszą siostrą oglądałam kilka odcinków kontynuacji tej kreskówki („Legenda Korry”), przez co wpadłam w lekko nostalgiczny nastrój i zapragnęłam ponownie obejrzeć serial opowiadający o przygodach poprzedniego Awatara.

» *Gray Picture*

Ale o czym właściwie to jest? Na świecie ludzie podzieleni są na cztery grupy: Plemiona Wody, Królestwo Ziemi, Nomadów Powietrza i Naród Ognia. Magowie potrafią panować nad żywiołem swojego ludu, lecz Awatar jako jedyny może posługiwać się nimi wszystkimi. Jego głównym zadaniem jest stanie na straży równowagi i pokoju na świecie. Jednak Awatar Aang zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach, więc nie było nikogo, kto byłby w stanie powstrzymać wojny wywołanej przez Naród Ognia.

Sto lat później Sokka i Katara, rodzeństwo z Plemiona Wody, odnajdują Awatara Aanga, który spędził cały ten czas w bryle lodu na biegunie południowym. Oboje postanawiają, że będą mu towarzyszyć w jego misji, gdyż przed nim trudne zadanie. Żeby mieć jakiegokolwiek szansę na zakończenie nadal trwającej wojny, Aang musi się jak najszybciej nauczyć magii wszystkich żywiołów. Ale żeby nie było za łatwo, gdy Naród Ognia dowie się o powrocie Aanga, wiele osób będzie próbowało go powstrzymać. Najzacieklejszym wrogiem chłopaka jest wygnany książę Zuko, dla

którego pokonanie Awatara to jedyny sposób na zmycie hańby i powrót do domu. Wspomniałam, że jedyna nadzieja świata mentalnie nadal ma 12 lat? Co może pójść nie tak?

Jak wspomniałam we wstępie, już kiedyś obejrzałam ten serial, ale było to dawno, więc trochę bałam się, że moje pozytywne wrażenie o nim to w dużej mierze jakaś nostalgia. Lecz muszę powiedzieć, że oglądając go ponownie, bawiłam się tak samo dobrze, jak za pierwszym razem. Mimo że zdecydowanie kreskówka powstała z myślą o małych dzieciach, świat Aanga jest dość skomplikowany. Z każdym odcinkiem twórcy dają coraz więcej informacji o ludziach go zamieszkujących, ich kulturze, wierzeniach oraz o tym, jak działa magia. Nie zabraknie też różnych dziwacznych zwierząt, jak dziobako-niedźwiedzie czy kaczkowo-żółwie. Mnie bawią.

Jedną z najlepszych rzeczy w tej bajce są sceny walki. Są po prostu świetne; przede wszystkim dynamiczne i bardzo różnorodne. Każda wygląda inaczej, a poszczególne postaci mają swoje unikatowe style walki. Jako że to bajka dla dzieci, nie ma w niej potoków krwi czy flaków, ale mimo to czuć, kiedy bohaterowie są w niekiedy śmiertelnym niebezpieczeństwie.

Na zakończenie nie zostało mi nic innego, jak powiedzieć, że zdecydowanie polecam obejrzeć „Awatar: Legenda Aanga”.



# Dark Souls, czyli sztuka przegrywania

*Uwaga: artykuł zawiera lekkie spoilery. Liczę, że nikomu nie będzie to przeszkadzać dla gry wydanej w 2011 roku.*

**E**poka Ognia dobiega końca i wkrótce wszystko spowije mrok. Świat opanowała plaga nieumarłych. Jesteś jednym z nich i podobnie jak wielu innych, którzy dzielą twój los, zamknięto cię w Azylu, gdzie w rozpacz oczekujesz na koniec czasów. Wtem do twojej celi wpadają zwłoki, przy których znajdujesz klucz, a poprzez szczelinę w suficie dostrzegasz tajemniczego rycerza. Podnosisz klucz, otwierasz drzwi i ściskając w ręku ułamany miecz, ruszasz w głąb mrocznego korytarza... by chwilę później stanąć oko w oko z bossem.

» *Falconek*

Powiedzieć, że Dark Souls od samego początku rzuca gracza na głęboką wodę, to niedopowiedzenie. Etap, który ma pełnić funkcję samouczka, zawiera jedynie kilka ogólnych wskazówek odnośnie sterowania, zaś zarówno mechanika gry, jak i jej fabuła pozostają owiane mgłą tajemnicy. Do tego już na tym początkowym etapie przeciwnicy nie dają taryfy ulgowej; zabijają szybko i skutecznie. Wszystko to w czasach, które przejdą do historii elektronicznej rozrywki jako okres upraszczania, oferowania graczom łatwego spełnienia snów o potędze i gier, które przechodzą się same („kliknij, aby zdarzyło się coś wspaniałego”). Jak to możliwe, że produkcja, która szła w poprzek tych trendów, odniosła tak wielki sukces? Postanowiłem przekonać się o tym osobiście.

Oczywiście o Dark Souls słyszałem wcześniej, ale w czasach jej premiery byłem zwolennikiem tezy o wyższości PC Master Race, a dodatkowo informacje o słabej jakości portu na komputery osobiste i konieczność zakupu pada tylko utwierdziły mnie w przekonaniu, że nie ma sensu tracić czasu na jakąś grę dla konsolowych plebejuszy.

Cóż, mogę od razu zdradzić, że niezagranie w Soulsy było błędem na miarę nieprzeczytania Wiedźmina, co swoją drogą pokazuje, że jednak fandom kucykowy do czegoś się przydaje, bo i do jednego, i do drugiego przekonałem się pod wpływem znajomych fandomitów.

Wszystko, co wiedziałem o Dark Souls, kiedy po uporaniu się z problemami z rozdzielczością ekranu i wykrywaniem pada wreszcie usiadłem do gry, to że jest trudna, a jej przejście jest dowodem na to, że zasługujesz na miano prawdziwego gracza. I chociaż ambicja jest potężną siłą napędową, to jednak liczyłem, że gra mnie wciągnie atrakcyjną rozgrywką czy ciekawym światem.

Klimatyczne intro i ciekawy setting (jesteś nieumarłym) nastawiły mnie do Dark Souls pozytywnie, ale przyznaję, że w trakcie prób przedarcia się przez Azyl Nieumarłych (pierwszą lokację, pełniącą funkcję samouczka) miałem ochotę cisnąć to wszystko w kąt.

Co prawda większość moich początkowych kłopotów była spowodowana nieprzyzwyczajeniem do systemu sterowania opartego na animacjach, w których postać jest „uwięziona” aż do ich zakończenia (takie rozwiązanie jest częściej spotykane w grach o rodowodzie konsolowym), ale i tak nieczęsto spotyka się gry, które dają wycisk już w tutorialu.

W końcu jednak, kiedy dotarło do mnie, że button mashingiem daleko nie zajdę, udało mi się wydostać z Azylu i zobaczyłem kaplicę Firelink. To był chyba ten krytyczny moment, w którym gra mnie oczarowała. Muzyka, wygląd lokacji i pierwsza rozmowa z kimś, kto zachował człowieczeństwo, wszystko to razem tworzyło klimat umierającego świata, w którym ostatni ocalali starają się utrzymać resztki zdrowych zmysłów. Kolejne lokacje były różne, dzikie lasy, wspaniałe miasta czy zapuszczone podziemia, ale wrażenie, że jest to kraina w fazie schyłku, towarzyszyło mi przez cały czas i było bardziej intensywne niż w jakiegokolwiek grze postapo. Zdecydowanie Dark Souls jest grą klimatyczną. Na to odczucie wpływa także muzyka, a dokładnie to, że jej prawie nie ma. Przez większość czasu gracz słyszy tylko kroki i głosy potworów czy inne naturalne dźwięki, a utwory muzyczne, gdy się pojawiają, służą podkreśleniu dramatyizmu w kluczowych momentach

lub budowaniu nastroju w ważnych lokacjach, dzięki czemu ich oddziaływanie jest silniejsze.

Tak czy inaczej, gra mnie wciągnęła i byłem gotowy zmierzyć się ze wszystkim, co jej twórcy postanowili rzucić przeciwko mnie.

Aż do pierwszego prawdziwego bossa (bo demon z Azylu był tylko przygrywką). Tak, demon Taurus dał mi wycisk. Moje pierwsze starcie z nim trwało jakieś piętnaście sekund. Następne próby nie wyglądały dużo lepiej, jednak z czasem zauważyłem, że z każdym kolejnym podejściem udaje mi się zabrać mu coraz więcej życia, a nawet ginąc, zaczynam coraz lepiej rozumieć, gdzie popełniam błędy, co dawało jakąś nadzieję na przyszłość.

To, że Soulsy brutalnie wymuszają na graczu dogłębne poznanie ich mechaniki i praw rządzących tym światem, to ważny aspekt wrażeń z gry, ale do niego przejdę za chwilę, a w tym miejscu pozwolę sobie na dygresję.

Jesper Juul w swojej książce „Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo” pisze, że gry komputerowe są jedyną formą sztuki, która pozwala na eksperymentowanie z porażką. Zasadniczo ludzie



starają się unikać czynności, które narażają ich na ryzyko porażki, gdyż uczucie związane z przegrywaniem jest nieprzyjemne, bolesne. Przegrywanie zaś jest nieodłączną częścią grania w gry wideo do tego stopnia, że te gry, które są zbyt łatwe (czyli nie pozwalają dostatecznie często przegrywać) są przez graczy gorzej oceniane.

To, że tylu ludzi z własnej woli naraża się na odczuwanie porażki poprzez granie w gry, jest możliwe dzięki umowności: jednocześnie wiemy, że jest to zabawa, ale umawiamy się (nawet z samym sobą), że będziemy nasze przegrane traktować poważnie. Podejmujemy grę, bo możemy sobie wytłumaczyć, że ewentualna przegrana jest bez znaczenia, ale frustrację z nią związaną odczuwamy równie silnie, jak w sprawach, które uważamy za poważne. Oczywiście, cały czas wiedząc, że wystarczy wyłączyć grę, aby uczucie frustracji zniknęło.

Juul porównuje gry do klasycznych tragedii: Jest nam przykro, że Desdemona umiera, ale nie spotkałby się z naszą aprobatą reżyser, który wystawiłby „Otello” w wersji, w której Desdemona przeżyje; chcemy, żeby było nam przykro.

Czy jednak te grove porażki mogą być wartościowe, wzbożać nas w jakiś sposób?

Taurusa oczywiście w końcu pokonałem. Jednak niedługo po nim trafiłem na korytarz i bramę, w której stało coś, co wyglądało jak opancerzony dzik. Po doświadczeniach z Taurusem wiedziałem, co się zaraz stanie: dzik rozpocznie szarżę, nadzieje mnie na swoje kły, a na ekranie zobaczę napis „Nie żyjesz”. Od ogniska był kawałek drogi i naprawdę nie chciało mi się jej pokonywać po raz kolejny. Uznałem, że na dziś starczy i wyłączyłem grę. Nie włączyłem jej przez kolejne pół roku.

Z psychologii wiemy, że istnieją różne, konstruktywne i destrukcyjne sposoby radzenia sobie z porażką. Jedną z metod destrukcyjnych jest

unikanie sytuacji, co do których spodziewamy się kiepskich efektów. W ten sposób umysł chroni się przed koniecznością radzenia sobie z ze stanem przegranej, ale oczywiście takie zachowanie nie prowadzi do zwiększenia szans na odniesienie sukcesu w przyszłości.

Dark Souls zapewne stałoby się kolejną z dzieł gier, które zacząłem i których nigdy nie dokończyłem. Impulsem, który pchnął mnie do powrotu do Lordran, była rozmowa z Cahan, która wówczas już dzięki świnię miała za sobą i od której dowiedziałem się, że w gruncie rzeczy jest to dość łatwy przeciwnik. Cóż, miała rację. Okazało się, że strach ma wielkie oczy i że naprawdę często jest tak, że tym, co uniemożliwia nam wygraną, jest nie rzeczywisty brak zdolności, a brak przekonania, że zwycięstwo jest możliwe.

Walka z dziką świnią i starcia, które nastąpiły po niej, pokazały mi także coś innego: te wszystkie nieudane próby zgładzenia Taurusa nie poszły na marne. Powtarzając w kółko sekwencję biegu od ogniska i walki z bossem, ćwiczyłem operowanie kamerą, przełączanie się między przeciwnikami i poruszanie między nimi. Zwykli Puści z wymagających wrogów, jakimi byli, gdy zaczynałem grę, stali się zawadą, której pozbywałem się mimochodem, ledwie zwracając na to uwagę. Ten trening zaprocentował w dalszej grze, która po Taurusie stała się jakoś łatwiejsza (co nie znaczy, że łatwa).

Jednak gdyby ambicja przejścia gry, o której poziomie trudności krążą legendy, była jedyną siłą, która pchała mnie naprzód, i tak nic by z tego nie wyszło. W końcu uzasadniłbym sobie, że mam lepsze rzeczy do roboty i nie ma co się tak męczyć (przecież to tylko zabawa). Na szczęście mechanika walki w Dark Souls jest naprawdę solidna i uczenie się kolejnych trików czy sposobów radzenia sobie z nowymi typami potworów po prostu sprawiało mi przyjemność. Tak samo odkrywanie tajemnic tego świata. Przy czym w Dark Souls słowa „odkrywanie” nie należy brać w cudzysłów. Zwykle w grach wszelkie „sekrety” zaprojektowane są tak, żeby większość graczy je znalazła, bo zakłada się, że nie należy poświęcać zasobów na tworzenie czegoś, czego nikt nie zobaczy. W Soulsach nawet „prawdziwe” zakończenie jest tak schowane, że praktycznie nikt nie ma szans go osiągnąć, grając po raz pierwszy. Z jednej strony oznacza to, że Wiki z informacjami o grze musi stać się nieodłącznym przyjacielem gracza, ale z drugiej, po pewnym cza



14100

nie zauważyłem, że zacząłem grać dużo uważniej niż zazwyczaj. Wszystkiemu się przyglądać, wszędzie zaglądać, myśleć o każdym detalu. Twórcy gry, ukrywając przede mną część efektów swojej pracy i skutecznie rozbudzając ciekawość, sprawili, że bardziej ją doceniłem.

Tak jak kaplica Firelink była momentem przełomowym, w którym gra przekonała mnie swoją estetyką i klimatem, tak walka z Taurusem, a później z dzikiem była przełomem, po którym przestałem postrzegać Soulsy jako grę trudną, którą przechodzę po to, aby coś sobie i światu udowodnić, a zacząłem na nią patrzeć po prostu jak na grę RPG z ciekawą mechaniką, fascynującym światem, historią, której zakończenie chciałem poznać i postaciami, których losy nie były mi obojętne.

A im dłużej grałem, tym bardziej uderzał mnie jeszcze jeden aspekt Soulsów, który chyba zwykle jest pomijany: ta gra jest najlepszym MMORPG na świecie, które bierze to wszystko, co w takim World of Warcraft czy Lineage 2 jest dobre (współpraca między graczami, wspólne rozwiązywanie problemów), a odrzuca ich negatywne cechy (konieczność organizowania się w dużych grupach i w efekcie dostosowywania swojego życia do gry, brak zakończenia). Nawet jeśli spojrzeć na podstawowe mechaniki Soulsów, takie jak utrata expa (dusz) i powrót do ostatniego bezpiecznego miejsca (w Soulsach ogniska, w MMORPG miasta) po śmierci, brak pauzy, prymitywna inteligencja odradzających się w nieskończoność przeciwników, z którymi można walczyć, wyciągając ich pojedynczo z ich pozycji czy nawet nieruchawi NPC, to okaże się, że gracze dowolnego MMORPG czuliby się tu, jak w domu. Jeśli chodzi o aspekty społecznościowe, to tak charakterystyczne dla Dark Souls gankowanie, czyli napadanie na graczy, którzy w danym momencie nie wyrażają aktywnie ochoty na rozgrywkę player versus player, również jest stałym elementem w Lineage 2 czy w mniejszym stopniu w WoW. Podobnie sprawa ma się z niejasną mechaniką, która zmusza graczy do samodzielnych poszukiwań i dzielenia się ich wynikami w Internecie. I w Soulsach, i w MMORPG jest to zabieg celowy, służący budowaniu i integrowaniu społeczności wokół gry. Soulsy od początku były projektowane, jako gra, która taką społeczność będzie miała. Z innych mechanik MMO, w Dark Souls jest nawet przeklinany przez wielu grind, czyli powtarzalne zabijanie potworów w jednej lokacji. W przeciwieństwie do MMORPG jest on opcjonal-

ny, ale jeśli ktoś ma cierpliwość i samozaparcie, to może sobie mocno ułatwić życie, czy to poprzez zdobywanie przedmiotów, za które inaczej trzeba by zapłacić duszami u jakiegoś handlarza, czy to dając możliwość zmierzenia się ze szczególnie uciążliwym bossem, mając trochę wyższy poziom.

Zaś kiedy zetknąłem się ze społecznością Dark Souls, słynną z credo „git gud”, traktowanego jako najlepsza porada dla nowych graczy, to już naprawdę poczułem się, jakbym wrócił do Lineage 2. Poczucie elitarności, silne wartościowanie graczy na podstawie ich osiągnięć w PvP, a nawet swego rodzaju patriotyzm grawy (gracze Lineage 2 traktują graczy World of Warcraft z wyższością, uważając ich za bojących się „prawdziwego” PvP casuali) – to wszystko jest mi świetnie znane właśnie z tego niszowego koreańskiego MMORPG. Niestety już z tego wyrosłem, więc na wchodzenie w bliższe kontakty ze społecznością Soulsów nie mam ochoty.

Z drugiej strony miałem i pozytywną niespodziankę: w pobliżu pewnego uważanego za trudnego bossa, do którego jednak nie można przywołać sobie sojuszniczego NPC, zauważyłem kilka znaków przywołania rozstawionych przez innych graczy i zdaje się, że nie była to wyjątkowa sytuacja, bo zawsze, jak wracałem w to miejsce, jakieś znaki tam były. Przyznaję, że skorzystałem z takiej pomocy i walka w ten sposób była całkiem przyjemna. Co ważniejsze, oznacza to, że gra mimo wieku ciągle jest żywa i nawet dzisiaj można doświadczyć wszystkich jej aspektów, również tego społecznościowego.

Dla kogoś, kto chciałby zagrać, ale się waha, mam trzy rady: Po pierwsze, nie patrz na Dark Souls jako na grę, której główną cechą jest poziom trudności i trzeba ją przejść tylko po to, żeby ktoś pogłaskał Cię po głowie i powiedział, że jesteś dobrym graczem. Traktuj ją jak każdą grę, w którą grasz, bo podoba Ci się jej fabuła, klimat lub mechanika. A jeśli Ci się nie podoba, to nie graj. Po drugie, nie poddawaj się na Taurusie. Będzie ciężko, ale jak dasz radę Taurusowi, to poradzisz sobie ze wszystkim innym. Po trzecie, nie przechodź gry z otwartym poradnikiem, ale jeśli się na czymś zatniesz, nie wahaj się zajrzeć do Wiki. Ta gra została zaprojektowana tak, aby zmusić gracza do korzystania z pomocy innych.

Wracając do rozważań o porażce, jej odwrotną stroną jest zwycięstwo. Znany z psychologii sportu



jest fakt, że największe szanse na sukces mamy nie wtedy, kiedy jedyne, co nas napędza, to chęć jego osiągnięcia, ale wtedy, gdy celem jest przyjemność z gry i chęć nauczenia się jej. Sportowcom radzi się, by troszczyli się o wygraną na tyle, aby podjąć niezbędny po temu wysiłek, ale jako ostateczny i najważniejszy cel postrzegali możliwość opanowania gry. Czy ma to zastosowanie również dla nas, wojowników pada i myszki?

Kiedy dotarłem do finałowego bossa Dark Souls, okazało się, że do jego pokonania kluczowa jest pewna zręcznościowa mechanika, której opanowanie zaniedbałem, uznając, że skoro dam radę bez niej, to po cóż podejmować wysiłek. Oczywiście, pokonanie go jest możliwe i innymi sposobami, ale jest to trudne i mozolne. Tak więc, gdybym poświęcił czas mojej wędrówki przez Lordran na doskonalenie wszystkich elementów gry, a nie obrał, jak na początku mi się wydawało, drogę na skróty do wygranej, moje życie podczas finałowej

walki byłoby dużo łatwiejsze. Ostatecznie, nie mając innego wyjścia, przećwiczyłem tę pominiętą technikę na broniących dostępu do bossa rycerzach. Zajęło mi to pięć godzin, ale w ten sposób znowu Soulsy zmusiły mnie do stania się trochę lepszym graczem.

Zaś samo zwycięstwo? To jest to, co poczujesz, patrząc, jak Gwyn, Władca Popiołów, zamienia się w obłok srebrzystej mgły. Gry komputerowe są wyjątkowe w takim sensie, że w przeciwieństwie do tragicznych dramatów, porażka bohatera jest również porażką gracza. Ale i w takim, że zawsze dają kolejną szansę. Można się doskonalić, ćwiczyć, aż się uda, by w końcu doświadczyć radości zwycięstwa, czyli wyjścia ze stanu porażki. Jednak chyba najważniejszą lekcją, którą uświadamiałem sobie coraz lepiej wraz z każdym pojawieniem się napisu „Nie żyjesz” na moim monitorze, jest to, że porażka to nieunikniony etap na drodze do zwycięstwa, więc nie należy się jej bać.





# SPACE HD RANGERS

A WAR APART

## Space Rangers HD: A War Apart – recenzja

**R**atowanie galaktyki przed potężnymi robotami, organizacja, w której skład wchodzi przedstawiciele wszystkich gatunków inteligentnych, której członkowie mają większe możliwości niż przeciętny śmiertelnik, zróżnicowani kosmici (m.in. niebieskoskórzy hermafrodyty czy sprytnie płazy)... **Mass Effect, Żniwiarze i Widma? Nie – to „Space Rangers”, seria rozbudowanych kosmicznych gier RPG z historią sięgającą 2002 roku. Trochę stare? Całe szczęście więc, że na Steamie dostępna jest odświeżona i rozbudowana wersja drugiej części cyklu – „Space Rangers HD: A War Apart”.**

» *Ghatorr*

Mimo wydania w Polsce „Space Rangers 2: Dominators” i całkiem przychylnych opinii, jakie sobie zaskarbił ten tytuł, nie udało mu się zdobyć należytej sławy, a wielu graczy nigdy w życiu o nim nie słyszało. Dzięki wydaniu wersji HD można jednak naprawić ten błąd – a warto, bo żywot rangersa toczącego bój z mechanicznymi Dominatorami jest fascynujący i ciekawy.

Czym jest Space Rangers HD? Ciężko to określić w związku z tym, że ta gra po prostu zawiera bardzo wiele elementów. Rdzeniem rozgrywki jest podróżowanie (niemalże bez ograniczeń – blokuje nas tylko paliwo, jakość silników oraz konieczność kupowania map kolejnych sektorów) po dwuwymiarowym kosmosie, toczeniu turowych bitew i wykonywanie zadań dla rządów planetarnych. Ten element w zupełności by wystarczył do stworzenia interesującej, pełnej strategicznej głębi gry – można bawić się w handlarza, przemysłowca (przemysł

się bardzo opłaca, ale dość szybko zaczyna się mieć poważne problemy z prawem), zwalczać inwazję robotów, powstrzymać piratów (szczególnie, że w odświeżonej wersji znacząco zwiększono ich rolę), fundować stacje kosmiczne czy dawać pieniądze na cele charytatywne. Ten świat po prostu żyje i dzięki temu jest w nim, co robić. Co więcej, galaktyka całkiem nieźle sobie daje radę i bez naszej interwencji – inni rangerzy działają na własną rękę, linia frontu przesuwa się raz w jedną, raz w drugą stronę, a stacje kosmiczne są niszczone i budowane. Ba, z każdym okrętem (nawet z Dominatorami, choć na początku nie są zbyt rozmowni) można się połączyć i np. wymusić haracz czy poprosić o wsparcie.

Potrafi to prowadzić do ciekawych sytuacji, gdy wiele mechanizmów rozgrywki zaczyna się ze sobą łączyć, tworząc niepowtarzalne efekty. Dla przykładu, korzystając z pewnego artefaktu, który dostałem od stacji badawczych w zamian za dzielne i bohaterskie tłuczenie Dominatorów (tak naprawdę to szabrowałem pola bitew, często w momencie, gdy te jeszcze trwały, ale ciiiiii... co odstrzeliłem dominatorskich okrętów eskorty, to moje), wysłałem w pewnym układzie sygnał, który przywołuje określony rodzaj wrogich robotów – te bowiem dzielą się na trzy „podgatunki”. Ot, liczyłem, że stacja militarna w układzie wystarczy, by je pokonać, a ja będę mógł dzięki temu zgarnąć trochę złomu po bitwie. Niestety, armada, która przybyła na miejsce okazała się odrobinę silniejsza niż założyłem, w efekcie czego dumna flota systemowa została rozbita w puch, stacja zmieniła się w poskręcany wrak, a ja musiałem salwować się ucieczką – szczególnie, że, jak się okazało, do systemu wpadł kolejny rodzaj robotów, nawiązując tytaniczną

walkę z tymi, które już tam były. Jako, że praktycznie się wytlukły, to po krótkim odpoczynku w sąsiednim systemie postanowiłem zawrócić, udało mi się zmieścić niedobitki, załadowałem swój statek takimi ilościami cennych artefaktów, że ledwie był w stanie latać i jeszcze dostałem medal za „bohaterską obronę”. A zaczęło się to tylko jako niewinna próba wywołania malutkiej kosmicznej inwazji morderczych robotów... Niestety, zniszczenie stacji wojskowej w systemie poważnie nadwyreżyło siły anty-robotycznej koalicji, przez co w całym systemie zapanował chaos i w sumie jedynymi jednostkami, które były w stanie bronić zamieszkałych planet przed Dominatorami, stali się piraci, od których wręcz zaczęło się roić w okolicy. Ups?

Choć brzmi to niewiarygodnie, na tym możliwości zabawy oferowane przez grę się nie kończą. Ta bowiem oferuje jeszcze dwa tryby – bitew lądowych (lub w jednym wypadku dokonywania abordażu na Dominatora wielkości planety) oraz zadań tekstowych. Te pierwsze, to dość proste starcia strategiczne. Lądujemy na polu bitwy (w pełnym 3D), dostajemy pod kontrolę fabrykę robotów bojowych, po czym zaczynamy walkę o generatory zasobów oraz nowe budynki umożliwiające budowę armii. Nie stawiamy budynków poza wieżyczkami obronnymi, możemy za to jednak projektować własne roboty, składając je z kilku części oraz możemy przejmować kontrolę nad wybraną jednostką, by w formie quasi-strzelanki nieść śmierć dominatorskim okupantom. Przynajmniej do momentu, aż, prędzej czy później, nasz robot wybuchnie i zorientujemy się, że walka z pierwszej linii frontu bywa nieco niewygodna. Bitwy po pewnym czasie stają się powtarzalne, ale otrzymujemy za nie wartościowe nagrody i – całe szczęście, bo nigdy ich nie polubiłem – nie są wymagane, by ukończyć grę.

O wiele lepsze są zadania tekstowe. Niczym w grach z lat 80-tych dostajemy solidne kawały tekstu, wiele opcji do wyboru... i solidną dawkę kreatywnego szaleństwa twórców. Czego my tu nie znajdziemy! W toku rozgrywki będziemy piec pizzę na konkurs, przekonywać członka malockiej rodziny królewskiej do traktatu ekonomicznego, pilnować zwierzątek, jeździć ciężarówką po quasi-Mad Maxowej planecie i zbierać kasę na wykupienie zakładnika, a nawet startować w wyborach prezydenckich i pilotować batyskaf. Zadania wymagają pewnego wysiłku i szczęścia, ale warto się nimi zajmować, bo: po pierw-

sze, są świetnie napisane, a po drugie, dostajemy za nie sporo pieniędzy i przydatnych przedmiotów. Do tego, bądźmy szczerzy, kto nigdy nie marzył o obrzucaniu oponentów politycznych PRowym łajnem w trakcie nieuznawanych przez galaktykę wyborów prezydenckich?

Skoro już o tym mowa, to należy wspomnieć, że gra aż kipi od humoru. Opisy niektórych przedmiotów, teksty latające w przestrzeni kosmicznej (nie ma to jak pirat pokretnie tłumaczący się, że w sumie nie ma ochoty nas dziś zabić), zadania... niecodziennie się przewozi w kosmosie Czerwone Guziki (rasa wojowniczych maloków potrzebuje ich w sporych ilościach – tak łatwo się psują...) czy poluje na nielegalnie zaśmiecający system planetarny transportowiec. Cała gra zachowuje dość luźny, szelmowsko-kowbojski klimat.

Oprawa graficzna jest estetyczna – i mniej więcej tyle można o niej powiedzieć. Na pierwszy rzut oka można rozpoznawać zalegający w galaktyce złom, stacje badawcze, które planety są, a które nie są bogate... Najbardziej bolą bitwy strategiczne – o ile dwuwymiarowy kosmos potrafi cieszyć oko, to trójwymiarowe walki na planetach niemiło przypominają, nawet mimo poprawek oferowanych przez wersję HD, że gramy w produkt z 2004 roku. Lepiej trzyma się oprawa dźwiękowa – muzyka w tle relaksuje, a pobrzękiwania laserów pozwalają na łatwą identyfikację rodzaju, dział z których praży do nas wraży oponent.

Czy „Space Rangers HD: A War Apart” jest warte 50 złotych na Steamie? Powiedziałbym, że jest to nad wyraz niska cena za ilość zabawy, którą oferuje rozgrywka. Jeśli kogoś powyższa recenzja nie przekonała na tyle, by wysupłać taką sumę z portfela lub po prostu jej nie ma, to na szczęście często są przeceny. Jak dla mnie, jest to produkt obowiązkowy dla każdego konesera dobrych gier z otwartym światem czy gier sci-fi.





# Ren'py – zrób własne przygody kucyków

## Część 2

**N**iedawno, w numerze 22, zakończyliśmy artykuł o Ren'py z grą w dość wczesnym stanie rozwoju. Dowiedzieliśmy się, czym jest gatunek gier znany jako Visual Novel, zainstalowaliśmy i skonfigurowaliśmy niezbędne oprogramowanie oraz stworzyliśmy historię z prostą decyzją (dającą jednak dwa możliwe zakończenia! To już  $\frac{2}{3}$  Mass Effecta!). Teraz nadszedł czas, by nieco całość rozbudować.

» *Ghatorr*

Dzięki oparciu silnika Ren'py o język Python możliwe jest korzystanie z jego komend w samej rozgrywce. W najprostszy, najbardziej łopatologiczny sposób można użyć tego do tworzenia zmiennych oraz instrukcji warunkowych. Brzmi strasznie? Nie powinno, bo jest to naprawdę banalne. Zmienne to ustalone, nazwane wartości, które mogą się zmieniać w czasie, a instrukcje warunkowe to proste konstrukcje, które w zależności od wyniku podanego im testu, mogą wykonywać różne instrukcje. Z kolei testy to proste polecenia, które zwracają jeden z dwóch wyników – prawda lub fałsz.

Przy użyciu zmiennych możliwe jest chociażby zapamiętywanie efektów podjętych w grze decyzji – na przykład stworzenie zmiennych odpowiadających za relacje z postaciami i ich modyfikowanie może nam umożliwić pracę nad prostą grą o zabarwieniu romantycznym, a zmienna przechowująca informację o pieniądzech posiadanych przez postać może zostać użyta do utworzenia sklepiku. W obydwu sytuacjach testy byłyby proste – w pierwszym wypadku wartość

naszej przyjaźni mogłaby być porównywana z ustalonym przez nas poziomem, by ocenić, czy – na przykład – dana postać lubi nas na tyle, by się z nami zadawać, a w drugim możemy porównywać cenę ze stanem naszego portfela. Odpowiadające im instrukcje warunkowe prowadziłyby nas do odpowiednich komunikatów, opisujących udane zabranie kogoś na spacer, odmowę, kupienie danego przedmiotu (i najlepiej zapisanie go do kolejnej zmiennej) oraz wyproszenie nas ze sklepu.

Ren'py pozwala na korzystanie komend pythonowskich na dwa różne sposoby: po pierwsze, kod w tym języku można umieścić po komendzie „python:”. Rozwiązanie to ma taką zaletę, że dzięki temu można stosować bardziej rozbudowane zestawy komend. Po drugie, dla poleceń, które mieszczą się w jednej linijce, można po prostu zacząć linijkę od znaku dolara (\$) i wpisać potem nasze polecenie. To rozwiązanie w pełni wystarcza do tworzenia i zarządzania zmiennymi.

Najprostszą instrukcją warunkową w Ren'py jest struktura if-else. Jeśli wskazany test zwróci wartość „prawda”, to zostaną wykonane instrukcje wpisane pod ifem. Jeśli zostanie zwrócona wartość „fałsz” – to instrukcje pod elsem. Można też zagnieżdżać te struktury, tworząc dłuższy ciąg – np. if-elseif-elseif-elseif-else, z czterema testami (do każdego ifa), w którym zwrócenie wartości „fałsz” przez wszystkie testy prowadzi do wykonania instrukcji opisanej pod elsem.

Pora na rozbudowanie programu z numeru 22 i omówienie go. Dla oszczędności miejsca wypiszę tu tylko zmiany, a pełny kod umieszczam pod podanym linkiem

– <https://pastebin.com/50SvLQJe>. Tekst zaczynający się od znaku „#” to komentarz, który nie jest widoczny dla Ren’py, więc można śmiało go kopiować do programu (komentarze są szczególnie przydatne przy pracy w grupie).

Jak widać, pojawiło się trochę nowych elementów.

Przede wszystkim na samym początku pojawiło się „\$ money = 0”. Mamy tu przykład tworzenia zmiennej przy użyciu języka Python – najpierw informujemy program, że w tej linii znajduje się kod. Następnie do zmiennej „money” przypisujemy wartość 0. Konieczne jest utworzenie tego w tym miejscu, by potem przy testach program nie wyrzucił nam błędu.

#Konieczne jest umieszczenie tego na samym początku

```
$ money = 0
```

#Dodanie jednej opcji do menu wyboru

```
menu:  
"Dobrze":  
    jump money
```

#zmiana zakładki, do której skaczemy na "buy"

```
label angry:  
    jump buy
```

#zmiana zakładki, do której skaczemy na "buy"

```
label sad:  
    jump buy
```

#Nowa zakładka

```
label money:  
    show rarity duh at center  
    "Chrup chrup chrup"  
    r "Bardzo ładnie, masz tu pieniędzy"  
    $ money = 1
```

#Nowa zakładka

```
label buy:  
    menu:  
        "Mogę pączka?":  
            jump sweets  
        "Idziemy już?":  
            jump end
```

#Nowa zakładka

```
label sweets:  
    if money == 1:  
        r "Tak"  
        jump end  
    else:  
        r "Nie"  
        jump end
```

#Zmieniona zakładka, kończąca całą grę

```
label end:  
    show rarity duh at center  
    r "Chodźmy już"  
    return
```

Następnie przede wszystkim modyfikujemy poprzednie wybory. Od teraz Sweetie Belle może się zgodzić na zatemperowanie ołówka siostrze i, jeśli to uczyni, gra przeskoczy do zakładki „money”, w której Rarity nam podziękuję, a zmienna odpowiadająca za stan portfela naszej klaczki zmieni wartość.

Niezależnie od podjętego wyboru, wszystkie opcje prowadzą teraz do zakładki „buy”, w której pojawia się możliwość poproszenia o kupno pączka lub pytanie o możliwość odejścia. Druga opcja kończy grę. Za to pierwsza...

Jak widać zawartość zakładki „sweets” jest bardzo prosta. Mamy tu do czynienia z klasyczną konstrukcją if-else. Jeśli mamy pieniądze – możemy kupić pączka. Jeśli nasza Sweetie Belle była niedobrą siostrą, to musi obejść się smakiem. Niezależnie od wyniku dochodzimy do końca.

Oczywiście, możliwe jest dalsze rozbudowanie programu. Na przykład możemy na początku utworzyć zmienną „donut”, i w zakładce „sweets” użyć następującej komendy: „\$ money = true, dzięki czemu gra zapamięta że nasza postać kupiła sobie słodycze.

Dzięki wiedzy, jaką dzisiaj zdobyliśmy, możemy znacząco rozbudować grę. Mieszając wybory, zakładki, skoki, zmienne i instrukcje warunkowe, jesteśmy w stanie stworzyć chociażby grę, w której każdy dialog będzie mógł wpływać na nasze stosunki z przyjaciółmi albo w której będziemy mogli zbierać pieniądze na zakup czegoś ważnego. Przy odpowiedniej konstrukcji może wyjść nam całkiem skomplikowany twór – na przykład visual novel, w której zmiennymi są pieniądze, czas, zmęczenie i nasze stosunki z kilkoma znajomymi. Wykonywanie pracy zwiększa ilość pieniędzy i zmęczenia i zabiera nam czas, spotkanie się z kolegami poprawia stosunki z nami kosztem czasu, ale może np. dać dostęp do dodatkowych scen, etc.

W kolejnym artykule z serii zabawimy się w planowanie, by stworzyć prawdziwą, niewielką grę, w której Sweetie Belle będzie chodzić przez tydzień do szkoły.

Zapraszam do komentowania artykułu na Facebooku, FGE oraz na forum MLPPolska. Czy coś jest niejasne? Czy chcecie dowiedzieć się czegoś więcej? A może ciekawi Was konkretna kwestia?

Użyte grafiki pochodzą ze strony <https://xpesifeindx.deviantart.com>.

