

6/2018



EQUESTRIA
TIMES

25

*Klub Konesera Austraeoh
Wywiad z Coldwindem*

*Kucykowy wehikuł czasu
Gray Picture omawia starsze generacje serialu*

*Potam klawiaturę dla kucyków
Przegląd gier fandomowych cz. 11*

Witajcie!

Przed Wami spóźniony numer Equestria Times, który miał wyjść w czerwcu, ale jest, jak jest, i należy się z tego powodu cieszyć. Za wszelkie opóźnienia należy winić system eliminacji studentów, który w zasadzie to jeszcze do końca września będzie aktywny. A także lenistwo i inne przeszkody, z którymi mierzy się nasza redakcja. Przeczytalibyście o tym w naszym minifiku, który zamieszczalibyśmy w każdym numerze, ale nikt go jeszcze nie napisał. Niektórzy narzekali, że od dawna nie ma wywiadów, więc oto jest, z Coldwindem, który oprócz bycia naszym redaktorem, jest również ciekawym człowiekiem, który sporo robi w tym fandomie. No i rozpoczął nową serię związaną z fanfikami, tylko u nas, za jedyne 0,00 PLN! A co jeszcze? Ja narzekam na CMC, Gray odkrywa w sobie pokłady masochizmu i recenzuje stare generacje kucy, a Falconek może przybliżyć Wam ciekawą nowość na polskiej scenie opowiadań. I jest tego więcej, ale co ja Wam będę mówić, sami zobaczcie.

»Cahan

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

Gościnnie – The Silver Cheese

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

Spis treści

RECENZJE

Toxic Love..... 4

MANUFAKTURA

Sześcioro..... 6

PUBLICYSTYKA

Były sobie fanfiki..... 9

Podróż przez generacje: G3..... 11

Redakcyjna ocena odcinków..... 13

Przegląd gier kucykowych cz. II..... 17

Problem z CMC..... 18

Wywiad z Coldwindem..... 20

NIEKUCYKOWE

IEM, czyli polskie święto dla graczy..... 24

Jeźdźcy smoków..... 27

Pillars of Eternity 2: Deadfire..... 30

Anon – recenzja..... 32

Ren'py - zrób własne przygody kucyków..... 34

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:
thediscorded
craftybrony



[Drama]

Toxic Love

Autor: Silvermyr

Na pierwszy rzut oka Cadance wydaje się być jedną z ostatnich postaci, które moglibyśmy posądzić o chęć korzystania z czarnej magii. Księżniczka, szczęśliwa mężatka i matka, opiekunka miłości – tym bardziej jednak fascynuje pomysł Silvermyra, który postanowił zapoznać ją z arkanami mrocznych sztuk tajemnych.

» *Ghatorr*

Oś fabuły jest dość prosta – ot, Cadance się boi. Niczym Anakin Skywalker z „Gwiezdných Wojen” (ale bądźmy szczerzy, zachowujący się bardziej po męsku, i bez tekstów o piasku) obawia się o los swojego partnera – jako alicorn jest bowiem nieśmiertelna, w przeciwieństwie do Shininga. Gdy ten, w wyniku walki z potworem, który nawiedził Kryształowe Imperium, trafia do szpitala, księżniczka zaczyna myśleć coraz więcej o tym, co zrobić, by jak najbardziej wydłużyć ich wspólny czas na tym padole łez. Gdy zawodzą tradycyjne środki, zawsze jednak pozostają nieco bardziej... radykalne – a tak się składa, że w lochach Imperium znajduje się niejaki król Sombra...

Opowiadanie jest dość krótkie – zaledwie piętnaście tysięcy słów. Czyta się je szybko i bez zastojów, pozbawione jest wątków pobocznych i w całości skupia się na wątku Cadance. Wychodzi mu to na dobre – autor umiejętnie wplata w tekst aluzje i szczegóły, których używa

w dalszej części. Dość powiedzieć, że wszystko tu ma sens, a przy odpowiednio uważnym czytaniu możemy się nawet domyślić jaki los spotka Cadance. Szczególnie ciekawe są reguły magii, jakie kreśli autor – zarówno tej zwykłej, jak i mrocznej.

Autor nie wynajduje koła od nowa – opiera się bądź to na kreacjach postaci żywcem wyjętych z serialu lub na dość uproszczonych motywach. Nie znajdziemy tu żadnych innowacji odnośnie bohaterów – Shining, Cadance i Sombra są tylko, albo aż, porządną, rzemieślniczą robotą. Nie czuć by zachowywali się wbrew zarysowanemu w serialu charakterom, mroczny król jest odpowiednio tajemniczy i złowrogi... Przy tak interesującym pomysłem o jaki oparto opowiadanie – księżniczce miłości zmagającą się z perspektywą śmierci kuca, którego kocha najbardziej na świecie – bardzo ważne jest, by postacie zachowywały się w sposób wiarygodny.

Podsumowując, „Toxic love” to przyjemne czyta-dełko dla każdego fana Cadance z rodziną lub Sombry, poruszające kilka poważnych tematów i aż proszące się o kontynuację. Niestety, na razie na takową się nie zapowiada – a szkoda, bo praktycznie każdy wątek mógłby zostać pociągnięty dalej. Cadance, Sombra, Kryształowe Imperium... to mógłby być wstęp do naprawdę interesującej, dłuższej powieści. Na razie jednak trzeba się zadowolić tym, co mamy.

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



KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNI:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

"PONIES... PONIES NEVER CHANGE."

Fallout
EQUESTRIA PL

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,
DLA IDIOTÓW.**

FALLOUT-EQUESTRIA.PL



[Adventure]

Sześcioro

Autor: Zodiak

Pomimo że Zodiak ma, głównie dzięki „Wiedźmie”, ugruntowaną markę w światku polskich faników, to pomijając kilka oneshotów, nie miałem jeszcze okazji zetknąć się z jego twórczością. Doskonałą okazją, by nadrobić tę zaległość, był świeży, podzielony na krótkie rozdziały fanfik w klimacie fantasy, czyli „Sześcioro”.

» *Falconek*

Jest to historia pewnej zebranej dzięki przypadkowi drużyny, złożonej z indywidualuów, które łączy tylko to, że podróżują w tę samą stronę i które mogłyby być, jak przystało na baśń (bo elementów baśniowych w tej pracy można znaleźć sporo), chodzącymi archetypami, gdyby nie to, że niemal każde z nich wyparło się kluczowej dla swojego wzorca cechy. Tak więc mamy pozbawionego wiary paladyna, płatną zabójczynię, która niegdyś była honorową złodziejką, czy wojownika, który honor stracił. Pomysł to ciekawy, bo typowy przydział postaci z mroczną i wstydliwą przeszłością na fantastyczną drużynę wynosi sztuk jeden, a w „Sześciorgu” jest ich cała banda. Nie powiedziałbym jednak, że jest to drużyna antybohaterów. Poza jednym przypadkiem zaawansowanej głupoty (wojownik pragnący zginąć w walce) na razie nie wygląda na to, żeby błędy z przeszłości negatywnie wpływały na skuteczność działania jej członków.

Skoro jest drużyna, to musi być też i zadanie do wykonania. Znajduje się ono dosyć szybko, wraz z ostatnią postacią z tytułowej szóstki, i myślę, że nie zdradzę żadnej wielkiej tajemnicy, pisząc, że chodzi

o ratowanie świata. Tak więc wszystkie elementy układanki wskakują na swoje miejsce i widać, że mamy tu do czynienia z bardzo klasycznym settingiem high fantasy w baśniowym klimacie.

Konwencja wyznacza pewne ramy, które jednak trzeba wypełnić treścią. Trudno jest oceniać niedokończone fiki, kiedy nie ma się jeszcze pełnego obrazu całości, ale na podstawie tego, co jest teraz dostępne, czyli dwóch pierwszych części, uważam, że treścią „Sześciorga” jest proces formowania się drużyny, albowiem sam quest, który przed nią stoi, sprawia na obecnym etapie wrażenie sztamowego, będącego jedynie pretekstem do połączenia indywidualności, które w każdej innej sytuacji mogłyby być dla siebie wrogami.

Mięsem zaś są relacje między bohaterami, przeistaczanie się grupy istot związanych ze sobą wyłącznie względami pragmatycznymi w coś większego. Oczywiście, nie wiem, czym zaskoczy nas autor w kolejnych rozdziałach, ale podejrzewam, że na końcu tej historii Sześcioro będzie grupą przyjaciół gotowych oddać dla siebie życie – oczywiście, o ile nie zginą wcześniej. Na razie zaś możemy obserwować powstawanie pierwszych nici sympatii, często całkiem niespodziewanych, jak te między kapłanką a nekromantą, konfliktów, których w żadnej drużynie uniknąć się nie da, ale w tej nie są one zbyt poważne (pomijając zwyczajową nieufność do nekromanty) i nie grożą one jej spójności, czy wreszcie czegoś, co może być załącznikiem wątku romantycznego.

Relacje między głównymi bohaterami, będąc najmocniejszą jak do tej pory stroną „Sześciorga”, jednocześnie obnażają główną słabość może nie tyle samego fika, co przyjętej konwencji. Postacie są po baśniowemu jednopłaszczyznowe, a ich motywacje abstrakcyjne, przez co trudno się z nimi identyfikować – najlepiej pod tym względem wypadają wiedźma i zabójczyni, pchane do działania przez siły, które mogłyby inspirować również prawdziwego człowieka z krwi i kości, a nie tylko bajkowego bohatera. Do tego postacie funkcjonują w izolacji od świata zewnętrznego, mając do dyspozycji tylko siebie i wrogów, których trzeba pokonać, co w gruncie rzeczy przypomina scenariusz sesji RPG. Tymczasem charaktery formują się poprzez relacje ze światem zewnętrznym i to nie tylko relacje sprowadzające się do tłuczenia przedstawicieli tego świata po łbach.

W takim „Wiedźminie”, czy w powieściach Ursuli Le Guin (oraz, o ile mnie moja orientacja nie zawodzi, w „Wiedźmie”) habitus postaci determinowany jest przez jej pochodzenie, miejsce w społeczeństwie, postacie, z którymi ma kontakt, i zdarzenia, które przeżywa. W „Sześciorgu”, jak na razie, paladyn jest paladynem, a kapłanka kapłanką, nawet biorąc pod uwagę wspomniany wcześniej motyw mrocznej przeszłości. I o ile te ponad pół wieku temu, gdy Tolkien pisał „Władcę Pierścieni”, Gimli i Legolas mogli być po prostu krasnoludem i elfem, dzisiaj są archetypami powielonymi i przetworzonymi przez mnóstwo gier, komiksów, filmów i książek. Czytelnik zaś wie mniej więcej, jak powinien się zachowywać standardowy paladyn (choćby i przechodzący kryzys egzystencjalny) i jeżeli taka postać nie ma choć trochę świadomości, że odgrywa kliszę, to ciężko ją traktować poważnie. Dlatego, choć doceniam wkład Tolkiena w rozwój gatunku, to wolę nowsze, ironiczne interpretacje fantasy, takie jak Sapkowskiego czy Pratchetta. I dlatego też niektóre sceny z „Sześciorga”, które jak miemam, miały mieć charakter poważny, na mnie wywierały efekt wręcz przeciwny. Szczególnym przykładem jest tu scena, w której kapłanka, postać, którą generalnie odbieram pozytywnie, wymodliła zbuffowanie miecza kolegi. Kapłanka, która dzięki wierze zachowuje wolę działania mimo przeciwności i śpiewaniem psalmów podnosi morale drużyny? Jestem za. Wiara jako rodzaj magii z nieco inaczej brzmiącymi zaklęciami? Tego nie kupuję, być może właśnie dlatego, że zbyt wiele razy widziałem taką „wiarę” w grach.

Wracając zaś do charakterów i relacji między postaciami, myślę, że klimat nie ucierpiałby za bardzo, gdyby

bohaterowie na przykład siedząc przy ognisku, nie zajmowali się tylko posępnym spoglądaniem w ogień i rozważaniem problemów natury egzystencjalnej, ale czasem po prostu wyjęli z torby kurę, oskubali ją, wypatroszyli, nadziali na szpikulec i upiekli. O ile rozmowy między postaciami i tworzące się w ich efekcie relacje są bardzo przekonujące, to brakuje opisów wspólnych działań w drobnych codziennych perypetiach, a przecież to właśnie taka proza życia jest podstawą formowania się relacji.

Jednak dość już tego marudzenia. Jako recenzent powinienem odpowiedzieć na jedno zajeżdżone ważne pytanie: czy polecam tego fika. Otóż polecam.

Jego koncept jest ciekawy i jeżeli w dalszym ciągu opowieści w centrum będzie się znajdowała drużyna, a bohaterowie, w miarę jak będą się nawzajem lepiej poznawać, odsłonią więcej stron swoich osobowości, to będzie na co czekać w kolejnych rozdziałach. Styl i fraza są absolutnie bez zarzutu. Czyta się lekko i przyjemnie, a plastyczność opisów pozwala łatwo się zanurzyć w świecie opowieści. Jediną usterką, której się dopatrzyłem, jest tendencja do nadużywania wielokropków. Ostatecznie, niezależnie, co by mówić o naiwności przyjętej konwencji, lektura „Sześciorga” daje chwilę miłej ucieczki do magicznego świata, a o to chyba w tej całej fantastyce chodzi.



Lubisz czytać fanfiki i o nich dyskutować?

Chciałbyś zrobić coś dla literackiego półświata fandomu?

Masz trochę wolnego czasu i nie wiesz jak go zagospodarować?

Klub Konesera szuka nowych moderatorów.

Mile widziane są osoby ogarnięte, potrafiące podtrzymać dyskusję.

O więcej informacji możecie zapytać na serwerze Klubu.

Klub Konesera
Polskiego Fanfika



DISCORD



Były sobie fanfiki

Odcinek 1 - 2011: Odyseja fanfikowa

Witajcie, drogie dzieciaczki, w nowym cyklu, który to traktować będzie o tym, jak to przez lata kształtował się polski fanfikowy półświatek. Jako że jestem osobą, która do fandomu dołączyła już dawno po opisywanych przeze mnie teraz latach, research przypominał mi nieco badania archeologiczne. Ale mniejsza z tym, przejdźmy już do rzeczy...

» *Coldwind*

Dawno, dawno temu, czyli w lipcu Anno Domini 2011, w bardzo bliskiej nam galaktyce, czyli Drodze Mlecznej, w kraju potomków Wielkich Lechitów... Na blogu For Glorious Equestria, wtedy jeszcze znanym jako mylittlebrony, pojawił się prawdopodobnie pierwszy polski fanfik w uniwersum MLP: „Jeden z dziesięciu” autorstwa niejakiego Pony Fails. Co można by o nim powiedzieć? Jeśli już, to nie było to może stricte opowiadanie, a bardziej szkic. Taka prosta, naiwna opowiadka, jedna z tych, jakie popełniają czasem początkujący pisarze.

Jak można było przewidzieć, na tym się nie skończyło. Opublikowane zostały kolejne dzieła: „Ace - Krótka historia” (która to, nawiasem mówiąc, była bardziej opisem Ocka autora) i „Dusty Ink” autorstwa Thara, o którym jednak zrobi się głośniejsze nieco później (niestety, opowiadanie to jest obecnie niedostępne, a szkoda, bo byłoby cennym materiałem porównawczym). Pojawiła się również jedna z pierwszych prób

napisania wieloroździałowca, czyli „Fanfik lekki subiektywnie” autorstwa ówczesnego admina bloga - Mere Jumpa.

Niedługo potem czytelnicy mieli do czynienia z jednym z kamieni milowych polskiej fanfikcji. Wspomniany już wyżej Thar napisał „Świt” - pierwszego w Polsce fanfika z uniwersum Biur Adaptacyjnych. Trzeba przyznać, że dzieło to nawet trzymało poziom - minęło ledwie parę dni od narodzin fanfikopisarstwa w naszym kraju, a poprzeczka postawiona kolejnym aspirującym autorom znajdowała się całkiem wysoko. Od tego momentu też litery T, C i B powoli zaczęły odciskać się piętnem na rodzimym półświatku, ale więcej o tym dowiecie się później, gdy opowiadać będę o prawdziwym szale na opowiadania z tego gatunku - na wszystko przyjdzie kiedyś czas.

Autorzy zaczęli coraz śmielej sobie poczynać. Ktoś tam napisał fika po angielsku („The Full House”), ktoś inny ogłosił casting na Ocki, które mogą wystąpić w jego opowiadaniu... Półświatek literacki rozkręcał się coraz szybciej, w coraz to kolejnych miejscach. Na forum MLP Community, czyli dzisiejszym MLPPolska, także zaczęły pojawiać się pierwsze dzieła pisane - jako pierwszy spróbował Tarreth ze swoim „W obronie Equestrii”, za jego przykładem szli kolejni, choć palmę pierwszeństwa, jeżeli chodzi o ilość publikowanych opowiadań, cały czas dumnie dzierżyło FGE. Publika

także coraz bardziej dopisywała, sądząc po coraz większej liczbie komentarzy pod kolejnymi fikami. Opublikowane zostały następne dzieła, które w przyszłości doczekać się miały nawet miana kultowych: „Kroniki Equestrii” (jakiś czas później tytuł został wzbogacony o podtytuł „Nadejście Ognia”), „Koma” (polska odpowiedź na „My Little Dashie”), czy też „Orzeł Biały” (kolejny polskojęzyczny fanfik w jeszcze nieśmiało się wtedy rozwijającym uniwersum Biur Adaptacyjnych). Swoją karierę pisarską zaczęli też Niklas i Psoras, o których to też później stanie się głośniejsze, ale póki co nie sprzedajmy faktów.

Oczywiście, rodzimi autorzy inspirowali się dziełami tych znad wielkiej wody i kwestią czasu było to, kiedy zagraniczne fanfiki doczekają się swych wersji w języku polskim. W 2011 r. doczekaliśmy się dwóch tłumaczeń od Slivera („Where There’s a Quill” i „To Feel the Music”), a także jednego od Deevela - „Silent Ponyville”, czyli jednego z tych fanfików, które u nas w kraju uważa się za klasyki. Niestety, przetłumaczono też (nie)sławne w fandomie „Cupcakes”. Ta, o „Babeczkach” można powiedzieć wiele słów (w tym i wulgarnych, jeżeli nie jest się fanem tępego gore, o porównaniach do nowotworu i wrzodu na czterech literach fandomu nie wspominając).

Ach, zapomniałbym o jeszcze dwóch opowiadaniach, które to zaczęły powstawać mniej więcej wtedy, gdy autorzy zeszli już z drzew, a których pierwszych rozdziałów publikacja przypadła na końcówkę roku dwa tysiące jedenastego - chodzi tu o „Smocze Łzy” autorstwa Tosta i „Wspomnienia, czyli dawno temu w Equestrii...” od Kaczego. Obydwa zapisały się złotymi zgłoskami w historii fanfikowego półświatka ze względu na swój wysoki poziom („Smocze Łzy” zasłynęły też i tym, że przez długi okres czasu dumnie dzierżyły miano najdłuższego fika w naszym rodzimym fandomie). Wspomnę jeszcze o nich, gdy przyjdzie mi omawiać dosyć ważny rozdział historii polskich fanfików, jakim niewątpliwie były Fanfikowe Oskary. Nie ma co, rok 2011 zakończył się co najmniej obiecująco, a wzrastający z czasem poziom wydanych wtedy opowiadań był dobrym prognostykiem na

przyszłość. Tymczasem kolejni twórcy zaczęli próbować swoich sił, powoli skrobiąc kolejne fiki. Żadni mołojcejskiej sławy, spoglądali już w przyszłość, z niecierpliwością wyczekując tych własnych, przysłowiowych pięciu minut...

I tym akcentem kończymy ten oto odcinek. Mam nadzieję, że nie przynudzałem za bardzo i że udało mi się zainteresować tematem choć część z Was. Dajcie znać w komentarzach na forum, czy Wam się podobało. Może macie jakieś wspomnienia (oczywiście, jeżeli chodzi o fandomową twórczość pisarską) związane z tym okresem albo posiadacie wiedzę na temat utworów, które to powstały wcześniej niż te opisane w artykule? Jeśli tak, to podzielcie się nimi, a ja chętnie ich wysłucham, bo a nuż przydadzą mi się one podczas pisania kolejnych odcinków cyklu. A o czym będzie mowa w następnej części? Przejdziemy do roku 2012, w którym to rozkręciła się istna fanfikokalipsa. Przypomnimy sobie kolejne, zarówno te powszechnie znane, jak i te już mocno przykurzone opowiadania z czasów fandomu (jeszcze wtedy) łupanego. Prześledzimy też początki i przebiegi karier kolejnych polskich fanfikopisarzy. Pozdrawiam Was, drodzy czytelnicy, i do zobaczenia w kolejnym odcinku!





Podróż przez generacje: G3

Chyba nie będzie dla nikogo nową informacją, że przed „MLP: FiM” było jeszcze kilka generacji tego serialu. Jak dotąd widziałam tylko ostatnią, więc w ramach przymusowych robót w redakcji... Znaczący się, z własnej, nieprzymuszonej woli przejdę przez wszystkie generacje (chyba, że wcześniej umrę na raka, którego najpewniej zapewni mi G3,5) i opiszę moje heroiczne zmagania. Mam nadzieję, że docenicie to niebywałe poświęcenie.

»Gray Picture

Na sam początek postanowiłam zająć się trzecią generacją. Dlaczego akurat tą? Nie chciałam zaczynać od G1 lub G2, gdyż te są uznawane za całkiem dobre, więc potem pewnie nie chciałoby mi się wziąć za oglądanie tych uważanych za gorsze.

Zacznijmy od strony wizualnej. Muszę się przestać śmiać z tego, że koniki z generacji 4. mają nogi zrobione z salami i tłuste zady. Osiołki z G3 są jeszcze bardziej grube. Jestem pewna, że wytwarzają silne pole grawitacyjne wokół siebie. Jak już przy grubych rzeczach jestem, to kreska w tym serialu też taka jest. Mi się to średnio podoba, ale to tylko kwestia gustu. Poza tym, postacie są animowane w bardzo niestaranny sposób, bo ich kończyny zginają się w czasami fizycznie niemożliwy sposób. Najbardziej widać to w miejscu, w którym przednia kończyna łączy się z resztą ciała koniowatego. Przysięgam, że to miejsce musi być zrobione z gumy. Innym wyjaśnieniem może być tylko to, że w tej generacji występują hybrydy

końsko-ośmiornicze zamiast zwykłych kucyków. Śmieszny też jest sposób, w jaki te zwierzęczki trzymają rzeczy. Wygląda to zupełnie jakby miały jakiś specjalny faud z bardzo elastycznej tkanki na środku kopyta, którego używają tak jakby to był jakiś prymitywny kciuk. Jak już narzekam na wygląd kucy, to przysięgam, że rogi jednorożców tak naprawdę to nie jest część ich ciała, tylko coś przyklejonego na kropelkę lub jakiś kosmita, który przyssał im się do mózgu. A to głównie dlatego, że rogi są w jaśniejszym kolorze niż reszta ciała i są wyraźnie od niego oddzielone kreską. Z pegazami też jest coś nie tak. Mają w ciele jeszcze więcej gumy, bo patrząc na sposób, w jaki się zginają w czasie lotu, to nie ma opcji, żeby ich skrzydła miały jakiegokolwiek kości.

Nie wiem, co myśleć o sposobie, w jaki zostało zrobione tło. Nie jest brzydkie, nawet ma dużo szczegółów, ale jednocześnie jest w zupełnie innym stylu niż kucyki, przez co koniki dziwnie odcinają się od tła.

Starczy tego pastwienia się nad wyglądem serialu. Przecież są rzeczy znacznie ważniejsze niż to. Jak charakter postaci. Nie żeby osiołki miały jakieś rozbudowane charaktery. Tak dobrze być nie może. Ich osobowość zwykle opiera się na jakiejś jednej cesze, która wyróżnia daną klacz (tak- klacz, bo we wszystkich odcinkach, które miałam przyjemność obejrzeć, nie pojawił się

ani jeden ogier). Taką cechą może być alergia na kwiaty, fetysz koloru zielonego czy to, że życzenia kuczka spełniają się w jakiś niewyjaśniony, najpewniej magiczny sposób. Większość osiołków jest też niesamowicie głupiutka, co nawet jest zabawne. Najbardziej przekonała mnie do siebie Rainbow Dash (choć może powinnam powiedzieć Tęcza, skoro oglądałam po polsku, gdyż w tej generacji imiona postaci są tłumaczone). Zachowuje się trochę jak Rarity z obecnej generacji, ale bez tej histerycznej strony. Jest najzwyczajniej w świecie urocza.

Generalnie to koniki są zwykle takie bezpłciowe. Ze słabo napisanymi charakterami i bardzo podobnym wyglądem (przysięgam, że grubo ponad połowa Ponyville ma tę samą fryzurę, tylko w różnych kolorach). Ciężko zapamiętać i rozróżnić większość postaci.

A co z fabułą? Bo to w końcu bezdyskusyjnie najważniejsza rzecz w serialu. Pierwszy odcinek, jaki obejrzałam, nosi tytuł „Czarujące urodziny” i był on wybitnie masochistycznym przeżyciem. Zarówno problem w nim zawarty, jak i jego rozwiązanie były niesamowicie głupie. Lecz kolejne odcinki były już znacznie lepsze. Nadal problemy, jakie spotykały te grubiutkie koniki były infantylne, ale było to przedstawione w na tyle dobry sposób, że niezbyt to przeszkadzało. Do tego kuce w większości są pierdołowate, co jest nawet zabawne. Jedyne, do czego muszę się doczepić, to brak jakiegoś większego napięcia w odcinkach. Większość ich problemów postaci rozwiązywały bardzo łatwo.

W tym miejscu muszę napisać o rzeczy, która niezwykle bawi mnie w tym serialu. Praktycznie w każdym odcinku, który obejrzałam, te pastelowe zwierzątka tańczyły. Ale nie w sposób, w który można by sobie wyobrazić tańczącego realnego konia. Te głupiutkie stworzenia łapią się za przednie kopyta i tak utworzonym szeregu skaczą na jednej tylnej nodze przez świat.

Świat, w którym żyją kuczki z trzeciej generacji znacząco różni się od tego, jaki znamy z najnowszej odsłony serialu. Przede wszystkim kuce ziemskie, jednorożce i pegazy żyją osobno. Nawet nie w oddzielnych miastach (tak jak doskonale znane z G4 Cloudsdale), ale dosłownie w oddzielnych królestwach. Do pewnego momentu nawet nie wiedzą o istnieniu innych ras. Nie ma tu też alikornów, lecz mimo to, każde królestwo ma swoje księżniczki. Ich rolę pełnią losowo wybierane przedstawicielki danej rasy. Jak już wcześniej wspomniałam, nie widziałam, żeby gdziekolwiek pojawił się jakiś ogier. Co rodzi pytanie, skąd się biorą małe kuczki.

Na zakończenie podzielę się teorią, która zrodziła się w mojej głowie w czasie oglądania któregoś odcinka tej generacji z rzędu. G3 musi się dzieć po wydarzeniach z G4. W jaki sposób? To bardzo proste. Kuczki w pewnym momencie stwierdziły, że mają dość księżniczek Luny i Celestii, więc obaliły je. Jednak po obaleniu monarchii zapanowała anarchia, a rasy kłóciły się ze sobą o to, kto ma teraz rządzić Equestrią. Zaczęła się Wielka Wojna Equestriańska, w wyniku której klacze przerobiły ogiery na kebab-y i podzieliły się na osobne królestwa ze względu na rasę. I od tej pory wszystkie klacze żyją bez troski w krainach szczęśliwości, lesbijstwa i kanibalistycznych kebabów. Tak było, nie zmyślam.





Redakcyjna ocena odcinków

Sezon VIII: odcinki 9, 10, 11, 12, 13

Odcinek 9: Non Compete-Clause Cahan

Rainbow i AJ pokazują, jak źle sprawdzają się w roli nauczycielek. Nie żeby to była nowość, w końcu ta pierwsza zajmuje się opowiadaniem o tym, jaka jest zajebista, a druga uczy studentów hodowli jabłoni. No, ale już wcześniej pisałam, że Mane 6 się do tej roboty nie nadają. Tym razem Tęczówka i Jabłkowy Jacek konkurują ze sobą o tytuł nauczyciela miesiąca, który konsekwentnie zdobywa Fluttershy. Nie wiem dlaczego, może po prostu chodzi o to, że ma wyrąbane, uczy zoologii i jest miła. Ogółem odcinek oceniam raczej słabo, bo fajnie, że uczniowie dostrzegają kretynizm nauczycielek, ale z drugiej strony to jest po prostu męczące i żalosne.

Falconek

Z odcinka na odcinek coraz trudniej mi zrozumieć, dlaczego ta szkoła jeszcze nie została zamknięta. Tutaj po raz kolejny oglądamy wiecznie rywalizujący ze sobą duet Rainbow Dash i Applejack, tylko o ile w takim Fall Weather Friends mimo wszystko trzymały jakiś poziom, w Non-Compete Clause zgodnie wskoczyły do pociągu, pomachały RiGCzowi na pożegnanie, a peron odjechał im w siną dal. Z tym, że o ile Rainbow Dash zawsze była tępą dzidą, upadek Applejack jednak wywołuje pewien żal. Z drugiej strony uczniowie szkoły po raz kolejny okazali się bardziej ogarnięci od nauczycieli i budzą moją coraz większą sympatię. Szczególnie urzeka mnie sarkazm Gallusa.

Moonlight

Niestety, ten odcinek był moim zdaniem kompletną porażką. Kolejny raz serwują nam marne danie z serii konfliktu RD vs AJ o medal z kartofla. Do teraz się zastanawiam, kto powiedział Twilight, że wybieranie co miesiąc przodownika pracy i wieszanie jego zdjęcia na ścianie jest dobrym pomysłem. To przecież musiało się skończyć toksycznym współzawodnictwem, skoro ma w kadrze nauczycielskiej aż dwie klacze z ogromnym parciem na szkło. W ten sposób nowo upieczone nauczycielki, zaślepione przez chęć zwycięstwa, zapominają o swojej roli przekazywania uczniom magii przyjaźni i bezmyślnie pokazują im jej zupełne przeciwieństwo. Do tego prawie dwukrotnie doprowadzają do katastrofy. Przykre, ale zdaje się, że ich uczniowie wiedzą o owej przyjaźni znacznie więcej i z przesadną brawurą w obu przypadkach ratują ich nieodpowiedzialne zady. Już sama nie wiem, czy ta szkoła może zaoferować młodej, zawadiackiej, międzyrasowej szóście coś, czego sami już nie wiedzą...

Gray Picture

Twilight po raz kolejny potwierdza, że jest beznadziejną szefową i dyrektorką. Nie wiem jak to możliwe, że jej szkoła jeszcze działa. Kolejną tajemnicą pozostaje to, w jaki sposób stwierdziła, że nagroda dla nauczyciela miesiąca jest super pomysłem, skoro wie, jak bardzo AJ i RD lubią rywalizować. Dobra robota, Twi.

Skoro już było niezbędne marudzenie, to czas ma jakieś plusy. Bo mimo całej głupoty tego odcinka, to nawet był fajny. Największą zaletą odcinka są uczniowie, których z odcinka na odcinek lubię coraz bardziej. Choć nadal nie wiem, co robią w tej szkółce, skoro najwidoczniej są mądrzejsi niż ich nauczycielki.

A poza tym, Applejack wykorzystuje nieletnich do bezpłatnej pracy na jej farmie. To powinno się zgłosić do jakiegoś urzędu.

Macter

Już naiwność Twilight i sarkazm Pinkie Pie zapowiadał dobrą beczkę śmiechu. No i się nie zawiodłem. Chora wręcz rywalizacja między Applejack i Rainbow Dash była zabawna, ale gdy zaczęły sobie nawzajem ustępować, to dopiero była karuzela. Naprawdę nie dziwię się uczniom, że tak odczytali zachowanie nauczycieli, bo w tym momencie byliśmy już w okolicach stwierdzenia „not sure if troll or just stupid”. Był to całkiem przyjemny odcinek, oczywiście jeżeli już pozbedziemy się z siebie całej złości za standardowe nieuczenie się postaci na własnych błędach.

Odcinek 10: The Break Up Break Down

Falconek

Całkiem przyjemny odcinek z niezłym morałem. Big Mac, Spike i Discord tworzą nieoczekiwane, ale zabawne trio, które z odcinka na odcinek coraz bardziej mnie bawi. Wygląda na to, że Discord już całkowicie dał się zreformować, co mi osobiście odpowiada. No i nie sposób się z nim nie zgodzić, gdy pyta retorycznie „How can they be happy if they don't play Ogres and Oubliettes?”. Poza tym odcinek ukazuje starą mądrość ludową, że w razie kłopotów nie ma to jak dobre rady od kolegów (zwłaszcza jeśli chcesz się jeszcze bardziej wkopać), a morał to oczywiście: Dzieci, nie bawcie się w swatanie, bo nic nie pomożecie, a możecie tylko napsuć.

Cahan

Genialny odcinek. To już kolejna opowieść o kucykowych walentynkach i znowu z Big Maciem i CMC. Ale dodali też Spike'a i Discorda, co okazało się wspaniałym posunięciem. Ten odcinek jest przezabawny, żarty okazały się nadzwyczaj udane, Fluttershy został zanegowany przez samego draconequusa – on naprawdę lubi herbatę! Poza

tym zgadzam się z Panem Chaosu, że miłość to bzdura, polega na ukrywaniu się w krzakach i jak można być szczęśliwym, kiedy się nie gra w RPGi. Podobała mi się również Skelenora, ma dziewczyna klasę i chyba została moją oficjalną waifu z MLP. Lubie martwe.

Moonlight

Ten odcinek mnie po prostu zauroczył! Pomysł zestawienia ckiego i cukierkowego święta zakochanych z nieodpartą chęcią zagrania w RPGi sprawiło, że przez cały odcinek cieszyłam się jak dzieciak. Wszystkie sceny i dialogi z Discordem były genialne i całkowicie podzielam jego stanowisko wobec tego święta. Motyw z nieporozumieniem, które wynika z podsłuchiwanie, jest przewidywalny i dość oklepany, ale mimo tego w tym przypadku wyszedł naprawdę przednio. Nawet CMC jakoś bardzo nie przeszkadzało i dobrze odegrało swoje role bez zbędnego irytowania. Nawet szkoda mi było Sweetie, że jednak nie dostała ostatecznie żadnej prawdziwej kartki od cichego wielbiciela, to by mogło być ciekawe.

Muszę przyznać, że Sugar Belle wyglądała przeuroczo, kiedy siedziała na wozie, cała umorusana błotem. Do tego ten jej chichot - słuchając go, nie trzeba jeść jej ciast, by podnieść sobie poziom cukru we krwi.

Gray Picture

Niesamowicie dobry odcinek. Niby kolejny o końskiej wersji walentynek, w którym występuje Big Mac i CMC, ale całość została wykonana w tak cudowny sposób, że nie można się do niczego przyczepić. Otrzymaliśmy bardzo uroczy odcinek, a na dodatek dzięki Spike'owi i Discordowi nie zabrakło w nim humoru. Na docenienie zasługuje postać Skelenory (martwe, wyimaginowane kobiety to najlepszy rodzaj kobiet), Discord zaprzeczający, że coś czuje do Fluttershy, bo przecież on po prostu lubi herbatę oraz Lyra i Bon Bon, które gdzieś w tle dają sobie prezenty. (Nawet nie próbujcie mnie przekonać, że robią to dlatego, że są przyjaciółkami.)

I trudno nie przyznać racji Discordowi, gdy mówił, że miłość nie istnieje, a do szczęścia potrzeba RPGów.

Macter

Drugi odcinek o The Hearts and Hooves Day w historii serialu, ale tym razem już z prawdziwą

miłością, a nie wytworem eliksiru. Big Mac chce sprezentować Sugar Belle romantyczny wieczór, ale nie wszystko idzie zgodnie z planem. Odcinek jest miły i przyjemny, ale jakoś bez większego polotu. Taki średniak. Jednej rzeczy za to jestem pewien. Ktoś w Internecie pewnie już podliczył wszystkie typy par i zrobił ich zestawienie procentowe.

Odcinek 11: Molt Down

Falconek

Wreszcie mamy jakiś rozwój postaci! Odcinek całkiem zabawny, choć niestety znowu opierał się na schemacie „Niech jedna z postaci zacznie się zachowywać, jakby urodziła się wczoraj, zamiast skorzystać z najoczywistszego rozwiązania”. No bo akurat w przypadku Spike’a to, że od razu nie poszedł po pomoc do Zecory, było trochę out of character. Swoją drogą, jeżeli smród dorastającego smoka powoduje, że rodzina wygania go z domu, a jednocześnie ten sam smród jest przynętą na olbrzymie drapieżne ptaki, to chyba wyjaśnia, dlaczego populacja smoków w Equestrii jest tak niewielka. Tak czy owak, głucha i drąca mordę Rarity nadrabia za wszystkie niedoskonałości tego odcinka.

Cahan

Wylinka doda ci skrzydeł! Gekon lata! Weeee! Czekałam na to od dawna, bo lubię fioletowego gada i miło, że osiągnie w życiu coś więcej niż bycie popychadłem Twalota oraz bohaterem Kryształowego Imperium. Pewnego dnia ten kurdupel stanie się wielkim, majestatycznym i potężnym smokiem, który będzie palił wsie i jadł dziewice, jak jego przodkowie. Smoki są chyba całkiem długowieczne, więc może do tego czasu zerwą sojusz z Equestrią i świat wróci do normy. A sam odcinek? Cóż, gorzej. Bo fajnie, że dowiedzieliśmy się czegoś o zwyczajach smoków i ich dorastaniu, miło było zobaczyć Spike’a, Smolder, głuchą Rarity oraz Zecorę, ale całość mimo wszystko wypada średnio. Było nudnawo.

Gray Picture

Miło było zobaczyć Zecorę oraz głuchą, drącą się Rarity. Fajnie było też dowiedzieć się czegoś nowego o smoczych zwyczajach i ich dorastaniu. A co najważniejsze, wreszcie jakiś rozwój postaci Spike’a! Jaszczureczka dostała skrzydła, yay. Nie sądziłam, że to się kiedykolwiek stanie. Ale to na tyle, jeżeli chodzi o pozytywne aspekty tego odcinka, gdyż całość była po prostu nudna i miejscami

irytująca. Ile można patrzeć, jak Spike uparcie unika najprostszego rozwiązania, jakim byłoby pójście do Zecory od razu?

Macter

Spike dorasta. A myślałem, że po degradacji, jaką mu zafundowali przez kilka pierwszych sezonów, to już nigdy nawet nie będą go próbowali ratować. Choć to oczywiście nie oznacza, że zmiany będą większe, niż tylko edycja modelu w animacji, to ja jednak mam nadzieję, że w końcu przestanie robić za serialowe popychadło. Podoba mi się też przestanie odcinka, że nieważne, co się zmieni, rodzina zawsze będzie cię kochać i wspierać, bo tak interpretuję słowa Twilight. Mimo że odcinkowi w całości należy się średnia ocena, to będzie ona z plusem.

Odcinek 12: Marks for Effort



Falconek

Nie jestem fanem odcinków z CMC, ale ten mi się podobał, w dużej mierze dzięki Starlight Glimmer, której nigdy za wiele. Tym razem robiła za szkolną panią pedagog i no cóż, wywiązała się z tego zadania skuteczniej, niż którykolwiek z pracowników tej szkoły kiedykolwiek ze swoich obowiązków. Cozy Glow także jest sympatycznym taboretem i mam nadzieję, że jeszcze ją zobaczymy. Znaczek w postaci figury szachowej chyba symbolizuje to, że lubi myśleć kilka ruchów naprzód i knuć skomplikowane intrygi – jak dorośnie, może być z niej druga Starlight. Potrzebujemy takich kucyków!

Cahan

Nie podobał mi się ten odcinek. Czemu? Bo wiał nudą, a egzaminy w Szkole Przyjaźni są na takim poziomie, że średnio rozgarnięty kaktus by je napisał. Cozy Glow musi być naprawdę tępa, chyba że udawała od samego początku. Tymczasem CMC chcą urwać się z budy i iść się bawić do placówki Twalota. W sumie, to im się nie dziwię. Po co się uczyć, skoro można się byczyć. Twilight nie chce ich przyjąć, ponieważ uważa, że te wszystko umieją. W sumie, to uczniowie też wszystko umieją i to lepiej od swoich nauczycielek... W zasadzie cały odcinek był nudny i głupi, ale plus za genialną scenę ze Starlight, jedyną kompetentną osobą w tym przybytku.

Macter

W końcu jakiś dobry odcinek. Znaczkowa Liga chce dostać się do szkoły przyjaźni, ale się do niej nie nadaje, bo są one w tym zbyt dobre, więc kombinują, jak pokazać, że jednak są lebiegami w tej kwestii. Ale przy okazji zaczynają pomagać jednej z uczennic w nauce. Taka kombinacja niespodziewanie wpędza je w kłopoty z tytułu „dobrymi chęciami jest piekło wybrukowane”, ale nie będę zdradzał, czyje to dobre chęci były. Dodatkowo w odcinku znalazłem dwie zabawne scenki i jedną zastanawiającą. Pierwsza to odpowiedź na pytanie, kto jest księżniczką przyjaźni. Pewnie gdyby nie, sprawa byłaby dużo mniejszej wagi. Drugie, to rozmowa u pedagog Starlight Glimmer i jej fascynacja przebiegłością planu. Jak za starych, dobrych lat. To, co mnie zastanawia, to fakt, że w momencie kiedy cała sprawa została odkręcona, Twilight nie powiedziała „przepraszam” mimo fałszywych oskarżeń. To był według mnie niezły błąd scenarzystów. Odcinek jako całość oceniałbym jako bardzo dobry.

Odcinek 13: The Mean Six Falconek

Mam wrażenie, że już gdzieś ten odcinek widziałem... Mam co do niego mieszane uczucia. Liczyłem na powrót jednej z najlepszych postaci w serialu w wielkim stylu, a tymczasem Chrysalis ani nie potrafiła zapanować nad swoimi minionkami, ani przygotować naprawdę porządnego planu. No bo czy tak trudno było zorientować się, gdzie właściwie jest to Drzewo Harmonii, zanim przywołała złą Mane 6? Z drugiej strony, zła Twilight Sparkle zaskoczyła pozytywnie swoim charakterem i wygrałaby, gdyby nie deus ex machina, czyli reakcja Drzewa Harmonii. Dobrze, że Chrysalis ciągle żyje

i knuje, ale mam nadzieję, że pojawi się w jakimś dwuodcinkowcu i narobi większych kłopotów.

Cahan

Weź fabułę z komiksu i ją przerób. Weź Chrysalis. Weź złą Mane 6. I zrób z tego nudny odcinek! Plan Krystyny był spoko i w ogóle ona sama była spoko. Zła Twilight też była spoko, zwłaszcza, że jako przeciwieństwo Twalota grzeszyła inteligencją. Czyli widać, czego nie posiada oryginał. A co z naszymi kucysiami? Nuda. I nie ogarnęły, co się stało. I że znaczki ich koleżanek wyglądają jakoś tak inaczej... Przecież to Equestria, powinny pomyśleć o podmieńcach lub o czarnej magii. Myślę, że gdyby zrobić z tego dwuodcinkowiec, doprowadzić do konfrontacji, napisać ciekawszą fabułę niż biwak w lesie Everfree, to wyszedłby z tego fajny odcinek.

Macter4

KRYŚKAAA!!!! No takiego zwrotu akcji w środku sezonu się nie spodziewałem. Mamy Queen Chrysalis, przeciwieństwo Mane 6 ze starcia z Discordem i naszą normalną 6 wraz ze Starlight. Taka kombinacja musi generować nieprzewidziane interakcje, tym bardziej, gdy obydwie grupy nie wiedzą, że się mieszają. A końcówka to czysta perełka, która mocno nam wskazuje, że jeszcze coś będzie się działo. Sądzę też, że sentencja Twilight będzie mocno prorocza. 10/10



Przegląd gier kucykowych cz. II

Zapraszam do lektury kolejnej części przeglądu gier kucykowych. Tym razem skupimy się na grach, które są crossoverami bądź parodiami znanych i lubianych gier, które w oryginalnej wersji nic wspólnego z kolorowymi taboretami nie miały: Castlevanii i Megamana.

»Falconek

Ponyvania: Order of Equestria

Dla Equestrii nastały ciężkie czasy. Ktoś ukradł Elementy Harmonii, a zaklęcie, które uwięziło Discorda w kamiennej rzeźbie, zaczyna słabnąć i bóg chaosu wkrótce odzyska wolność. W tym miejscu pojawia się Ty, graczko, a Twoim zadaniem jest odzyskanie Elementów Harmonii. Przed wyruszeniem w drogę musisz jednak wybrać płeć, kształt grzywy i kolor swojego osiołka, co nie ma wpływu na rozgrywkę, oraz rasę, co już wpływ ma. Jednorożce polegają głównie na atakach magicznych, kuce ziemne na fizycznych, a pegazy są gdzieś pośrodku. Kuce różnią się także rasowymi umiejętnościami: jednorożce mają teleportację, ziemniaki potężny wyskok, a pegazy po prostu latają, co moim zdaniem jest najwygodniejsze (nie można się teleportować przez ściany). Co ciekawe, za każdym razem rozpoczynamy grę z inną bronią i początkowymi umiejętnościami. Oprócz tego postać zdobywa punkty doświadczenia i nowe poziomy, czego w oryginale nie było. Najmocniejszą stroną gry jest jednak pikselartowa grafika, która dobrze naśladuje styl Castlevanii: Order of Ecclesia. Tła są szczegółowe (zwłaszcza w komnatach Celestii) i w przyjemnej dla oka kolorystyce. Niestety, w parze z udaną grafiką nie idzie

udźwiękowanie: muzyki po prostu nie ma, a odgłosy walki moim zdaniem nie pasują do klimatu gry, zwłaszcza pisk, który wydaje postać gracza, gdy zostanie trafiona. Także gameplay jest dość toporny: bohater porusza się zbyt wolno, żeby mieć szansę na unikanie ataków i tak naprawdę przechodzenie gry opiera się w dużym stopniu na zapamiętywaniu poziomów. Gra jest zrobiona starannie, ale po pewnym czasie staje się monotonna. Polecam głównie fanom Castlevanii.

Mega Pony

Jak tytuł wskazuje, tutaj mamy do czynienia z przeróbką Mega Mana. Z poprzednio opisaną grą łączy ją postać Discorda: tym razem bóg chaosu przejął kontrolę nad umysłami Mane 6 i zwrócił je przeciwko Celestii. Ta więc wezwała na pomoc najpotężniejszego robota w Equestrii: Mega Pony. O grze nie można powiedzieć zbyt wiele, poza tym, że wiernie odwzorowuje oryginał: mamy do wyboru sześć poziomów odpowiadających poszczególnym kłaczom z Mane 6 (Rainbow Dash – chmury, Applejack – pole i stodoła itp). Podkład muzyczny to utwory serialowe i fandomowe, oczywiście w wersji 8 bit. Gra się przyjemnie, tak jak w oryginalnego Mega Mana, a wykonaniu nie można nic zarzucić.





Problem z CMC

Dlaczego fandom za nimi nie przepada

Witajcie! Na pewno spotkaliście kiedyś kogoś, kto nie lubi Krzyżowców Uroczego Znaczką. Cóż, ja również za nimi nie przepadam, a raczej za odcinkami, które są im przeznaczone. Sweetie Belle i Scootaloo jeszcze jakoś zniosę, o ile całość nie jest poświęcona grupie małych choler, a konkretnym klaczkom czy ich relacjami z Mane 6. Ostatnio zastanawiałam się, dlaczego tak jest (i że deadline się zbliża, a wypadałoby coś napisać) i uznałam, że popelnę ten oto artykuł.

»Cahan

Konstrukcja serialu

W serialu mamy tak jakby dwie grupy głównych postaci – Mane 6 i CMC. W nowych sezonach pojawiają się jeszcze Starlight i Trixie. MLP: FiM jest skierowane przede wszystkim dla dzieci, więc choć drużyna Twałota jest w teorii dorosła, to często zachowuje się bardzo dziecinnie. To trochę jak seriale dla małych dziewczynek, które opowiadają o nastolatkach, czy raczej o tym, jak target sobie wyobraża życie w liceum. Kiedy masz kilka lat, to nie widzisz w tym nic dziwnego. Ale potem wracasz do tych bajek na studiach i łapiesz się za głowę, takie to nielogiczne.

W efekcie mamy postaci, które w teorii są w wieku ok. dwudziestu lat, ale są bardzo nieogarnięte, bardzo nieodpowiedzialne i myślą w taki sposób, by pięciolatka mogła się z nimi, mimo wszystko, utożsamić. To dlatego taborety w poprzednich generacjach były takie okropne,

ponieważ projektowano je wyłącznie z myślą o małych dziewczynkach. W przypadku G4 ktoś w Hasbro poszedł po rozum do głowy i zatrudnił Lauren Faust, by stworzyła coś, co nie dawałoby raka rodzicom. Udało się, nowe kucyki podbiły świat, a zabawki sprzedają się jak ciepłe bułeczki.

No, ale są też CMC. CMC robią za dzieci, ale nie za dzieci z widowni. O ile w serialu główną grupą bohaterów nie są małolaty, to żrebacki muszą być jeszcze bardziej infantylne, ale jednocześnie wykonywać czynności atrakcyjne dla młodego odbiorcy. Kasia, lat 6 nie będzie chciała obserwować jak trzy małe klaczki bawią się lalkami, grają w berka, odrabiają lekcje, etc. Typowe życie typowego Kowalskiego jest nudne. A w tym wieku jeszcze nudniejsze. Nie oglądamy filmów by mieć to, co mamy u siebie każdego dnia.

Jednak przede wszystkim dzieci inaczej widzą... dzieci. Zwłaszcza w zabawach. Taka pięciolatka może i czuje się całkiem dorosła, ale kiedy bawi się z koleżankami w dom i wciela się w najmłodszego członka rodziny, to wszystko się zmienia. Właśnie coś takiego mają oddawać Krzyżowcy Uroczego Czołgu.

Z chwilą zdobycia znaczków wszystko się zmienia. CMC przestają być dziećmi, a symbolicznie stają się dorosłymi. Mają „pracę” i wręcz z góry patrzą na rówieśników. Oczywiście, że to nie ma sensu, ale grupa docelowa tak tego nie odbiera. Poza tym, ile można męczyć motyw o szukaniu swojego talentu?

Wtórność

Właśnie, ile można. Cały wątek CMC kręci się wokół znaczków. Nie wokół szukania tego, w czym jest się dobrym czy co się lubi robić. One chcą mieć magiczne obrazki na tyłkach, bo... bo... Bo inni mają! I koleżanka z klasy się z nich śmieje! W ich wieku to faktycznie może być problemem, ale wciąż jest to zwyczajnie nudne. One nigdy nie robią czegoś, bo po prostu lubią. Charaktery tych postaci opierają się na znaczkach i na tym, że są zapatrzone w swoje starsze siostry (łącznie z przybraną siostrą Scoot).

Czy ten serial nie byłby lepszy, gdyby poświęcić czas antenowy temu, że Sweetie Belle lubi śpiewać, Scoot jeździć na motorku, a Apple Bloom... eeee... Ona w ogóle ma cokolwiek? W dodatku mała pegazica nie lata, a w jej wieku powinna. Szkoda, że temat w zasadzie nie został poruszony przez te osiem sezonów. No bo po co? Przecież kolejne żałosne próby to o wiele lepszy pomysł!

No i w końcu nasze pannice zdobyły te przekłete znaczki... I ich talent też jest znaczkowy. Świetnie. Właśnie tak się rodzą specjaliści od coachingu, niech ich Niebo pochłonie. Niestety, ale innego życia to one nie mają. Nawet Apple Bloom przestała mieszać mikstury Zecory, a wszystkie trzy już chyba nie uczęszczają na zajęcia u Twilight. No, tylko Scoot się jeszcze trzyma ze swoim fanklubem Rainbow Dash, ale nie wiem, czy to zaliczyć na plus.

Problematyczne Dojrzewanie

CMC się praktycznie nie rozwijają. Jedyne co się zmieniło, to znaczki i ich zajęcie. Już nie szukają, teraz mówią innym jak mają żyć, co jest moim zdaniem głupie, zważywszy na to, że one są raczej mocno nieletnie. Nie wyglądają nawet na nastolatki – dałabym im tak 8-12 lat. No i one organizują obozy dla niewiele młodszych od nich źrebaków. Jeśli to nie jest głupie, to nie wiem co jest.

W pierwszym sezonie Apple Bloom zaprzyjaźniła się z Zecorą. Czy z tym wątkiem coś się stało? Nie. Czy jabłko, będące elementem jej znaczka znaczy cokolwiek? No chyba tylko więzy krwi. Jedyne co zrobiła od kiedy zdobyła znaczek, to znajomość z kucem od tańców. Wątek, który nigdy później nie wrócił.

Sweetie Belle? To ta, co ładnie śpiewa i chciała szyc kiece? No to się chyba poddała, bo tylko pomaga innym ze znaczkami. Ale ona przynajmniej nauczyła się korzystać z rogu.

Scootaloo? Na zachodzie bez zmian. Dalej Ioffcia Rainbow, jeździ na skuterku i nie lata. Ma też ciekawą sytuację rodzinną, bo serial nic nie mówi, a według jakiejś książeczki od Hasbro wychowują ją dwie ciocie (prawdopodobnie lesbijki), ponieważ jej rodzice często wyjeżdżają i nie ma ich w domu. Jaka szkoda, że MLP: FiM nic o tym nie mówi, w końcu fanboystwo jest ważniejsze!

Lekcje u Twilight? Wątek ucięty. Diamond Tiara i Silver Spoon? To samo. Naprawdę, odnoszę wrażenie, że twórcy tak naprawdę nigdy nie mieli pomysłu na prowadzenie tych postaci. Bo dało się to zrobić dobrze. No ale wtedy również bobasy Cake musiałyby przestać być niemowlakami.

Podsumowanie



Trzy irytujące bohaterki, występujące głównie w nudnych odcinkach, robiące w kółko to samo, nie potrafiące uczyć się na błędach. Dorosłemu widzowi ciężko się z nimi w jakiś sposób utożsamić, ponieważ ich przygody i problemy są abstrakcyjne. Mamy więc postaci kiepsko napisane pod niemal każdym względem i wszadzone chyba tylko dlatego, żeby były jakieś dzieci na pierwszym planie.



Wywiad z Coldwindem

Czołem, pierożki! Dzisiaj do naszej redakcji zawitał Coldwind... Właściwie, to nie dzisiaj, bo ten wywiad powstał już jakiś czas temu, a poza tym on tutaj pracuje, ale kto by się tym przejmował. Przede wszystkim ten mały pierożek jest założycielem i szefem Klubu Konesera Polskiego Fanfika, a także fandomowym tłumaczem.

Cahan: Jak w ogóle trafiłeś do fandomu i jak to się stało, że tu zostałeś?

Coldwind: Było to ponad dwa i pół roku temu. Skacząc po kanałach, natrafiłem na odcinek MLP. Jako że byłem w domu sam, postanowiłem z ciekawości obejrzeć. Spodziewałem się dużego stężenia cukru i cringe'u, ale ku mojemu zaskoczeniu kreskówka wydała mi się całkiem niezła. Zacząłem szukać więcej informacji na temat serialu i tak oto powoli zagłębiłem się w fandomie...

Cahan: Jakie jest Twoje zdanie na temat serialu i czy go jeszcze oglądasz?

Coldwind: Obecnie z braku czasu oglądałem MLP głównie na wrywki, choć myślę, że uda mi się w najbliższych tygodniach nadrobić ostatnie odcinki. A co do opinii... Animacja mi się podoba, twórcom udało się dużo wycisnąć z Flasha. Poziom scenariuszy to sinusoida - raz jest lepiej, raz gorzej. Na razie jednak jak dla mnie przewaga jest po stronie tych dobrych odcinków. Problemem jest to, że w zasadzie nie ma w serialu czegoś takiego,

jak rozwój postaci - wyraźny progres zaliczyła jak dla mnie tylko Fluttershy. Największą ofiarą jest tutaj Spike, który jednak w szóstym sezonie powoli zaczął odzyskiwać godność, choć możliwe, że jakiś scenarzysta zniweczył to później po drodze.

Cahan: Masz swojego ulubionego kuczka?

Coldwind: Hmm... Obecnie jednego takiego raczej nie posiadam. Ostatnimi czasy częściej czytam fanfiki niż oglądam serial, więc to, jaką postać lubię, zależy od tego, jak nią pokieruje autor. Ale jeśli już miałbym wybierać spośród tych serialowych... to chyba Luna jest najbliższej takiego tytułu. Dlaczego? Po prostu wydała mi się taka, no, powiedziałbym „ludzka” (choć do kuczka niezbyt to pasuje) przez swoje starania związane z przystosowywaniem się do nowej rzeczywistości i odkupieniem win, a także chęć pomocy innym.

Cahan: Czemu fanfiki? I jak zaczęła się Twoja przygoda z nimi?

To ściśle się wiąże z moimi początkami w fandomie. Poszukując kucykowego contentu w internecie, trafiłem na opowiadania. Od najmłodszych lat uwielbiam czytać, więc znalazłem swoją niszę w fandomie. Przeszukując internety, znajdowałem kolejne dzieła, coraz to lepsze i ciekawsze. Na poważnie wszedłem w świat fanfików, gdy przeczytałem fika „Moja Mała Dashie: Reloaded” od Psorasa. Wtedy to specjalnie zarejestrowałem

się na forum, by go skomentować. Przez pewien czas ograniczałem się głównie do pisania komentarzy, w czerwcu 2016 r. zaś pierwszy raz spróbowałem swoich sił w pisarstwie, gdy w dziale fanfików zorganizowana została kolejna edycja konkursu literackiego. Ku mojemu zdziwieniu, napisane przeze mnie „Przemyślenia” zebrały bardzo dobre noty i o mały włos nie znalazły się na podium. A dalej, to się już samo potoczyło...



Cahan: Czy „Austraeh” jest Twoim pierwszym tłumaczeniem?

Coldwind: Nie, przetłumaczyłem wcześniej dwa oneshoty. Na pierwszy ogień poszedł fik „Princess Celestia’s Legendary Litany of Laughable Losses” autorstwa Praka. Został on kiedyś zrecenzowany w Equestria Times przez Dolara, który był ciekaw, czy ktoś zdoła przetłumaczyć tytuł tak, by wszystkie wyrazy poza „Księżniczki Celestii” zaczynały się na tę samą literę alfabetu. Potraktowałem to jako wyzwanie i dzień później udało mi się: wymyśliłem „Wielką Wylicznkę Wstydliwych Wpadek”. Następnie postanowiłem pójść za ciosem i przetłumaczyć treść opowiadania, która to mi się spodobała. Po opublikowaniu tłumaczenia zdobyłem parę pochwał i tak oto wkręciłem się na poważnie w translatorstwo. Kolejnym przetłumaczonym fanfikiem był zaś „Time-Out Tuesday” autorstwa Majina Syeekoha, od którego to uzyskałem podziękowanie w komentarzu na FGE. Potem zaś postanowiłem wziąć się za coś dłuższego i w ten sposób zacząłem swą przygodę z tłumaczeniem sagi Austraeh, która raczej nie zakończy się szybko.

Cahan: Jak porównałbyś polską scenę fanfikową do angielskiej?

Coldwind: Po pierwsze: skala. Polskojęzycznych opowiadań jest do tej pory chyba około blisko dwa tysiące, jeżeli by liczyć wszystkie dostępne na MLPPolska, FGE i w innych źródłach, także i te konkursowe. Na Fimfiction tyle publikuje się zapewne w dwa albo trzy miesiące, a przynajmniej takie są moje przewidywania. Po drugie: popularność. FIMfiction jak na razie wciąż świetnie daje sobie radę, liczbę odwiedzających tą stronę co miesiąc liczy się w milionach; ba, pod tym względem przewyższa nawet Equestria Daily i nie zanoszą się na to, by miało się to zmienić w najbliższym czasie. W Polsce natomiast jeśli już, to mamy aktualnie stały poziom, bądź też może lekką tendencję wzrostową, jeżeli chodzi o ilość nowo dodanych fików i komentarzy. Na razie jakoś się to trzyma, choć nie jest już tak, jak dawniej. Po trzecie: ilość erotyki. W anglojęzycznym fandomie obecnie to chleb powszedni. U nas kolejne clopy wrzucane są raz na ruski rok i nie cieszą się zazwyczaj zbyt wielką popularnością. Co niektórzy mogliby to nazywać purytanizmem. Dla mnie jest to zachowywanie rozumu i godności człowieka.

Cahan: Jakie są Twoje ulubione polskie i angielskie fiki?

Coldwind: Jeżeli chodzi o polskie opowiadania, to najbardziej lubię „Equetripa” od Psorasa. W mojej topce znajduje się też parę innych, choćby „A gdybym był Złym Lordem” od Ylthin, „Ten świat sprzed lat” od Niki czy też „Krwawe Słońce” autorstwa Verlaxa. Z anglojęzycznej twórczości zaś serce skradła mi saga Austraeh, po niej zaś dla mnie jak na razie długo, długo nic.

Cahan: Jaki typ opowiadań preferujesz?

Coldwind: Najbardziej to chyba przygodówki. Wychowałem się m. in. na „Panu Samochodziku” i pewnie stąd ta moja miłość do tego gatunku. Po prostu lubię, jak coś się dzieje. Czytuję chętnie także komedie - dobry humor jest przecież rzeczą niezbędną do życia. Nigdy też nie pogardzę jakimś plasterkiem życia - po kupie akcji i wybuchów dobrze jest czasem złapać oddech. Generalnie jednak nie ograniczam się tylko do tych gatunków - właściwie, to nie czytuję tylko opowiadań z Equestria Girls (koniodziewczyny od zawsze tak jakoś mnie odrzucały) i clopów (przeoglądanie FIMFiction z wyłączonym filtrem o mały co nie sprawiło, że straciłem wiarę w ludzkość).

Cahan: Napisałeś już coś własnego? Jeśli tak, to jak oceniasz własną twórczość?

Coldwind: Napisałem parę opowiadań z okazji różnych konkursów literackich na forum. Były to głównie „plasterki życia”. Część z nich odniosła tam jakiś sukces i spodobała się, skoro mogę poszczycić się nawet paroma zwycięstwami, chociażby w Gradobiciu. Ja oceniam je na takie „mogą być”. Miałem plany na parę wielorozdziałowców, ale przez brak czasu i zaangażowanie w inne projekty odłożyłem ich pisanie na później. Kto wie, może w przyszłości opublikuję jeszcze coś własnego?

Cahan: Czy masz jakieś wzory, jeśli chodzi o pisarzy oraz tłumaczy?

Coldwind: Czy ja wiem... Nie staram się na nikim wzorować. Zamiast zostać kolejnym kimś, wolę być pierwszym sobą. Podczas pisania czy tłumaczenia oczywiście czytam różne fanfiki, które służą mi jako materiał porównawczy, ale tylko po to, by dowiedzieć się, czy takie i takie sformułowanie jest poprawne bądź estetyczne. Oczywiście, lubię twórczość innych i żywię do nich szacunek, ale wolę jednak podążać własną drogą.

Cahan: Opowiedziałbyś nam jak wyglądały początki Klubu i jak to się stało, że zostałeś jego wodzem?

Coldwind: Wszystko zaczęło się gdzieś tak na początku 2017 r., kiedy to starałem się ożywić fanfikowy półświatek. Wtedy to, w dyskusji w Stowarzyszeniu Żyjących Piszących, Zodiak napisał o swoim starym pomysle, by stworzyć kółko dyskusyjne na GG, w którym to miały być omawiane fanfiki. Miałem już wtedy styczność z komunikatorem Discord, który to wydał mi się idealny dla takiej inicjatywy i tym samym postanowiłem wcielić ideę w życie. Tak oto narodził się Klub. Ogłosiłem rekrutację do ekipy - tak oto dołączyli Zodiak i Misiek. Razem ustaliliśmy, jak ma wyglądać działalność Klubu i wybraliśmy pierwszy fik do omówienia - „Ścieżki donikąd” od Johnny’ego - i pozostało nam czekać na wielkie otwarcie. Okazało się ono wielkim sukcesem, choć pojawiły się pretensje, że za dużo było w nim wolnej amerykanki. Wzięliśmy pod uwagę sugestie użytkowników i nanieśliśmy poprawki do formuły spotkań. I odtąd Klub sukcesywnie się rozwija.

Cahan: Minęło już trochę czasu, co wypaliło, a co nie?

Coldwind: Co do sukcesów... Przede wszystkim udało

się nam stworzyć dobre miejsce spotkań dla pisarzy i czytelników, pozwalające na swobodniejszą niż na forum wymianę zdań, przy okazji zachowując też pewne standardy jakościowe. Z mniejszych wymienić mógłbym choćby zawody w pisaniu drabli, czyli opowiadań o limicie słów wynoszącym 100, podczas których udaje nam się sprawić, że pisarze wykazują się odwagą i przedstawiają publice próbki swej twórczości, nawiasem mówiąc, częstokroć trzymające poziom. A co nie wypaliło? Jest trochę krucho z komentarzami pod omawianymi fikami, widocznie do tego trzeba jeszcze spróbować zachęcić ludzi jeszcze jakimś sposobem. Część klubowiczów także w ogóle się nie odzywa, choć także próbujemy ich zachęcać.

Cahan: Masz jakieś plany odnośnie rozwoju Klubu?

Coldwind: Póki co, pracuję nad projektem systemu, dzięki którym Klubowicze aktywni pisarsko i komentatorsko mogliby liczyć na jakiś choćby drobny upominek w ramach uznania. Myślę, że może w ten sposób osoby nieśmiałe czy też leniwe zostałyby zachęczone do pisania komentarzy, co oczywiście wyszłoby na dobre pisarskiemu półświatkowi. Planuję też zebranie wszelkich dostępnych materiałów dotyczących pisania fanfików w jednym miejscu, tworząc w ten sposób ogólnodostępne repozytorium wiedzy pisarskiej. Cały czas szukam kolejnych idei, które to mogłyby uczynić Klub jeszcze lepszym miejscem.

Cahan: Gdybyś miał zmienić jedną rzecz w fandomie, to co to by było?

Coldwind: Zmieniłbym nastawienie broniaczy i pozbyłbym się defetyzmu. Wiem, że na polskiej scenie fanfikowej jest jak jest, ale trzeba próbować coś z tym zrobić. Klub jest tego przykładem - może i postępy nie są duże, ale się pojawiły. Teraz trzeba pociągnąć to dalej, ale sami jedni nic z tym nie zrobimy. Tylko wspólnym zaangażowaniem jesteśmy w stanie pokonywać kryzysy.



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/>



Powered by



KATOWICE 2018

IEM, czyli polskie święto dla graczy

Intel Extreme Masters (w skrócie IEM) – jeśli ktokolwiek z Was siedzi w branży gier komputerowych, śledzi zmagania drużyn e-sportowych takich jak Virtus.pro, Fnatic, Team Liquid czy Ninja at Pyjamas, to z całą pewnością musi słyszeć o Intel Extreme Masters, które co roku odbywa się na terenie Katowic w Spodku i Międzynarodowym Centrum Kongresowym (MCK).

» *The Silver Cheese*

Wpierw postawmy pytanie dla osób zainteresowanych takim wydarzeniem. Czy warto przyjechać i czy będę się dobrze bawił na IEMie? Ja, jako weteran tych imprez, bywalec gamingowego wydarzenia w Katowicach mogę z całego serca polecić każdemu, kto jest zafascynowany tematyką prezentowaną na tym evencie. Jest to jedna z tych okazji, kiedy można zobaczyć pro graczy, którzy swoimi niezwykłymi umiejętnościami oczarowują całą scenę, która liczy dobre 10 tysięcy osób. Smaczków i innych sytuacji na imprezie można spotkać o wiele więcej i po kolei je dzisiaj Wam omówię – te mniej oraz bardziej przyjemne.

1. Kolejka ... nie z ta PRLu

IEM jest imprezą z wolnym wstępem, ale nie brzmi to tak kolorowo i pięknie jakby się mogło wydawać. Od zeszłego roku IEM odbywało się w 2 weekendy, w tym roku 24 – 25 lutego oraz 2 – 4 marca. Chodzą słuchy i legendy, że najbardziej wytrwali stoją już w kolejkach od 24:00. I nie, żart to nie jest – na

przestrzeni lat takich ludzi spotkałem. Namiotów niestety nie widziałem, ale zdarzali się w kolejce osobnicy, którzy mieli przy sobie składane krzesła czy koce grzewcze wykorzystywane w ratownictwie. Są to zapaleńcy, którzy zrobią wszystko, aby wejść wcześniej, bez płacenia za wejściówkę i cieszyć się imprezą jak najdłużej, bo osoby bez biletu chcące wyjść na miasto i wrócić będą musiały znowu swoje odczekać w kolejce integracyjnej. Osoby, które nie chcą się męczyć, stojąc i czekając 4h na wejście do Spodka mogą zakupić bilet uprawniający do wcześniejszego wejścia (bilety od 9:00, bez biletów o 11:00).

Dobra rada:

W piątki oraz niedzielę czas oczekiwania na wejście bez biletu jest zdecydowanie niższy (przychodząc o 9:00 czy nawet o 10:00). Zwykle o po godzinie 13:00 kolejka jest już pusta, a każdego wieczoru nie ma jej już w ogóle. Sobota jest dniem najbardziej obleganym i taktyka 4h wcześniejszego przyjscia bez biletów nie jest już skuteczna. Na sobotę lepiej kupować bilety (zwykle 60 zł za jeden dzień, karnet 3 dniowy to wydatek 150 zł).

Trzeba również pamiętać o tym na jaką skalę ta impreza jest organizowana. Na miejscu czeka Was specjalne służby porządkowe, które dopilnują, aby żadnych burd i awantur nie było. Wszelka potencjalna broń oraz napoje są konfiskowane przed wejściem. Są to podstawowe procedury, do których należy się dostosować, aby nie sprawić kłopotów uczestnikom oraz organizatorom.

2. Uczestnicy – ha ha powiedzia!...

Tutaj nie należy niczego ukrywać. Stawiałbym, że 80% wszystkich uczestników to młodzież w wieku 13 – 18 lat. Najłatwiej jest to rozpoznać po języku oraz sposobie zachowania. Raczej wątpię, aby normalny człowiek pił alkohol stojąc w kolejce, aby potem usłyszeć, że ochrona ma alkomaty i będzie sprawdzać trzeźwość. W skrócie, wpadka po całości. Nie twierdzę, że każdy gimnazjalista tak się zachowuje, jednak ci, których na IEMie spotkamy takie zachowanie może prezentować. Pomijając ten nieprzyjemny fakt, to spokojnie też się natkniemy na osoby starsze, które jak najbardziej poziom trzymają, tzn. nie są zainteresowane strzeleniem sobie foci ze sławnym youtuberem, którego target to dzieci we wspomnianym gimnazjalnym wieku.

Dobra rada:

Osoby, które są nałogowymi palaczami, będą miały swoją wydzieloną strefę dla palących. Ta zawsze jest umiejscowiona przed wejściem do MCK, aby nikt nikomu żadnym srogim dymem nie musiał chuchać w twarz.

Warto nadmienić pojawiających się cosplayowców na IEMie. Ich wytwory mogą nie być aż tak wspaniałe oraz zadziwiające jak np. na BlizzConie, ale perełki także się spotyka i spotykało w Katowicach.

3. Zawody – POLSKA, BIAŁO...

...a to nie ta impreza xD. Każdego roku na IEMie zawsze możemy zobaczyć zawody ze Starcrafta 2, CS:GO oraz LoLa (w tym roku jednak zrezygnowanego z niego na rzecz Doty 2). Scena w Spodku liczy dobre 11 500 miejsc, z czego 65% jest wykorzystana dla publiczności. Dla przeciętnego Kowalskiego może się to wydawać prostym bieganiem po mapie, aby kogoś ustrzelić. Nie należy tutaj zapominać, że gracze, którzy walczą o prestiżowe nagrody (o wartości nawet miliona złotych) są jednymi z najlepszych, gdzie ich reakcja oraz myślenie może przekroczyć nasze wyobrażenie i te właśnie umiejętności potrafią zadziwić widownię, niejednokrotnie wywołując owacje na stojąco. Trzeba się samemu przekonać, bo to niewiele się różni od gry w piłkę nożną czy siatkówkę.



4. Stoiska i konkursy – graj, a coś pewnie wygrasz

Psze pana, ale ja nie lubię oglądać takich rzeczy, na dupie nie wysiedzę 10h, co to za impreza ja się pytam? Zanim ktoś powie, że całość jest do kitu, to warto zająrzeć także na prowadzone na terenie Spodka oraz Międzynarodowego Centrum Kongresowego stoiska sponsorów. Są znane firmy elektroniczne jak Intel i MSI, są spożywcze jak Wedel czy Springles. Na blisko 85% z nich odbywają się konkursy z atrakcyjnymi nagrodami. Na stoisku np. Razera możemy otrzymać w nagrodę mysz za 80 zł, a na już wymienionym stoisku Springles darmową tubę z chipsami.

Dobra rada:

Nawet jeśli nie jesteś pro graczem w topowe gry takie jak Overwatch czy League of Legends to nie znaczy, że nie można zgarnąć ciekawych rzeczy. Konkursy mogą być różne, nie tylko bazujące na wygraniu w grze, a np. w zapytaniu o lore gry czy kalambury z postaci ze znanych gier wideo.

5. Sprzęt – dużo drogiego, mega dobrego sprzętu

Na mini Gamescomie – lubię nazywać tak część wydzieloną w MCK, można spotkać i zobaczyć ułamek bardzo drogiego i wydajnego sprzętu, na którym oczywiście możemy pograć w najnowsze oraz znane gry komputerowe. Można także się zetknąć z technologią VR i poczuć na własnej skórze jak to jest wejść w świat wirtualny. Aktywności poza sceną w Spodku nie brakuje i jeśli ktoś nie jest nastawiony na oglądanie turniejów na scenie, to zawsze można spędzić cały dzień w alei IEM EXPO (wydzielona strefa w MCK na stoiska) i zgarnąć mniejsze lub większe upominki. Osoby chcące zakupić sprzęt do komputera czy konsoli będą miały okazję zrobić to na dodatek w obniżonej cenie, niższej niż w Internecie.



Dobra rada:

Ostatnimi laty coraz częściej można spotkać kącik retro gier. Jeśli ktoś z Was jest zapaleńcem Mariana czy Pacmana, to swój kącik na parę godzin pewnie tam znajdzie. Oprócz elektroniki można też zakupić odzież sponsorowaną przez swój ulubiony team czy ulubioną grę. Gruby hajs miejcie ze sobą – highly recommended!

6. Jedzenie – Am, am mamó

Po dobrych godzinach stania w kolejce czy oglądania zmagañ e-sportowców na pewno każdego zmorzy głód. Jeśli ktoś bywa lub był na podobnych wydarzeniach to wie, że wszelkie jedzenie oraz picie jest o wiele droższe i może się to odcisnąć na naszym portfelu. Ceny półlitrowej Coli mogą być wyższe o 80-100% niż w lokalnym sklepie czy supermarkecie.

Z jedzeniem jest bardzo podobnie, ciężko będzie znaleźć coś wystarczająco pożywnego w relatywnej cenie i na dodatek zdrowego. Między Spodkiem a MCK znajdziemy Food Trucki, które zaoferują nam usługi gastronomiczne, ale jak już wyżej wspomniałem, trzeba przygotować się na ceny z pogranicza 10 – 25 zł za coś konkretnego pokroju burgera czy tortilli. Oprócz tego w Spodku oraz MCK znajdziemy mniejsze budy z hot dogami, nachosami czy napojami energetycznymi.

Dobra rada:

Często niektóre firmy na IEMie takie jak Sprite, oferują na swoich stoiskach darmowe próbki, np. napojów. W zeszłym roku można było dostać za darmo 0,5l Sprite'a i nie było na to ograniczeń. W tym rok zaś Wedel rozdawało cukierki oraz tubki z czekoladą, a stoiska Springles za udział w konkursie w nagrodę dawało tubę z chipsami.

Podsumowując, IEM to nie tylko impreza nastawiona na oglądanie i kibicowanie e-sportowcom. W czasie całego eventu jest wiele innych ciekawych aktywności i rzeczy do roboty oraz do kupienia. Pomijając wady takie jak kilometrowe, sobotnie kolejki czy często bardzo młode i wszechobecne towarzystwo w postaci zapalonych gimnazjalistów, to sama impreza jest godna uwagi. Zresztą jest to, jak do tej pory, największa międzynarodowa impreza gamingowa na terenie Polski, zaraz po PGA.





Jeźdźcy smoków

Szczerbatek i przyjaciele

Dawno, dawno temu, kiedy byłam jeszcze młodą i piękną Cahan, zaczęłam oglądać serial „Jeźdźcy smoków”, którego akcja rozgrywa się pomiędzy pierwszym a drugim filmem „Jak wytresować smoka”. Czemu w ogóle po to sięgnęłam? Bo lubię przygody wikingów z Berk oraz bajki dla dzieci. No i mi się nudziło. Wtedy zmęczyłam dwa sezony, a kolejnych jeszcze wówczas nie było. Poza tym, nie podobało mi się. Ale niedawno brakowało mi czegoś do oglądania, zobaczyłam trailer „Jak wytresować smoka: Ukryty świat” i stwierdziłam, że przypomnę sobie filmy i zmęczone serial. Powiem tak: w zasadzie nie żałuję.

» *Cahan*

Serial ma obecnie osiem sezonów i podejrzewam, że więcej nie będzie, chyba że już po akcji drugiego filmu a przed trzecim. Jakość animacji w pierwszych sezonach jest kiepska, całość wygląda biednie. Później następuje znaczna poprawa i jest lepiej niż w pierwszym filmie. Mimo wszystko niektóre modele smoków oraz randomów z tła są biedne i cuchną na kilometr słabym CGI. Ogółem: wszystkie trepy mają ten sam model. Podobnie jak wikingowie tła. Różnicowanie mniejsze niż w pierwszym „Wiedźminie”.

No, ale „Jak wytresować smoka” też pięknie nie było, ale urzekło nas bohaterami, muzyką, humorem i fabułą. A jak z tym w serialu? Różnie. Muzyka jest w zasadzie ta sama co w filmach, więc nie jest ani

na minus, ani na plus. Na pewno w pełnym metrażu wypada bardziej epicko niż tutaj. Bohaterowie... Zepsuli Czkawkę i Szczerbatka, ale za to rozwinęli postaci drugoplanowe i zrobili to dobrze. Bliźniaki, Śledzik, Sączyśmark i ich smoki – dostali sporo czasu antenowego, w końcu mogliśmy poznać tę bandę randomów. Z obu filmów wiemy, że Bliźniaki i Sączyśmark to kretyni, a Śledzik to gruby kujonek. A ich smoki? Eeee... Nic.

To teraz wyobraźcie sobie, że Śledzik to najlepszy kumpel Czkawki, dobrotliwy geniusz, a jego gronkiel jest smoczycą, ma na imię Sztukamięs i jest absolutnie przeuroczy. Sztusia stała się moją ulubioną gadzinką w całym serialu. Chyba tylko Król Demolki może z nią rywalizować.

Mieczyk i Szpadka w filmach są po prostu debilami. A przynajmniej to wynika z tych nielicznych scen z ich udziałem. W serialu okazuje się, że w tym szaleństwie jest metoda, a bliźniaki raczej udają takich nieogarów, niż są nimi naprawdę. Czemu to robią? Bo uważają, że to zabawne. To para czczących Lokiego trolli. Ich teksty to czasami istne złoto.

Sączyśmark to członek drużyny, z którego wszyscy się śmieją. Że zły jeździec, że kretyn i w ogóle. Cóż, trochę niesłusznie. Dobra, Smark ma trudny charakter, jego próby podrywu są żałosne jak romans z konikiem z kreskówki dla dzieci, a jego relacje z Hakokłem określiłabym jako „to skomplikowane”. Koszmar ponocnik go często nie słucha, a nawet robi mu na złość. Smok jest wredną mendą i lubi



żartować ze swojego jeźdźca, ale mimo wszystko nie zawiódłby go w potrzebie czy w walce. To nawet nie jest winą samego Sączysmarka, a kwestią charakteru gada. Sam chłopiec całkiem często ma rację, ale oczywiście, nikt go nie słucha. Podobnie jak Bliźniaki jest niedocenianym członkiem drużyny.

Astrid, o dziwo, nie jest nawet dziewczyną Czkawki. Piszę „o dziwo”, ponieważ w filmie się całowali. Nie wiem, jak Wy, ale ja nie całuję moich przyjaciół. Ani kolegów. Najwyraźniej całe życie robiłam coś nie tak. No, ale parę sezonów później zostają oficjalnie parą, a nawet odbywają zaręczyny. Najlepsza laska na Berk jest agresywna, poważna, ogarnięta i leci na Czkawkę. W zasadzie to jej nie lubię. Na tle reszty wydaje się po prostu nijaka.

No i Czkawka. Młody wiking w filmach jest super. Bynajmniej nie tylko dlatego, że te skupione są na nim i jego smoku. Wyobraźcie sobie świat, w którym ta pierdoła kompanijna zostaje liderem. Praktycznie z dnia na dzień po pierwszym „Jak wytresować smoka”. I już się rządzi. Czkawka stał się nudnym dowódcą, który znajduje się pod pantoflem Astrid. A Szczerbatek? No, Szczerbatek został zredukowany do roli środka transportu

i Pokemona, który ratuje tyłki właścicielom. A jako nocna furia jest obiektem pożądania licznych łowców, bo jest zajebisty, gdyż, ponieważ... Pamiętajcie Pikachu Asha z Pokémonów? I Zespół R? No właśnie. W serialu Szczerbatka może sklepać jakaś połowa smoków, więc poza tym, że jest przedstawicielem praktycznie wymarłego gatunku, to nie powinno być w nim nic takiego cudownego.

Nocne furie w filmach są uważane za niezwykle groźne przez wikingów z Berk, ale nie dlatego, że są jakimiś super smokami. Po prostu, zanim Czkawka oswoił Szczerbatka, nigdy wcześniej nie widzieli takiego gada, a jedynie obserwowali powodowane przez niego zniszczenia. Niewielki smok, którego praktycznie nie widać na nocnym niebie i jest bardzo szybki. Szczerbatek pokonał Czerwoną Śmierć sposobem, a nie dlatego, że był jakiś szczególnie silny. Oszołomotrach? Cóż, nie dokonał tego sam. Poza tym nie wiem, czy skrzywiony psychicznie smok Drago to dobry przykład.

Uważam, że to problem, skoro tyle gada się w serialu o wspaniałości tego gatunku, a w praktyce nic z tego nie wynika. Zwłaszcza, że charakter smoczego Pikacza ucierpiał. W filmach to pełnoprawny bohater, ma osobowość, robi wiele rzeczy. Tu jest



pojazdem i skarbem do zdobycia. Moim zdaniem ciekawym rozwiązaniem byłoby plemię wikingów, uważające nocne furie za takie sobie słabe smoki, które wyginęły, bo łatwo się je zabijało.

Jeśli chodzi o nowych bohaterów, którzy nie pojawili się w filmach albo występowali tam jedynie jako tło, to jest naprawdę fajnie. Z paroma wyjątkami. Ogółem, jeśli coś miało robić za comic relief, to wypadło kiepsko. No i naprawdę wypadałoby zrobić więcej modeli randomów z tła.

Fabuła jest nierówna. Serial jest wierny filmom i ma całkiem przemyślany scenariusz, zwłaszcza „Na krańcu świata”. Pozornie nieistotne rzeczy z pierwszych sezonów mogą okazać się niezwykle istotne w tych ostatnich. Intrygi i zwroty akcji nie są z plotu szepczona, ba, domyśliłam się, kto jest jednym z głównych złych, już w trzecim sezonie. Co prawda dziwię się, że drużyna Czkawki na to nie wpadła, ale czego oczekiwać od nastoletnich Wandali... Mimo wszystko zdarzają się odcinki słabe, ba, całe pierwsze 2 sezony są po prostu słabe i kojarzą mi się z Pokemonami. Jeźdźcy smoków szukają smoków, antagoniści, którzy nie lubią smoków/Wandali/są złymi smokami, takie to wszystko bez polotu.

Trup ściele się tu całkiem gęsto. I zdarzają się ofiary po obu stronach, chociaż głównie tych złych. Jednak czasami aż dziwne, że główni bohaterowie coś przeżywają. Czemu? Bo zostają pokonani przez

antagonistów, którzy po prostu odchodzą, mimo że wiedzą, że jeźdźcy się przegrupują i znowu będą uprzykrzać im życie. Ci sami złodupcy w innych odcinkach próbowali ich pozabijać, a nie zrobili tego, bo drużyna Czkawki się w jakiś sposób uratowała. No, takie akcje są po prostu naciągane.

Serial wprowadził wiele nowych gatunków smoków. Część z nich prezentuje się świetnie, ale niektóre są paskudne. Wygooglujcie sobie potrójnego ciosa. To coś, co wygląda jak Pokemon w złym CGI, jest smokiem. Spokojnie, to nie jest reguła, to wyjątek na minusie. W ogóle ktoś tu chyba bardzo lubił Pokemony, zważywszy na wiele fabularnych zagrywek z serii „naślijmy na nich super silnego i legendarnego smoka, który jest tak potężny, że nie mam pojęcia, jak go złapaliśmy i nie daliśmy się zabić”.

Podsumowując: „Jeźdźcy smoków” to całkiem fajny serial dla dzieci. Sezony 3-8 są również całkiem strawne dla dorosłych, a z czasem nawet można się wciągnąć i nieźle bawić. Humor jest fajny, bohaterowie również. Czasami bywa nawet smutno, wzruszająco czy wręcz epicko. Intrygi są całkiem nieźle i produkcja, pomimo paru wpadek, jest nawet niegłupia. Jasne, czasami ta logika jest nieco naciągana, ale jak na bajkę dla dzieci, to wypada świetnie. A na pewno lepiej niż MPL: FiM.





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Kontynuacje mają zawsze ten problem, że dźwigają na barkach ciężar sporych oczekiwań. Czasami, jak na przykład przy starym, dobrym Baldur's Gate II, oczekiwany produkt okazuje się być jeszcze lepszy niż początkowo zakładano, przerastając swojego poprzednika w każdym aspekcie. Innymi razy, na myśl przychodzi choćby niesławny „Nieśmiertelny II”, stwierdzenie „piekielny zawód” nie oddaje nawet części koszmaru, jaki muszą znosić fani marki. Jak na tle innych sequeli wypada druga część gry Pillars of Eternity?

» *Ghatorr*

Pierwsze Pillarsy wyszły w 2015 roku i zostały okrzyknięte powrotem do korzeni gatunku RPG. Izometryczny rzut kamery, ręcznie rysowane tła, epicka fabuła... nawet komunikat przy próbie wyjścia z danej lokacji pochodził z Baldur's Gate'a (stare, dobre „Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę” – niestety, PoE otrzymało u nas tylko lokalizację kinową). Jako widzący – osoba zdolna do interakcji z duszami innych – zwiedzailiśmy fascynujący świat Eory, starając się rozwikłać zagadkę tajemniczych wydarzeń mających miejsce w Wolnym Pałatynacie Jelenioborza. Dzieci rodzące się bez duszy, starożytne spiski, niechęć społeczeństwa wobec badań nad duszami...

Ciężki jest jednak żywot bohatera i ciężko w nim o emeryturę. Po zmierzeniu się z <spoiler>, dowiedzeniu się że <spoiler> i <spoiler> nasz bohater

zaszył się w swoim zamczysku w Caed Nua, wiodąc względnie spokojny los pana na włościach... przynajmniej do momentu gdy z podziemi jego twierdzy wychodzi potężny, kilkunastometrowy posąg z czystej adry (cennego materiału stanowiącego przewodnik dla dusz) opętany przez boga Eothasa, rozdeptuje wszystko i przy okazji wysysa dusze ze wszystkiego co żyje dookoła – w tym i kawałek naszej.

Wybór w tej sytuacji jest względnie prosty – możemy albo przejść resztką naszej duszy przez koło reinkarnacji (co bardzo szybko kończy grę) lub, jako herold Beratha, bóstwa życia i śmierci, ruszyć w pościg za kolosalnym posągiem. Sytuacja jest o tyle ciekawa, że jeszcze w jedyńce dowiadaliśmy się, bardzo szybko, że Eothas został uznany za zmarłego po zaatakowaniu go fantastyczną wersją bomby nuklearnej, i że jest jedną z „milszych” (czytaj, traktujących ludzi lepiej niż brud spod paznokci) postaci w panteonie Eory. Pościg za nim i odkrywanie tajemnicy skrywającej jego zamiary oraz powstanie z martwych stanowią główną oś fabuły. Całość toczy się na archipelagu Martwego Ognia, w którym nawet bez zbuntowanego bóstwa sytuacja znajduje się na skraju wojny – jak widać na nudę nasz bohater nie może narzekać. Zarówno zadania poboczne jak i wątek główny są nad wyraz przyjemne, choć pod koniec narzekałem na kilka rzeczy które mnie zdenerwowały w samej końcówce, i mimo kilku dziur w scenariuszu, muszę zaliczyć warstwę fabularną gry na plus.

Autorzy, rzucając nas na archipelag Martwego Ognia, udostępnili nam skrawek świata w którym walczy ze sobą kilka różnych stron konfliktu. Wzorowani na włoskich republikach Vailianie rywalizują z imperialistycznymi Rauatai, którzy należą do tego samego gatunku co rządzący archipelagiem Huana, a na wszystko nakładają się jeszcze piraci. Do tego dochodzi jeszcze kilka plemion, podfrakcji... postaci pobocznych i frakcji jest tu istne zatrzęsienie. Tę różnorodność odzwierciedlają postacie w naszej drużynie – od (mniej lub bardziej) wiernych wyznawców Eothasa, zaciekawionych czemu ich bóg zaczął rozdeptywać wszystko dookoła, przez piratów, agentów, wybrańców bóstw... Niestety, nie mogę powiedzieć by postacie za bardzo zapadły mi w pamięć. Muszę wręcz przyznać, że na początku nie mogłem uwierzyć, że wciska mi się takie coś na miejsce bohaterów z pierwszej części, których bardzo polubiłem. W tej kwestii z przykrością muszę stwierdzić, że jedynka wygrywa.

Podobnie jak w kilku nowoczesnych grach RPG – takich jak Mass Effect czy Wiedźmin – możliwe jest zaimportowanie stanu gry z pierwszej części. Biorąc pod uwagę zatrzęsienie wyborów jest to nawet wskazane – choć muszę przyznać z poczuciem zawodu, że kilka całkiem sporych decyzji nie zostało należycie odwzorowanych w kontynuacji. Dla tych którzy nie mają czego importować udostępniono prosty edytor, umożliwiający stworzenie wymarzonej historii dla swojego widzącego, ale po pierwsze – ukryto go w opcjach, zamiast na przykład umożliwić jego skorzystanie na początku gry (import postaci następuje w trakcie pierwszego dialogu, więc jeśli się to przegapiło to trzeba go dokończyć, wyjść z gry, stworzyć historię i rozpocząć wszystko od nowa), a po drugie – jest bardzo mało szczegółowy. Sam przeszedłem pierwszą część, ale przy zmianie komputera straciłem plik z zapisem stanu gry z końcówki i miałem trudności z przypominaniem sobie rzeczy, o które pytała mnie gra. Pomijając jednak te dwie rzeczy kontynuowanie historii jest bardzo przyjemne – miło czasem sobie przypomnieć co się robiło poprzednio, poznać konsekwencje swoich działań i tak dalej, nawet jeśli od czasu do czasu czujemy, że twórców było stać na wyciśnięcie jeszcze kilku-kilkunastu dodatkowych opisów.

Sama gra umiejętnie rozwija mechaniki z pierwszej części. Największe zmiany dotyczą tu przede wszystkim podróżowania – nie wybieramy już lokacji na mapie, tylko poruszamy się po niej całą drużyną, pieszo lub okrętem (bądź co bądź, akcja toczy się na archipelagu). Znacząco zwiększa to przyjemność z eksploracji i badania otoczenia – każda wysepka może być okazją do uzupełnienia zapasów wody czy jedzenia, można tam wpaść na zbiegów za których później dostaniemy okup itd. Rozbudowano też krótkie misje tekstowe z pierwszej części – teraz przy użyciu tej mechaniki będziemy między innymi toczyć bitwy, rozmawiać z bogami czy określać nasze zachowanie przy eksploracji. Do tego dodano podklasy, możliwość tworzenia postaci dwuklasowych (co prawda nieco utrudnia to rozwój postaci, ale zwiększa liczbę opcji dialogowych), od teraz można wybierać klasę postaci, które przyłączamy do drużyny, odrobinę zmodyfikowano mechanikę rzucania czarów czy korzystania z umiejętności... Wszystkiego jest więcej, wszystko jest lepsze niż było. Rewolucją bym tego nie nazwał – ale ewolucją jak najbardziej.

Jaka w grze jest grafika, każdy widzi. Mamy tu do czynienia ze starym, dobrym rzutem izometrycznym – tła są przepiękne (szczególnie na koniec. Każda scena w której pojawia się Eothas to małe arcydzieło), postacie szczegółowe, a efekty czarów efektowne. Najważniejsze jest to, że twórcom udało się stworzyć oprawę graficzną, która jest nie tylko bardzo ładna, ale i czytelna. Podobne wyrazy uznania należą im się również za oprawę dźwiękową – szczególnie za genialny pomysł dodania szant. W takich warunkach aż chce się zwiedzać, siekać i ratować świat.

Kupiłem „Pillars of Eternity: Deadfire” przy premierze i z przykrością muszę stwierdzić, że gra została wydana ze sporą dawką bugów. Zacinające się zadania, znikające postacie, zbyt niski poziom trudności... cóż z tego, skoro i tak bawiłem się świetnie? Co więcej, twórcy zapowiedzieli już dwa dodatki fabularne, poświęcone rozwinięciu kilku motywów pobocznych które pojawiły się w grze. Do tego w wakacje ma wyjść duży patch. Każdy, kto polubił pierwszą część, stare Baldury lub Icewind Dale nie może przejść obojętnie obok tej gry. Polecam każdemu fanowi porządnych gier RPG.



A non to netflixowy film opowiadający o świecie przyszłości, w którym każdy pozbawiony jest prywatności i anonimowości. W teorii brzmi to fajnie, w praktyce już niekoniecznie takie jest.

» Sosna

Fabula filmu dzieje się w niedalekiej przyszłości, w której to każdy ma cybernetyczne wszczepy pozwalające w ułamku sekundy zidentyfikować daną osobę i, które to cyberwszczepy, są umieszczone bezpośrednio w mózgu, dzięki temu wspomagają widzenie, ale także umożliwiają wszystkim identyfikację danej osoby, archiwizują wspomnienia czy zawierają telefon i inne bajery, które są niezbędne do życia. Dzięki tym wszczepom przestępstwa są od razu identyfikowane i klasyfikowane przez policję- w dodatku z punktu widzenia popełniającego czyn zabroniony. Wszystko działa ładnie i pięknie, dopóki w metropolii, w której odbywa się akcja filmu, nie zostaje popełniona seria morderstw, w których to ofiary widzą obraz z perspektywy mordercy, przez co zabójstwa te są w pełni zanonimizowane, ponieważ przestępca całkowicie ukrył swoją tożsamość przez rozmaite połączenia szyfrowane. Zagadkę tych morderstw usiłuje rozwikłać detektyw Sal Frieland, grany przez Clive'a Ovena, wraz z innymi policjantami. W sumie tyle mogę powiedzieć o fabule i samych bohaterach. Dość powiedzieć, że większość bohaterów jest tak nudna i pozbawiona wyrazu, że musiałem się

posiłkować filmwebem, bo nie zapamiętałem nawet, jak nazywa się główny bohater, bo zatonął w morzu praktycznie równie bezbarwnych i nudnych bohaterów męskich. Ot, rozwiedziony detektyw, który podjął się rozwikłania zagadki zbrodni. Jego szef to najbardziej schematyczny szef policji z filmów. Tu zleci ekspertyzę, tu zawiesi głównego bohatera w śledztwie, tu zakwestionuje poczytalność protagonisty i to w zasadzie tyle.. Sam film to schematyczne powielanie schematów, zasadniczo bez dodawania czegokolwiek własnego, co nadałoby mu niepowtarzalny charakter. Sam świat jest nierówny, szary, bury i ponury. Niby występują w nim kolory i neony, ale są to neony jednobarwne, które widać tylko przez wszczepy. W tych wszczepach dominują biel w postaci różnych wzorów, jednakże dalej jest to tylko jeden kolor. Samo miasto jest stylizowane mniej więcej na lata 60. XX wieku z replikami pojazdów z epoki i ogólną ponurą stylistyką kryminałów z epok minionych. Najbardziej zapadającą w pamięć postacią z całego filmu jest postać Anon, tudzież dziewczyny, która stała się niewykrywalna, grana przez Amandę Seyfried. Ale nie zapada ona w pamięć dlatego, że jest to genialnie napisana postać ale dlatego, że napisana jest mniej przeciętnie i schematycznie od reszty, co nie jest jakąś szczególnie dużą zaletą. Postacie wypowiadają swoje kwestie nieco mechanicznie i usypiająco, co zdecydowanie nie poprawia odbioru tego przeciętnego do granic możliwości filmu. Fabuła jest w sumie spójna i toczy się w bardzo

małej ilości miejscówek. Do względu jest raptem osiem miejscówek, w których dzieje się akcja: posterunek policji, czyli dwa betonowe biurka ułożone na kształt litery „T”, przy którym siedzi sześciu ludzi, mieszkanie protagonisty, czyli dwa pokoje z kuchnią, fałszywe mieszkanie protagonisty, czyli z grubsza to samo tylko urządzone w nowocześniejszym stylu, mieszkanie Anon, w którym w sumie dzieje się najwięcej akcji, róg ulicy, na którym stoi Diler narkotyków, korytarz do mieszkania Anon i dwa miejsca zbrodni. Podczas rozwoju fabuły nie dowiadujemy się o bohaterach zasadniczo niczego ciekawego, nie rozwijają się oni praktycznie w ogóle, a i motywacja stojąca za tym, że Anon postanowiła się ukrywać przed światem jest mdła i nijaka. Również rozwiązanie wiodącej zagadki filmu, czyli kto stoi za serią anonimowych morderstw w mieście, nie przynosi pożądanych emocji, ani nie jest szczególnie interesująca. Wygląda to tak, jakby twórcy w ogóle nie mieli pomysłu, w jaki sposób sensownie to rozwiązać, więc wprowadzili bohatera, który kompletnie nic nie wnosił do filmu i obarczyli go zabójstwami. Muzyka w filmie to nijakie plumkanie w tle, które ani nie ziębi ani nie grzeje. Plusem muzyki jest to, że nie usypia podczas wygłaszania nijako napisanych dialogów. Dodatkowo niespieszne tempo produkcji wcale jej nie pomaga. Odniosłem wrażenie, że wszyscy bohaterowie poruszają się, jakby ciągle chodzili niewyspani, tudzież w świecie przyszłości brakowało kawy. Po prostu snują się z kąta w kąt i nic ciekawego z tego

snuć się nie wynika. Zdarzają się fragmenty, dzięki którym można docenić pracę kamery czy montaż, jednakże są to fragmenty na tyle nieliczne i nie wnoszące niczego ciekawego do fabuły, że nie ratują filmu, ale nawet bardziej go pograżają. W ogóle nie podobało mi się, w jaki sposób prezentowane są wspomnienia protagonisty. Nienaturalnie wolno poruszająca się kamera, dziwne ujęcia nijak nie odpowiadające widokowi pierwszoosobowemu powodują, że nie wygląda to dobrze w żaden sposób. Efekty specjalne ani nie powodują opadu szczęki, ani też specjalnie nie odpychają. Ot, są tak samo przeciętnie zrealizowane jak reszta filmu. Podsumowując, Netflix chciał zrobić porządny film w klimacie cyberpunkowym, tylko coś nie pykło. I to mocno nie pykło. Zawodzi tutaj właściwie wszystko, od fabuły, poprzez efekty wizualne, muzykę i aspekty czysto techniczne, na monotonych dialogach i drewnianym aktorstwie kończąc. Zawodzi tutaj też pokazanie samego miasta. Innymi słowy w tym filmie nie ma niczego, co mogłoby zainteresować choćby po części fana cyberpunku. Nie uświadczy się tu ani porywającej fabuły, ani ciekawych wątków, ani bohaterów. Zasadniczo jedyną większą zaletą tego filmu jest fakt, że można go obejrzeć w miarę szybko, przy piwku czy innym napoju z kumplami, nie zaprzatając sobie głowy faktem, że w filmie powinno się coś dziać, a potem zająć się czymś innym i równie szybko jak film się skończył- zapomnieć o czym ten w ogóle był.





Ren'py - zrób własne przygody kucyków

Część 3

W poprzednim numerze dowiedzieliśmy się, jak zastosować w Ren'py zmienne oraz instrukcje warunkowe. Dzięki temu jesteśmy w stanie już stworzyć pierwszą większą grę – bo to, co do tej pory stworzyliśmy, ciężko nazwać grą. Tylko jedna decyzja? Sweetie Belle ostrzająca ołówkę i zebrząca o pieniądze na pączka? By okazać nasz szacunek dla młodszej siostry Rarity, musimy ją zadowolić czymś porządnym!

» *Ghatorr*

Zgodnie z zapowiedzią zajmiemy się zaprojektowaniem gry poświęconej tygodniowi Sweetie Belle w szkole. Zaczniemy od czegoś niewielkiego – ot, po prostu tydzień nauki, w którym próby nauki na sprawdzian będą zagrożone przez spotkania z pozostałymi Cutie Mark Crusaders, Rarity oraz zwykłe, słodkie chwile lenistwa. Przy użyciu instrukcji warunkowych oraz kilku zmiennych bez problemu będziemy w stanie zasymulować kilka dni z życia przeciętnego, kuczego ucznia.

Punkt startowy fabuły będzie dość prosty – nasza główna bohaterka budzi się w poniedziałkowy poranek. Od tego dnia mamy tydzień – w następny poniedziałek w szkole czeka na nas bardzo trudny test z kuczej historii, na który będzie trzeba się pouczyć... jaka szkoda, że przy okazji trzeba będzie zadbać o to, by się spotkać z koleżankami, nie przemęczyć i by grzecznie słuchać siostry, prawda?

Struktura gry będzie dość prosta. W jednej zmiennej będziemy zapisywać numer dnia – przy użyciu instrukcji „switch”, która stanowi praktycznie rozbudowaną strukturę if-else (if <warunek 1> then <efekt 1>, else if <warunek 2> then <efekt 2>, etc.), będziemy używać tego numeru do wybrania danego dnia. Każdy dzień będzie się dzielić na dwie fazy – rano, gdy będziemy iść do szkoły (za co dostaniemy punkty nauki i punkty zmęczenia, plus będziemy mogli wziąć udział w wydarzeniach), i popołudnie, gdy będziemy mogli się uczyć, odpoczywać lub spotykać ze znajomymi (punkty nauki i zmęczenia albo utrata punktów zmęczenia, albo utrata punktów zmęczenia i poprawa stosunków z przyjaciółmi). Jak widać, będziemy już potrzebować zmiennych na: zmęczenie, naukę, przyjaźń z pozostałymi CMC.

Zmienna oznaczająca dzień będzie jedną z części używanych – najpierw będzie użyta, by sprawdzić, czy wymagany jest skok do etykiety „szkoła”, „weekend” czy „egzamin”. Następnie, w tych dwóch pierwszych, będzie dalsze rozróżnienie na poszczególne dni. System ten daje nam pewną elastyczność, ułatwia rozbudowę gry o kolejne dni oraz pozwala na względnie proste śledzenie flow (z ang. spływ, potok) fabuły.

Przez pierwsze pięć dni Sweetie Belle będzie uczęszczać do szkoły. W tym czasie każdego dnia będzie jej nieco rosła wartość nauki oraz zmęczenia. Do tego drugiego i czwartego dnia będziemy mieć do czynienia z dodatkowymi zdarzeniami. Dru

giego dnia Diamond Tiara będzie dręczyć innego z uczniów i będziemy mieć kilka opcji – przekupienie słodyczami, zagięcie naszą naukową wiedzą lub poproszenie o pomoc reszty CMC – w celu jej odgonienia – i jedną z zignorowaniem jej, co da nam dodatkowe punkty do nauki za kucie w trakcie przerwy, ale zablokuje nam możliwość poproszenia tego ucznia o pomoc w weekend. W razie udanego jej odgonienia uzyskamy wdzięczność uratowanego źrebaka i poprawę stosunków z CMC. Tymczasem czwartego dnia będziemy mieć do czynienia z niezapowiedzianą kartkówką – jeśli będziemy mieć odpowiednio wysoki poziom nauki, to zdobędziemy kilka dodatkowych punktów i stracimy kilka punktów zmęczenia. Niezdanie będzie oznaczało zwiększenie liczby punktów nauki wymaganej do zdania końcowego egzaminu, ale też odblokuje możliwość desperackiej nauki w czasie weekendu.

Kolejne dwa dni będą oznaczać weekend. Rankiem dostaniemy możliwość odpoczynku, nauki lub (jeśli nie zdaliśmy kartkówki) desperackiej nauki, dającej więcej punktów kosztem większego zmęczenia (ale i tak bardziej się opłacającej niż zwykła).

Druga faza będzie jednakowa w obu wypadkach – będzie to popołudniowy czas wolny. Za każdym razem będziemy mieli do wyboru dwie opcje – relaks, prowadzący do utraty punktów zmęczenia, lub naukę. Do tego dochodzą dodatkowe wydarzenia.

Pierwszego dnia Rarity poprosi nas o przysługę. Będziemy mogli albo się wykręcić koniecznością nauki, albo pomóc i w zamian otrzymać pieniądze, które następnie będziemy mogli – lub nie – wydać na zapas słodyczy. Słodycze przydadzą się w starciu z Diamond Tiarą i piątkowym spotkaniu CMC.

Drugiego dnia, jeśli pomogliśmy uczniowi w starciu z Diamond Tiarą, przyjdzie nam podziękować. Będziemy mogli go zaprosić do CMC lub zaferować wspólną naukę. Drugie rozwiązanie da nam dodatkowe punkty nauki.

Czwartego dnia Apple Bloom poprosi nas o pomoc na farmie. Podobnie jak w sytuacji z Rarity, możemy odmówić i kontynuować naukę lub, kosztem otrzymania dużej ilości punktów zmęczenia, otrzymamy duży bonus do przyjaźni z CMC.

Szóstego dnia odbywa się niewielkie przedstawienie odgrywane przez CMC. Jeśli nie przyjdziemy, będzie to oznaczało wyzerowanie naszych punk-

tów przyjaźni z nimi, w zamian dając punkty nauki. Z kolei przyjście pozwoli na odegranie jednej z większych scenek, poprawienia naszych stosunków z przyjaciółkami i straty dużej ilości punktów zmęczenia. Za udzielenie pomocy Apple Bloom, rozdawanie słodyczy kupionych pierwszego dnia oraz zaproszenie kuca z drugiego dnia rezultat końcowy będzie lepszy.

W niedzielę z kolei dostaniemy możliwość wspólnej nauki. Im lepsze były nasze stosunki z przyjaciółkami, tym większy bonus dostaniemy.

Jak widać, promowaną ścieżką jest współpraca z CMC – nawet jeśli zaniedbamy nieco naukę, to w niedzielę powinniśmy być w stanie to nadrobić.

Ostatniego, siódmego dnia, w piękny poniedziałkowy poranek, Sweetie Belle napisze sprawdzian, po czym gra się zakończy. Zakończenie zależy przede wszystkim od dwóch rzeczy – poziomu nauczania oraz poziomu przyjaźni z CMC. Wynik testu zależy od pierwszego czynnika. Nawet niezdany test jednak kończy się „przeciętnym” zakończeniem, o ile mamy dobre stosunki z przyjaciółkami. Za to oblanie połączone ze zrażeniem do siebie koleżanek da nam łatkę lenia i będzie uznawane za najgorsze zakończenie.

Co więcej, osiągnięcie zbyt wysokiego poziomu zmęczenia skończy się chorobą i przedwcześnie zakończy grę.

Nie opisano tu, oczywiście, całej gry. W ostatecznej wersji dodane będą kosmetyczne opcje dialogowe, możliwe że jeszcze kilka drobnych zmiennych, ale kształt fabuły powinien pozostać bez zmian.

Jak widać, proste elementy, których nauczyliśmy się w poprzednich artykułach, pozwolą nam na stworzenie całkiem rozbudowanej VNki. W następnej części zajmiemy się implementacją opisanej gry oraz nauką tworzenia tak zwanych „displayables” – w skrócie, są to obiekty (interaktywne lub nie) tworzone przez twórcę danej gry i wyświetlane w trakcie jej działania. Może to być wszystko, od kalendarza po własny system walki (jak na przykład w grze „Sunrider – Mask of Arcadius”, stworzonej w Ren’py i dostępnej za darmo na Steamie). W tym wypadku, oczywiście, stworzymy kalendarzyk, który będzie wyświetlany każdego dnia rano.

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**



