

7/2018

EQUESTRIA
TIMES

26

*Ku chwale przyjaźni!
Relacja z Twilightmeeta*

*Były sobie fanfiki
Coldwind kontra archiwa fandomu*

*Gdy zad zaczyna świecić
Cahan i Znaczkowa mapa*

Niedawno świat obiegła wiadomość, że przyszłoroczna edycja Bronyconu będzie już ostatnią. Jeżeli to nie jest definitywny dowód śmierci fandomu, to ja nie wiem, co nim jest. Ale nie rozpaczajcie, Equestria Times nie umrze (w końcu naszą naczelną jest nekromantka) i nigdy Was nie opuści. Nawet gdy Hasbro zbankrutuje, a bycie bronym stanie się karalne, my wciąż będziemy Wam dostarczać analizy serialu, recenzje fanfików i randomowe rzeczy niezwiązane z kucykami. W tym numerze szczególnie polecam relację z VI Twilightmeeta autorstwa Mactera (ostatnio tak rzadko piszemy o wydarzeniach fandomowych...) oraz charakterystykę generacji 3.5 autorstwa Gray Picture. To w powszechnej opinii najgorsza ze wszystkich generacji MLP, ale przecież wszyscy jesteśmy trochę koneserami raka, więc na pewno przeczytacie z przyjemnością. Ten numer jest objętościowo trochę mniejszy od poprzednich z powodu studenckich sesji i wakacji, ale obiecuję, że kolejny będzie za to wyjątkowo gruby, bo podwójny.

» Falconek

Redaktor Naczelny – Cahan

Redaktor wicenaczelny – Falconek, solaris

Redaktorzy – Matyas Corra, Gray Picture, Ghatorr, Moonlight, Sosna, Coldwind, White Hood,

Korektorzy – SoulsTornado, Magda B, Midday Shine

Dział techniczny – Macter, Pisklakożaur, Porcelanowy Okular

Gościnnie – Triste Cordis

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

facebook

mlp

Wykorzystano prace autorów:
NightPaint12
SpaceKingofSpace
Gray--Day

Spis treści

Little Sparrow.....	4
Just Two Clones, Having Dinner	6
Były sobie fanfiki.....	8
Relacja z VI Twilightmeeta.....	10
Podróż przez generacje: G3.5.....	13
Znaczkowa Mapa.....	15
Nauki płynące z serialu: Sezon czwarty.....	17
Rysowanie to Magia.....	21
Gravity Falls.....	27
Surviving Mars.....	31
Ready player one.....	33





[Dark][Drama][Tragedy]

Little Sparrow

Autor: Mitch H

Kolejny numer, kolejne opowiadanie o Sombrze. Tym razem jest ono jednak o tyle szczególne, że dotyczy jego przeszłości, nie zaś panowania ani wydarzeń, jakie mogły mieć miejsce już po jego ostatecznym upadku – i jest przy tym na tyle oryginalne, by zaciekać samym swoim zamysłem na fabułę, postaci czy konstrukcję opowiadania. Mitch H, autor, zdołał przeistoczyć cieniastą zjawę mrużącą o kryształach i niewolnikach w coś... fascynującego.

» *Ghatorr*

Mroczny król Sombra, zdobywca Kryształowego Imperium, mistrz czarnej magii, jednorożec tak potężny, że powaliła go dopiero para księżniczek... czym jednak był przedtem? Jakie doświadczenia życiowe sprawiły, że skończył tak, jak skończył, i czemu wybrał właśnie miasto pod ochroną Kryształowego Serca jako swój cel? „Little Sparrow” odpowiada na te wszystkie pytania i na wiele innych. Całość to seria wspomnień monarchy, rozpamiętującego dawne czasy. Co jednak ważne, jest on tylko jednym z dwóch bohaterów głównych – drugim jest bowiem tytułowy „mały wróbel” – pegazica o imieniu Gusty.

To właśnie swoją długą znajomość z nią wspomina Sombra. Taka konstrukcja fabuły oznacza, że po samym opisie możemy się domyślić przebiegu wydarzeń. Skoro już na samym wstępie monarcha wspomina, że gdyby Gusty żyła, to najpewniej oblegałaby jego miasto, wykrzykując przekleństwa w jego stronę, i że bardzo za nią tęskni, to już wiemy,

że musiała to być niezwykła klacz, zdolna do zawrócenia w głowie mrocznemu królowi, i nad wyraz wojownicza. Dowiadujemy się też, że w momencie, gdy Sombra wspomina te wydarzenia, to walecznej pegazicy nie ma już na tym padole łez.

Jak się okazuje, monarcha za młodu był najemnikiem, należącym do oddziału o trafnej nazwie „Szkłane młoty” (jak z przekąsem wspomina, oznacza to, że pękli dość szybko). Akcja opowiadania zaczyna się, gdy liczne oddziały najemne, wynajęte przez pretendenta do tronu quasi-egipskiego państwa, zostają zmuszone do szybkiej, krwawej i kłopotliwej ucieczki z terenu atakowanego przez nich państwa po otruciu ich pracodawcy przez nieznaną sprawców. Mimo prób unikania niepotrzebnej walki, by nie narażać się na straty, oddział Sombry wpada w pułapkę, z której wyciąga go dopiero brawurowa szarża grupy pegazów. Tak oto Sombra poznaje Gusty – i tak zaczyna się najbardziej niezwykła przygoda w jego życiu, zakończona bolesnym upadkiem.

Jednym z najważniejszych elementów, które sprawiają że „Little Sparrow” jest tak świetnym opowiadaniem, jest świat. Uniwersum tworzone przez autora to wrogie, chaotyczne miejsce. Equestria, stworzona przez władców znanych z odcinka o Wiggili Serdeczności nie jest już w stanie utrzymać Słońca na niebie i wszyscy spodziewają się najgorszego – przynajmniej do pojawienia się pierwszych plotek o Celestii. Jedne państwa upadają, inne rosną w siłę, potężne istoty kroczą po ziemi (lub latają w przestworzach) i skupiają na sobie uwagę

przerażonych maluczki tego świata. Wszystko tu jest ze sobą logicznie powiązane i używane do urealnienia przedstawionej historii – na przykład sama Dusty pochodzi z jednego z pegazich państw, w którym po zamachu stanu zwolennicy starej władzy zostali zmuszeni do ucieczki. Wpływa to na jej zachowanie i pozycję w tym świecie. Niczym w cyklu wiedźmińskim, polityka wielkich i potężnych wpływa na losy naszych bohaterów... choć, jak można się domyślić po historii życia Sombry, w świecie magicznych kucyków nawet maluczcy potrafią się zemścić, gdy upodli się ich odpowiednio mocno.

Kolejnym czynnikiem jest fakt, że patrzymy na to wszystko z perspektywy Sombry. Opowiadanie pisane jest w pierwszej osobie liczby pojedynczej, dzięki czemu jesteśmy w stanie w pełni doświadczyć uczuć, jakie targają przyszłym monarchą. Każda rozterka, każde utajone zerknięcie na Gusty, wszystkie jego drobne przemyślenia – mamy do nich pełen dostęp, dzięki czemu możemy w pełni się wczuć w króla i zrozumieć, co go prowadziło. W pewnym sensie zabawne są wzmianki Sombry o rzeczach, o których on sam jeszcze nie za wiele wie, a które powinny być doskonale znane czytelnikom – na przykład wzmianka o legendarnej

Megan czy ciągłe narzekanie na alikorny.

Z racji zaprezentowanej perspektywy oraz skupienia się przede wszystkim na Sombrze oraz Gusty nie mamy tu do czynienia z dużą liczbą postaci. Większość z nich się zaledwie przewija – imię w tekście, wymienione jako pomysłodawca tego-i-tamtego albo jako powód, dla którego Gusty i Sombra coś zrobili. Nie jest to jednak zbyt ważne, bo para głównych bohaterów w pełni nadrabia te braki. Szczególnie Gusty – jako postać stworzona na potrzeby opowiadania – jest tu ważna. Nasza pegazica jest już od początku świetnym wojownikiem i doskonałym przywódcą, jednak wciąż pozostawiono jej sporo miejsca na rozwój. W końcu poznamy ją lepiej, by pod koniec rozpaczać razem z Sombłą nad jej losem.

Nawet najlepiej zaplanowany świat i nawet najżywsze uczucia zawarte w tekście byłyby niczym, gdyby starano się je przekazać w nieudolny sposób. Nic z tego – angielszczyzna opowiadania jest nie tylko bez zarzutu, ona jest po prostu piękna. Autor doskonale zna ten język i nie waha się go użyć – powiedzonka, słowotwórstwo, idiomy, wszystko to się łączy w jedną, harmonijną całość z opisanymi wyżej elementami. Nawet przez chwilę żadna głupia literówka czy niezręczne porównanie nie wybijają nas z czytania. Czytałem gorzej napisane książki wydane drukiem – choć ma to, oczywiście, tę wadę, że do zapoznania się z tekstem trzeba dobrze opanować język angielski.

W sumie daje to nam nie tylko jedno z lepszych opowiadań o Sombrze, jakie czytałem, ale – po prostu – jedno z najlepszych, jakie czytałem. Całość ma zaledwie 18 tysięcy słów, więc dla osoby dobrze umiejącej czytać po angielsku zapoznanie się z „Little Sparrow” to zaledwie chwila. Mamy tu zarówno świetnie opisaną i rozbudowaną politykę, zaplanowany z głową świat, żywe postacie i nienaganny język. To, że już od samego początku wiemy, jak opowiadanie się skończy, nie psuje radości z czytania – wręcz przeciwnie, dzięki temu od początku możemy łowić każdą drobną wzmiankę, która by nas naprowadziła na informacje o losie naszej bohaterki.

Czasem stwierdzam, że jakiemuś opowiadaniu przydałaby się część dalsza albo że wydaje się być przegadane i za długie. W tym konkretnym wypadku jednak mogę stwierdzić tylko, że całość jest perfekcyjną, zamkniętą całością, z której już nic nie dałoby się odjąć ani której nie powinno się już bardziej rozszerzyć. Polecam z całego serca.





[Slice of life]

Just Two Clones, Having Dinner

Autor: Summer Dancer

Odcinek, w którym Chrysalis postanawia użyć swoich potężnych mocy do stworzenia kopii Mane 6, był dla mnie sporym rozczarowaniem. Postacie nie były tak interesujące jak by mogły być, scenariusz napisano po najmniejszej linii oporu i, w rażąco wręcz sposób, zdeptano potencjał złych klonów bohaterek serialu. Na szczęście, dzięki temu otrzymaliśmy kilka potencjalnie dobrych opowiadań, więc... nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło?

» *Ghatorr*

Chrysalis nie jest pierwszą istotą w serialu, która postanawia dla własnej korzyści pobawić się w magiczną kserokopiarkę – podobnej zabawy podjęła się już Pinkie Pie, zalewając Ponyville hordą swoich kopii i zmuszając Twilight do interwencji. Summer Dance w opowiadaniu „Just Two Clones, Having Dinner” – zgodnie z tytułem – z obu odcinków wyciąga po jednym klonie i umieszcza je w jednym mieście, Manehattanie.

Alternatywna Twilight Sparkle nie jest szczęśliwym kucykiem. Jej moce szwankują, nie ma pojęcia co robić, spodziewa się zemsty Chrysalis, a do tego nosi twarz jednej z najbardziej rozpoznawalnych klaczy w Equestrii. Jej sytuacja ulega jednak zmianie, gdy przypadkiem wpada na pewną różową klacz – która, po chwili konfuzji, okazuje się być również kopią. Tyle, że doświadczoną.

Jak widać pomysł na opowiadanie nie jest zbyt skomplikowany. Ot, proste rozwinięcie charakteru złej Twilight, połączone z pomysłem na kłona, który zdołał przetrwać rzeź zgotowaną przez Księżniczkę Przyjaźni i rozwinąć już skrzydła. Całość jest dość krótka i zawiera się w zaledwie jednym rozdziale – ma jednak potencjał na rozwinięcie.

Obie kopie nie stanowią prostych odbić swoich oryginałów – wręcz przeciwnie. Alternatywna Twilight jest paranoiczna, nieprzyjemna dla otoczenia i wiecznie knuje, a do tego wykazuje się o wiele szybszym i sprawniejszym myśleniem niż świeżo upieczona alicorn. Z kolei kopia Pinkie jest, tak samo jak ona, optymistyczna, wesoła... ale o wiele mniej głośna, natarczywa i przede wszystkim – życie nauczyło ją dalece posuniętej ostrożności. Oczywiście jako klon ma się lepiej niż swoja młodsza koleżanka, bo jej oryginał jest mniej popularny oraz znany z ekscentrycznego zachowania, co daje jej więcej możliwości. Opowiadanie w interesujący sposób zgłębia ich psychikę, starając się odgadnąć, co może tkwić w głowach istot powołanych do istnienia wyłącznie jako kopie, mające jeden cel w życiu i z tego czy innego powodu niebędące w stanie go wypełnić.

Całość czyta się szybko, łatwo i przyjemnie. Autor nie wykazuje się tu ogromną oryginalnością, nie próbuje odkrywać koła na nowo – ale wszystko, co wtłoczył w te sześć tysięcy słów, ostatecznie okazuje się być porządną, rzemieślniczą robotą. Polecam.

Lubisz czytać fanfiki i o nich dyskutować?

Chciałbys zrobić coś dla literackiego półświatka fandomu?

Masz trochę wolnego czasu i nie wiesz jak go zagospodarować?

Klub Konesera szuka nowych moderatorów.

Mile widziane są osoby ogarnięte, potrafiące podtrzymywać dyskusję.

O więcej informacji możecie zapytać na serwerze Klubu.

Klub Konesera
Polskiego Fanfika



DISCORD



Były sobie fanfiki

Odcinek 2 – 2012: Fanfikogeddon

Witajcie, moi drodzy czytelnicy. W poprzedniej części wnikliwie przyjrzelśmy się początkom polskiego fanfikowego półświatka. Dziś przyjdzie nam kontynuować tę podróż – przeniesiemy się do roku Anno Domini 2012, kiedy to skończyć się miał kalendarz Majów, po nim zaś zacząć się miał ten Czerwców. Nie ma co zwlekać, zaczynamy!

» *Coldwind*

Od czego by tu zacząć... No więc tak: opowiadań wciąż przybywało i póki co nie zanosilo się na to, by miało się to zmienić. Wraz ze wzrostem liczby fików wzrastały też standardy: na FGE pojawili się prereaderzy, którzy oceniali, czy dzieło nadaje się do publikacji; Docsy od Google stały się powszechnie obowiązującym formatem publikacji (ale krucjata przeciw PDF-om wcale się nie zakończyła); clopom powiedziano „won”; i oczywiście wprowadzono obowiązek tagowania opowiadań. Ale dosyć już o technikaliach, przejdźmy już do stricte fanfików.

Trzeba przyznać, że opisane przeze mnie powyżej zmiany przynosiły dobre owoce, bo oto z morza polskich fanowskich opowiadań udało się wyłuskać mnogie perełki. To właśnie w roku 2012 zaczęły się pisarskie przygody wielu znanych obecnie pisarzy. Kredke opublikował „Wieczną Wojnę”, Gravis „Atut Spike’a”, a Alberich „Zegary” – opowiadania, dzięki którym to autorzy mieli się już na dobre zapisać w historii rodzimego fanfikopisarstwa, gdy przyszedł czas rozdania Fanfikowych Oskarów.

Emes stworzył „Cenę prawdy” – mariaż kucyków i kryminału – a Kervak cyberpunkowe „Czarne Niebo”. Dałoby się wymienić jeszcze trochę tych lepszych opowiadań i ich autorów, no ale od takich rzeczy jest jednak spis fanfików, szukajka i komcie. Oczywiście, sukcesy święciły też słabsze dzieła, jak na ten przykład „Wszystkie drogi prowadzą do Equestrii”, no ale tak to już zawsze jest; ważne, że mimo wszystko zawsze można było znaleźć coś na poziomie. Tej siły już (a przynajmniej na razie) nie dało się powstrzymać i na FGE trafiało tak dużo fanfików, że zaczęto nawet tworzyć zbiorcze posty z aktualizacjami, tak dużo kontentu bowiem sphywało na bloga.

Nowe historie powoli zdobywały popularność, ale publika i pisarze nie zapominali o tych rozpoczętych w poprzednim roku. „Smocze Łzy” od Tosta trwały w najlepsze, z każdym kolejnym rozdziałem stając się coraz większą kolubryną. Tymczasem końca dobiegły przygody bohaterki „Wspomnień...” od Kaczego, choć tu akurat dostaliśmy oficjalną kontynuację od Niklasy, czyli „Chłód Północy”. Planowany był też sequel, niestety skończyło się tylko na jednym rozdziale i tak oto druga część spoczęła w odmętach forumowego archiwum, gdzie leży po dziś dzień.

Pamiętacie zapewne, jak w poprzednim odcinku mówiłem o Tharze i jego „Świecie”, opowiadaniu z uniwersum Biur Adaptacyjnych? W maju 2012 powrócił ze swoim kolejnym dziełem: „Ostatnią rzeczą, jaką zrobi”. Wtedy właśnie zaczął się praw-

dziwy prawdziwy szła na opowiadania TCB. Po niedługim czasie powstało też kolejne opowiadanie, przełomowe dla tego gatunku w naszym kraju. Chodzi mi oczywiście o „Pracę wspólną”, z początku będącą sesją RPG, w której pisaniu uczestniczyli m. in. Thar, MaxyBlack czy Ghatorr. Zdobyła ona olbrzymią popularność, z którą w parze szły też wielkie kontrowersje: w późniejszym czasie doszło do sporów między autorami, poziom też był momentami ehem... dyskusyjny. Biurowych opowiadań zaczęło powoli przybywać, m. in. zaczęły powstawać „Projekt: Lazarus” Ghatorra czy „The Last of Us” Pillstera, kontynuowane były też prace nad rozpoczętym rok wcześniej „Orłem Białym”, przetłumaczono także „Not Alone” (nawiasem mówiąc zaliczającego się do nurtu anty-TCB) i „Odrodzenie” (dzieło Chatoyance – chyba najbardziej znanej i kontrowersyjnej autorki TCB na świecie).

O wilku mowa, także i tłumaczeniowy półświatek miał się coraz lepiej. Swoje pierwsze przekłady oneshotów opublikowali m. in. Airlick, Arjen, Solaris czy Dolar. W 2012 r. mogliśmy też przeczytać po polsku sławetne „My Little Dashie” (kultowy, ale jednak mieszczący się najwyżej w stanach średnich wyciskacz łez – chyba każdy przeszedł przez etap czytania tego typu opowiadań) i „Rainbow Factory” (kolejne gore dla gore, wymieniane w jednym rzędzie z „Cupcakes”). Co innego jednak jednostrzał, a co innego prawdziwa bomba, a nawet cztery. Rozpoczęło się bowiem tłumaczenie cieszących się mirom w fandomie „Antropologii” (tłumaczenie: Korodzick), „Past Sins” (Crusier), „Fallout: Equestria” (tu było trochę więcej osób, a w końcu na placu boju pozostał przez pewien czas tylko Poulsen) i „Crysis: Equestria” (aTom). Tak oto, z każdym kolejnym wydanym jednostrzałem czy rozdziałem, rodzimy półświatek powoli nadrabiał dystans do anglojęzycznego, ku uciechu czytelników oczywiście.

W roku 2012 pojawiło się też parę innych inicjatyw okołofanfikowych. Doczekaliśmy się wtedy pierwszych konkursów literackich (choćby tego, którego organizacją podjęli się Niklas, Kaczy, Avanius i Sliver). Kredke, który właśnie dołączył do ekipy FGE, zaczął publikować „Kwiatki świętego Fanfika” – źródło lolcontentu dla ludzi umiających w fanfiki (właśnie, kiedy nowe Kwiatki?). On to także zorganizował na blogu „Mojego Małego Fanfika”, dzięki któremu pisarze mieli więcej okazji na sprawdzenie swoich sił w pisarstwie. To właśnie tam objawiły się kolejne talenty, np. Malvagio czy

Mordecz. Rozpoczęła się też „Legendarna Przygoda”, w której to czytelnicy kierowali poczynaniami bohaterów. Czytelnicy mogli znaleźć rekomendacje, a pisarze uznanie w „Brohoofie” – fandomowej gazecie, w której także recenzowano fanfiki.

Do przepowiadanego na 22. grudnia końca świata ostatecznie nie doszło. Wszyscy ludzie, w tym i broniacze oczywiście, mogli odetchnąć z ulgą. Fanfikowy półświatek wkroczył w swój złoty wiek. Fanfikopisarze i czytelnicy mogli tylko zgadywać, co przyniesie przyszłość, byli jednak dobrej myśli. Nie tylko oni wiązali wielkie nadzieje z nadchodzącym rokiem. Kolejni członkowie fandomu obmyślali właśnie fabuły swych pierwszych dzieł. Nie zdążywszy niczego opublikować w roku dwa tysiące dwunastym, planowali dać o sobie znać w nadchodzącym. Zalew fanfików miał się dopiero rozpocząć...

Tym sposobem doszliśmy do końca na dziś. Tak jak ostatnio zachęcam was, byście podzielili się w komentarzach swoimi opiniami na temat odcinka czy też innymi wydarzeniami ze świata fanfików w 2012, o których to może zapomniałem wspomnieć. A tymczasem w kolejnej części przeniesiemy się do roku 2013, w którym to już w najlepsze trwał złoty wiek polskiej fanfikcji. Możecie spodziewać się masy ciekawych wspominków. Pozdrawiam was, drodzy czytelnicy i do zobaczenia za miesiąc!

P.S.: Tych czytelników, którzy chcą wspominać opisywane przeze mnie czasy i pogadać o opublikowanych wtedy fanfikach w nieco luźniejszej atmosferze, zapraszam na nowy cykl dyskusji w Klubie Konesera Polskiego Fanfika – także pod tytułem „Były sobie fanfiki” – będący uzupełnieniem moich artykułów. Serdecznie zachęcam do przybycia i udziału.





Relacja z VI Twilightmeeta

Czas niepostrzeżenie toczy się do przodu z naprawdę dużą prędkością. Jeszcze w pamięci mam akcję ratunkową dla uczestnika który przybył po zamknięciu drzwi na bęfora i konieczność wciągania go przez okno na 1 piętrze w 2015 r., a teraz wracam pociągiem już z 6 edycji Twilightmeeta – naprawdę udanego meeta.

» Macter4

Zabierając się do tej relacji odświeżyłem sobie moje poprzednie teksty z meetów, bo przez przerwę wyszedłem z pewnej wprawy. I właśnie zapoznanie się ze starymi artykułami uświadomiło mi, jak wszystko się zmienia. Kiedyś bardzo lubowałem się w porównywaniu do Crystal Fair, jak i obowiązkowym elementem każdej recenzji była ocena sprawności akredytacji. Teraz? Przy porównaniu do Crystal Fair, można powiedzieć, że organizatorzy zrobili wszystko, co było tylko możliwe w ich mocy, aby jak najlepiej było ogarnięte i zaplanowane. A reszta porównania w większym znaczeniu aktualnie nie ma sensu, bo to już zupełnie dwie różne skale. Meet jak na warunki polskie i tak był spory, szczególnie że fandom jest aktualnie na sporym zakręcie, ale o tym później.

Akredytacji też nie mam jak oceniać. To nie czasy, kiedy w chwili otwarcia drzwi wlewał się przez nie tłum ponad 200 osób. Całkiem sporo osób przyjechało wcześniej, w piątek, więc akredytacja była bardzo sprawna, bo rozciągnięta w naprawdę pożytecznym czasie. Nawet jeżeli w okolicach godziny 10

zjawili się więcej osób, to ja nie dostrzegłem, by stali i czekali w zastraszającej kolejce do odprawy.

A wszystko to toczyło się w szkole w Gdyni, która była naprawdę przyjemnym obiektem. 2 piętra z wielkimi korytarzami, 5 salami na prelekcje i całkiem sporym parkingiem. Miejscówka zapewniała wszystko, co potrzeba, łącznie z możliwością wzięcia prysznicu, a i czynną maszynę z przekąskami wypatrzyłem, więc nawet desperacki głód o 4 nad ranem można było pokonać.

Tak jak już wcześniej wspominałem, o 10 ruszyła akredytacja dla osób, które przybyły rano. Pół godziny później była krótka przemowa i oficjalne otwarcie meeta, zaś panele wystartowały o 11. Pierwszy, który odwiedziłem, prowadziła Emiko i dotyczył on „Cultural appropriation” w MLP. Tłumaczenie tego to według mnie po prostu „zapożyczenia kulturowe”, choć zdecydowanie zgodzę się z prelegentką, że nie oddaje ono ducha ani problemu, jakim jest, bo Polska nigdy nie była imperium kolonialnym, więc też i nie mamy takich problemów. Sama prelekcja bardzo szybko ewoluowała w stronę moderowanej dyskusji, gdzie razem znajdowaliśmy kolejne tematy i aspekty do pochylenia się nad nimi.

Następnie była najgorsza prelekcja, na jakiej przyszło mi kiedykolwiek uczestniczyć i nie będę tego owijał w bawełnę. Uważam że konstruktywna krytyka może naprawdę dużo zdziałać i następna prelekcja Uty będzie jak porównywanie nieba do ziemi. Prelekcja o „Muzyce w MLP – nawiązania i ciekawostki” była tak

naprawdę ekspresowym wymianieniem większości utworów z serialu i filmów, włącznie z „Equestria Girls”, obarczonym błędami merytorycznymi, jak np. że „Art of the Dress” wcale nie jest pierwszym utworem, a jest nim „Laughter Song”, zwyczajowo nazywana „Giggle at the Ghostly”, która pojawia się w pierwszym odcinku pierwszego sezonu. Albo chociaż niewspomnienie słowem o nawiązaniach przy openingu pierwszego Equestria Girls, że Daniel Ingram inspirował się fandomowym remiksem od Axel S, do czego się przyznaje i swego czasu to była naprawdę duża oraz mocno komentowana sprawa, jak mocny wpływ na twórców może mieć nasz fandom. Zresztą sami sobie porównajcie, jeżeli nie pamiętacie, wersję z EQG i remixu. Jeżeli ktoś chciałby dyskutować, że nie zgadza mu się data przy filmie, to spieszę poinformować, że nie jest to oryginalny upload na konto twórcy, tylko jego archiwum. Ale znalazłem reuploady w innych kanałach z 2012, a osobiście zdaje mi się, że utwór pochodzi z końcówki 2011. Do tej beczki dziegiu mogę wrzucić łyżeczkę miodu, jaką były choćby ciekawostki statystyczne, ile w serialu jest utworów o szcziu, ale przez wspomniane błędy nie mogę mieć zaufania, czy podana liczba też nie jest błędna. Prelekcja skierowana tak naprawdę do nikogo. Bo ludzie z konkretnym stażem nie tylko nie znaleźli nic ciekawego, ale także zostali przygnieci ogromną ilością błędów lub pominięć. Zaś nowoponiacze zagubią się i nic nie ogarną, bo prelekcja poprowadzona była w sposób bardzo chaotyczny, a prezentacja, która aż prosiła się o fragmenty utworów, składała się wyłącznie z klatek z serialu. W przeszłości byłem na kilku prelekcjach, które były w podobnym startowym stanie, ale prelegent potrafił przekuć je w inteligentną, moderowaną dyskusję. To jest taka forma ratunku, która przy ogarniętej osobie zawsze doprowadzi przynajmniej do oceny panelu między średnią a dobrą. A tutaj tego zabrakło, bo po przegalopowaniu przez materiał, otwarciem dyskusji nie można nazwać tekstu „Czy ktoś ma jakieś pytania? <30 s ciszy> No to w takim razie dziękuję za przyjsście”.

Kolejnym panel, na który wpadłem był prowadzony o depresji przez Lemura. I nie był on głównie skierowany do osób, które niewiele lub nic nie wiedzą na ten temat, a raczej do osób, które w jakimś zakresie już spotkały się z zagadnieniem, ale nie na wła-

snej skórze. Lemur na podstawie własnego przypadku i doświadczeń opisywał, jak to wszystko wygląda, jakie są poszczególne procesy, etapy, skutki chciane i nieleczenia, itd. Takie studium przypadku na podstawie jednej osoby zostało wzbogacone przez obserwacje osób, którym prelegent pomaga i które zwróciły się do niego o pomoc, jak i uczestników z sali, którzy również mieli bliższy kontakt lub też przeszli przez tą chorobę. I tutaj należy się jedno dementi i informacja, bo jeszcze w trakcie meeta spotkałem się z tym okrutnym stwierdzeniem. Lemur NIE SZUKAŁ ATENCJI poprzez opowieść o swoich doświadczeniach. Dzielił się nimi z nami w bardzo konkretnym celu, jakim było przełamanie wielu stereotypów, które narosły wokół tego zagadnienia, oraz aby dać nam szersze spojrzenie, jak to wszystko wygląda w praktyce, a nie tylko w teorii, z którą człowiek ma kontakt. Wracając na chwilę do samej uwagi, wiadomo jest, że niektórzy zrobią wszystko, by ją otrzymać, łącznie z udawaniem choroby. I nawet jeżeli ktoś będzie miał pecha i będzie otrzymywali wiadomości tylko od takich osób, to nie możemy ich na starcie zignorować, bo zawsze jest możliwość, że ktoś naprawdę potrzebuje pomocy, a nasza znieczulica może tylko pogorszyć sytuację. A sposobem, aby to zweryfikować, jest skierowanie w sposób subtelny tej osoby do lekarza. Symulant za nic w świecie nie da się namówić, a ten, co potrzebuje pomocy, da się prędzej czy później przekonać. Lemur prowadzi także blog „Lemurze Rozkminki” gdzie opisuje, niestety dość rzadko, swoje przeboje z chorobą. Jeżeli ktoś jest zainteresowany historiami, szuka porady albo chciałby pogadać, to również znajdzie tam kontakt. Na tyle, na ile go znam, mogę zagwarantować, że wiadomości nie zostawia bez odpowiedzi, choć



trzeba mu się czasami przypominać, bo ma problem z pamięcią. Tak Lemur, nawiązuje do tego, jak czekałem na ciebie pod salą organizatorów ;))

Ostatnia prelekcja, jaką odwiedziłem, była o Galaconie w wykonaniu Kredke, Pawła z Łodzi i Wonsza. A opowiadała nie tyle o samym wydarzeniu, jak o logistyce, jak się tam dostać, gdzie dobrze się bawić i na co uważać, aby nie odejść na zawał serca. Wszystko było rzeczowo przedstawione w postaci relacji z wyprawy na zeszłoroczny Galacon. Można było poznać, jakie były jej koszty z rozbitiem na poszczególne wydatki, dowiedzieć, jakie są porady planistyczne, jeżeli nie chcemy zbankrutować, oraz na co się przygotować na miejscu. A porady mogą być na pierwszy, drugi, a i nawet dziesiąty rzut oka absurdalne. No bo jak to można żyć „atmosferą konwentu” i dwiema marnymi kromkami na cały dzień. A no można, co osobiście potwierdzam i człowiek nie tylko nie czuje się źle, ale z każdym dniem konwentu jest coraz lepiej nakręcony jego pozytywną atmosferą. Teraz przy okazji należy powiedzieć, że nie przyszedłem na panel po to, by poznać Galacon, bo wiedziałem o nim całkiem sporo, zarówno jeżeli chodzi o te informacje oficjalnie, jak i te związane z szeroko pojętą atmosferą. To, co mnie interesowało, to nastawienie osób na sali. Czy ludzie aktualnie są bardziej czy mniej przekonani do takich imprez z dużym rozmachem. I osobiście mam wrażenie, że prelegentom udało się przekonać uczestników, że nie można patrzeć na te imprezy tylko przez bilans wydatków, tym bardziej, że jeżeli chcemy kupić coś od wystawców, to kwoty zapierają dech w piersiach. To, co wywozi się z takich imprez, jak to określił Kredkę to „naładowanie pozytywną energią, która buzuje i wręcz rozsadza człowieka”. Kumulacja tak intensywnych wspomnień i przeżyć w 3 dni nie jest możliwa do przełożenia na wymiar finansowy. Bo są one dużo więcej warte niż jakiegokolwiek pieniądze.

Zamknięciem oficjalnej części meetu była już tradycyjna w naszym fandomie aukcja charytatywna. A do wyboru rzeczy małe i duże, normalne i nie. Z ciekawszych i nietypowych gadżetów jakie można było wylicytować należy wymienić art zrobiony metodą quillingu ([zwijanie papieru](#)), panel od drukarki z autografami organizatorów albo maska samochodowa, na której podpisywali się ludzie w trakcie V Twilightmeeta. Duża inwencją twórczą i poczuciem humoru wykazał się Moroz, który prowadził aukcję, jak i uczestnicy. No bo kto uwierzy, że da radę sprzedać mały, używany woreczek strunowy za 15 zł.

A potem nastał after i nocne harce. Miałem wtedy przyjemność porozmawiać z Wonszem o kondycji fandomu. Wszyscy widzą, że fandom jest w fazie schyłkowej, co można dostrzec gołym okiem, choćby na meetach. Ale zdecydowanie się nie zgodzę, że jest to definitywne umieranie. Fandom właśnie pokonuje dość ostry zakręt i tak naprawdę nie wiemy, gdzie z niego wyjedziemy. Zgadza się, że może on się zakończyć śmiercią fandomu, ale mamy podobne szanse na stabilizację, jak i ponowny wzrost popularności. W trakcie tej rozmowy, Wonsz powiedział, że będzie mu tego wszystkiego brakować, jeżeli fandom zakończy swój żywot. Ja pod tym twierdzeniem podpisuję się dwiema rękami i myślę, że nie tylko nasza dwójka ma takie przemyślenia.

Kończąc już tę relację, pisaną w pociągu powrotnym, mogę całość meeta śmiało ocenić jako bardzo dobry. Dobra miejscówka, sprawna organizacja, ciekawe atrakcje, no i porządne prowadzenie całości. W wagonie miałem też przyjemność uciąć sobie dyskusję z osobą, która aż tak mocno nie była zadowolona z imprezy. I o ile z większością uwag nie mogłem się zgodzić, tak jedna była celna. Organizatorzy na w stronie wydarzenia zapewniali, że będą materace, po czym na miejscu okazało się, że ich nie ma. Bo zgłoszeniu tego problemu udało się zorganizować parę sztuk, które rozeszły się w ekspresowym tempie. Jeżeli ktoś jechał z minimalnym ekwipunkiem, bez żadnej karimaty, był to dla niego spory problem. Pomimo tej drobnej wpadki, sprawdził się opis, jaki daliśmy na naszym fanpage’u – Twilightmeety to marka sama w sobie. Jadąc na nie, można być pewnym dobrych wspomnień.





Podróż przez generacje: G3.5

Zapraszam na kolejną częśći podróży przez wcześniejsze generacje My Little Pony. Tym razem wejdziemy w jeszcze większe rakowisko niż poprzednio, gdyż teraz biorę na tapetę generację 3.5. Przypominam, że możecie już zacząć zrzucać się na chemioterapię, która będzie mi potrzebna po zakończeniu tego cyklu.

» *Gray Picture*

Na kartce z krótkimi notatkami, robionymi w czasie oglądania poszczególnych odcinków, ze trzy razy pojawia się hasło „te kuce to debile”. Co właściwie jest najlepszym podsumowaniem tej generacji, ale niestety obowiązują mnie jakieś minimalne liczby słów, które musi posiadać artykuł, więc nie mogę przestać tylko na tym niezwykle inteligentnym (i bardzo trafnym) stwierdzeniu. Szkoda.

Zacznę więc od wyglądu tej animacji, bo jakby nie patrzeć, jest to bardzo istotna część każdej kreskówki. Ale najpierw zamknijcie oczy (no, może jednak nie, ponieważ mogłoby to utrudnić dalsze czytanie, a tego bym nie chciała) i wyobraźcie sobie konia. „Koń, jaki jest, każdy widzi”, naturalnie nieproporcjonalna bestia. Wielki tułów i głowa, która w porównaniu do niego jest niesamowicie mała, oraz za chude nogi. Prawdziwy żart natury. Teraz, gdy każdy ma przed oczami takie stworzenie, mogę zacząć opisywać kuce z G3.5. Najprawdopodobniej twórcy tej generacji nigdy w życiu nie widzieli konia (nie oceniam, może tak jak ja i większość brodatych nerdów, nie wychodzą ze

swojej piwnicy, więc nie mieli okazji na takie dzikie przeżycia), ponieważ stworzone przez nich kuce są dokładnym przeciwieństwem prawdziwych koni. Ale serio, te kucyki mają takie wielkie głowy, że jedynym racjonalnym wyjaśnieniem jest szczególnie ciężka odmiana wodogłowia. Zamiast się z nich śmiać, należy współczuć tym pokrzywdzonym przez okrutny los istotom. Z nogami też mają coś mocno nie tak. Ta ich część, która wyrasta z tułowia, jest bardzo cieniutka, ale za to dolna część jest strasznie szeroka. Zupełnie jakby ziemia w ich wersji Equestrii była tak gorąca, że pechowym konikom częściowo roztopiły się od niej nóżki. Lecz za to ich tułowia są małe, zwłaszcza w porównaniu z głowami. Może są niedożywione, kto to wie. W końcu nie wydają się na tyle inteligentne, żeby ogarniać w rolnictwie coś więcej niż dwupolówkę.

Lecz zamiast w kółko narzekać (choć to Kocham), to jednak muszę pochwalić, że nawet widać różnicę w wielkości kucyków w zależności od ich wieku. Jest w tej generacji grupa dorosłych kucyków, a także źrebaki, które są od nich mniejsze, ale to już mamy w G4. Jednak w najnowszej generacji pastelowe osiołki dorastają najpewniej podobnie jak sims, przeskakując z jednej wielkości do drugiej w czasie zmiany etapu życiowego. W G3.5 starsze źrebaki są mniejsze niż dorosłe kuce i większe niż młodsze źrebąta.

Jeżeli w trzeciej generacji tła były może nie najładniejsze, ale za to bardzo szczegółowe, to w tej są pozbawione jakichkolwiek szczegółów. Szczerze

mówiąc, przez większość czasu wyglądają jak zlepek kilku figur na szybko stworzonych w paincie. Najśmieszniej było, gdy jedna klacz na widok jednolicie niebieskiego nieba z płaskimi chmurami stwierdziła, że to najpiękniejsze niebo, jakie w życiu widziała. Tu miał być dowcip o bronies niewychodzących z piwnicy, ale już jeden jest, więc się powstrzymam.

W poprzednim artykule narzekałam, że między klaczami z G3 jest za mało wyraźnych różnic w ich wyglądzie zewnętrznym, przez co ciężko zapamiętać, która jest która. Ale na szczęście w G3.5 zostało to trochę poprawione i już można je łatwiej rozróżnić, na przykład po różnych kształtach grzyw. Jednak rzeczą, która nie została poprawiona, jest charakter kolorowych salcesonów. Nadal główne klacze (ponownie nie zobaczymy ani jednego ogiera) mają proste, wręcz schematyczne charaktery, oparte zazwyczaj na jednej rzeczy, która cechuje danego kucyka.

Kojarzycie ten dyskomfort, gdy w czasie oglądania filmu z bardzo skomplikowaną fabułą musicie przed samym sobą przyznać, że nie ogarniacie, co tak właściwie dzieje się na ekranie? Przydałby się wtedy jakiś lektor o uspokajającym głosie, który by wszystko powoli i zrozumiale wytłumaczył, co nie? Co prawda w odcinkach z G3.5 nie doświadczy się czegoś takiego jak skomplikowana fabuła, gdyż problemy, przed którymi stają koniki, są jeszcze bardziej infantylne i głupie niż w G3, choć zdawać mogłoby się, że to niemożliwe, ale za to jest lektorka, która co jakiś czas mówi, co się dzieje w danej części odcinka czy jakie emocje przeżywają kucyki. W czwartej generacji nie doświadczy się takiej zaawansowanej technologii i troski o małego widza. A tak serio, to twórcy musieli wówczas uważać dzieci za o wiele głupsze, niż są w rzeczywistości, bo naprawdę fabuła przynajmniej tych odcinków, które widziałam, jest na tyle prosta, że nie widzę nawet najmniejszej potrzeby obecności wyjaśnień lektora.

W G3 po którymś odcinku ze zdziwieniem musiałam stwierdzić, że nawet da się to oglądać. Co prawda nie jest to kreskówka, którą sobie włączę, gdy najdzie mnie ochota na obejrzenie jakiejś animacji, jednak bez problemu mogłabym to oglądać w ramach opieki nad jakimś małym dzieckiem. Ale z G3.5 jest znacznie, znacznie gorzej. Przysięgam, że oglądanie tych kilku odcinków, potrzebnych do napisania tego artykułu, wręcz fizycznie mnie bolało. Co jakiś czas musiałam robić przerwy, bo inaczej mój mózg próbował się jak najszybciej ewakuować z czaszki.

Podsumowując, niech G3.5 zdechnie w głębokich otchłaniach Internetu, gdzie zresztą należy szukać odcinków tej generacji. Najwidoczniej wszechświat wie, jakie to jest złe, i próbuje je ukryć. Przykładowy epizod, „Gwiazdka spełnionych życzeń”, trwa 45 minut. Jest dużo znacznie lepszych sposobów na spędzenie tego czasu. Można chociażby walić głową w ścianę albo prawie pięć razy ugotować jajka na twardo.





Znaczkowa Mapa

Jak to w ogóle działa?

Znaczkowa mapa pojawiła się już parę sezonów temu i od tej pory, co jakiś czas trafiają się odcinki z jej udziałem. Swoje istnienie zawdzięcza skrzynce z Drzewa Harmonii, które zostało zasiane przez Filary Equestrii. Cóż, sądzę, że drużyna Starswirla nie miała na celu wyprodukowania zamku Twilight, ani niczego takiego. Ba, podejrzewam, że w 5 sezonie sami twórcy nie mieli pojęcia, że to wszystko tak się potoczy.

» *Cahan*

Sama idea powstania mapy w takiej, a nie innej formie jest idiotyczna. Ba, już zamek Twilight, który wyrósł ze skrzynki z drzewa to idiotyczne zagranie, które krzyczy: KUPUJCIE NASZE ZABAWKI. Ale o tym nie będziemy rozmawiać, bo i za bardzo nie ma o czym – głupie, bo głupie, ale co zrobić?

Starswirl nie kumał przyjaźni i raczej nie bawił się w jej magię, wołał bardziej standardowe metody. Poza tym, Elementy zrodziły się z innych cnót, bardziej uniwersalnych. A co, jeśli to nie są żadne szczerości, lojalności, dobroć i inne hojności, ale siła, nadzieja, piękno, odwaga, zdrowie i czarnoksiężstwo? I czy to by nawet nie pasowało? Applejack nie wykazała się szczerością, tylko siłą, utrzymując i pomagając Twilight. Fluttershy uleczyła mantykorę. Rarity nie tylko wykazała się szczodrością, co zawsze dbała o to, by świat wokół niej stawał się piękniejszy. Pinkie śmiechu używa jako narzędzia, by zasiać nadzieję na to, że wszystko będzie dobrze. No a RD jest odważna.

Co, jeśli mapa nie służy do rozwiązywania problemów z przyjaźnią, ale do czegoś zupełnie innego? Czegoś, o czym główna szóstka by nie pomyślała w swej głupocie. No dobra, nie wiem czemu, bo te wszystkie misje są bez znaczenia w skali kraju. To, że Tęczowy Pieróg się kiedyś pokłócił z Czarnym Twarogiem, a Zabawny Klocek to męski narząd płciowy – jest bez znaczenia. A już na pewno wszystkie takie zdarzenia są nie do ogarnięcia przez mapę. Czemu? Bo niemal każdy jest takim Tęczowym Pierogiem czy innym Zabawnym Klockiem, tylko się tak nie postrzega. Wszyscy się kłócą, tracą stare znajomości, robią głupie rzeczy czy bywają wredni.

Misje przyjaźni są zazwyczaj bez znaczenia w większej skali. No chyba, że mapa magicznie przewiduje przyszłość i wie, że jeśli Starlot nie pogodzi się z tatusiem, to Equestria umrze na wybuch/kapitalizm/Sombkę. Tylko czy w tym świecie przewidywanie przyszłości jest w ogóle możliwe? Niby jest zmysł Pinkie, ale ona przewiduje to, co musi się wydarzyć, wyczuwa bezpośrednie zagrożenie, etc. Nie wie, co się wydarzy za kilka lat.

Były alternatywne Equestrie wygenerowane raczej przez mapę niż przez Starlight. Dlaczego tak sądzę? Bo mapa nie dość, że nie działała jeszcze przez dłuższy czas, to podczas wędrówek w czasie była na swoim miejscu, a bez przyjaźni Twilight z resztą kłaczy w ogóle by nie powstała. Poza tym, pozostałe Mane 6 niczego nie zauważyły, to była pułapka na Twilight i Spike'a, może wręcz realizująca ich obawy i wizje.

Sądzę, że prawdziwa Equestria śpiewająco poradziłaby sobie z Sombłą. Dlaczego? Bo Królewskie Siostry już raz to zrobiły i to bez większego problemu. Twilight została wysłana w ramach testu, prawdopodobnie uznały, że jeśli sytuacja wymknie się spod kontroli, to tam wpadną, zrobią rozróbę i spacyfikują Króla Cieni. No, ta wersja ma jeszcze sens, bo zagłada spowodowana przez Flima i Flama to coś, co mogło zrodzić się tylko w paranoicznej mózgowicy Twilight.

Ale mamy już mapę. Pomysł, który jest głupi, ale jakoś napędza fabułę i generuje dobre odcinki, czyli spełnia podobną rolę do Szkoły Przyjaźni z sezonu ósmego. To jest powód, dla którego można ten idiotyzm wybaczyć. Magiczny stół w zamku Twałota zachowuje się trochę jak hologram i początkowo można było sądzić, że jest połączony z Elementami Harmonii, w czym dałoby się znaleźć jakieś resztki szczątkowej logiki. W kolejnych epizodach okazało się, że jednak każdy może dostać questa. Każdy!

I tak mapa wezwała Spike'a do problemu, który sam wykreował. Wezwała CMC, bo jakiś hipogryf miał problem z miejscem zamieszkania. A także Starlight i Sunbursta przez ich problemy rodzinne. Ale... ale... ale jak? I skąd mapa wie o tych kłopotach z przyjaźnią? Inwigiluje każdego obywatela Equestrii i ziem sprzymierzonych? Najwyraźniej tak i jest mentalnie połączona ze wszystkimi istotami rozumnymi.

W dodatku wiele z tych zadań to nie były problemy z przyjaźnią. Weźmy pod lupę odcinek z kuchennymi rewolucjami Pinkie i Rarity – widzicie tam jakąś przyjaźń albo jej brak? Bo ja widzę tylko bandę baranów podążających za przewodnikiem. I tak naprawdę, to Rarity nie była tu wiele lepsza niż Zesty – ona również wykorzystała swój autorytet i bycie sławną. Kuce nie poszły tam, bo jedzenie było dobre. Gdyby ta krytyczka weszła chwilę wcześniej to możliwe, że nic by z tego nie wyszło.

Myślę, że mapa, która jest połączona mentalnie z całą Equestrią,

wyłapuje desperackie błagania o pomoc i wyznacza osoby, które są dostępne i mają najlepsze kompetencje do wykonania danego zadania. A że w kraju w zasadzie panują pokój i dobrobyt, to problemy nie są poważne, lecz błahe i banalne.

Ciekawe też co się stanie w sytuacji, w której wzywany odmówi przyjęcia misji albo zawiedzie. Dla świata pewnie nic wielkiego, ale jak zachowa się nasz system namierzania problemów i szpiegowania obywateli?

Generalnie odcinki z mapą wychodzą zazwyczaj bardzo dobrze, dlatego pomimo iż to bez sensu, to ja to kupuję. Jeśli uważacie, że istnienie i działanie magicznego stołu w zamku z drzewa ma jakiegokolwiek ręce i nogi, to napiszcie o tym w komentarzach. Co prawda wątpię, by ktoś to zrobił, bo ciężko wynaleźć cokolwiek na obronę tego motywu. Jednak czasami nawet reklama zabawek przynosi coś dobrego...





Nauki płynące z serialu: Sezon czwarty

Morały dobre i złe

Kolejny sezon, kolejny artykuł z serii... Jak mi się nie chce, a to dopiero połowa. Czy ten serial nie mógł się skończyć po trzecim sezonie? Fandom by zdechł, a ja nie miałabym o czym pisać i mogłabym wrócić do grania. Przed nami dwadzieścia sześć odcinków do omówienia, z czego dwa są podwójne, więc wyjdzie nieco mniej pisania. No i może w jakimś nie ma morału.

» *Cahan*

Princess Twilight Sparkle

Wiem, że ten odcinek miał jakiś morał, stworzony przez Discorda, jednak nie potrafię go odszukać, a tym bardziej ocenić. Tu mała prośba do czytelników: napiszcie w komentarzach czego nauczyliście się z rozpoczęcia sezonu czwartego. Najlepsza odpowiedź zostanie nagrodzona dyplomem i uściskiem ręki prezesa.

Castle Mane-ia

I znowu brak morału! A może jednak? Może po prostu strach ma wielkie, żółte kurwiki, które świecą w ciemności? I że starożytne zamki mają tajne przejścia, i że... Yyygh. To chyba będzie jeden z krótszych artykułów z serii.

Daring Don't

Rainbow Dash, która robi z siebie większą idiotkę niż zazwyczaj, to w sumie całkiem częsty widok. Na końcu stwierdza, że wszystko poszłoby dobrze, gdyby nie zapomniała o tym jaka jest zajebista i że należy ufać innym. Przynajmniej czasami. Okeeeej... Może i morał sam z siebie nie jest zły, ale odcinek ma się do niego nijak. Widzimy w nim przeszkadzanie specjalistom w pracy, co prowadzi do różnych wypadków. Uczenie czegoś takiego najmłodszych uważam za raczej mało pedagogiczne.

Flight to the Finish

Obyło się bez wpisu w pamiętniku czy listu do Celestii, co nie zmienia faktu, że jest w tym jakaś myśl przewodnia. Chyba taka, że nieważne, że masz jakieś niedoskonałości, które są nie do przeskoczenia – i tak możesz być super. Sądzę, że to dobry odcinek z porządnym i mądrym morałem. Również wykonanie było solidne.

Power Ponies

Nie potrzeba supermocy by pomagać przyjaciołom. Nawet ich nie potrzeba by być ekstra. No i mózg to najpotężniejsza broń. Bardzo lubię ten odcinek i to nie tylko za przesłanie, które niesie, a które bardzo pochwalam. On po prostu jest odjazdowy, zabawny i ciekawy. No i ciężko o nim zapomnieć.



Bats!

Odcinek spoko, ale głupi jak diabli. Za to ma bardzo mądry morał o tym, że niektóre szybkie decyzje okazują się krótkowzroczne, no i że nie należy robić czegoś wbrew sobie i nawet przyjaciółom czasami należy powiedzieć „nie”. To prawda, choć druga część zdania potrafi kosztować sporo. W końcu wszystko ma swoją cenę. Niestety, ale odcinek o tym jak Fluttershy użyła spojrzenia by sprowadzić na nietoperze śmierć głodową i przez przypadek sama została wampirem... To główny problem fabularny – zaklęcie Twilight kosztowałoby życia tych zwierzaków i dziwię się, że nikt tego głośno nie powiedział.

Rarity Takes Manehattan

Pianka szyje kiecki i wynajduje nowy materiał, który pokazuje i pożyczka innej projektantce, która plagiuje jej kolekcję. Odcinek mi się podobał, ale morał już niekoniecznie. To że inni mogą nadużyć twojej hojności nie oznacza, że powinniśmy przestać być hojni – nie, to oznacza, że powinniśmy być bardziej nieufni, ostrożni i dbać o ochronę własnych zadoń. Myślę, że taka lekcja byłaby lepsza dla młodego pokolenia. Za to z tym, że nie należy nadużywać

hojności swoich przyjaciół, to się zgodzę. Przyjaciół generalnie nie należy wyzyskiwać, a jeśli to robimy... to czy na pewno jesteśmy ich przyjaciółmi? Czy przyjaciele nie są nimi właśnie dlatego, że ich kochamy i staramy się by było im jak najlepiej?

Pinkie Apple Pie

Bycie dobrą rodziną to nie bycie idealnymi, ale przechodzenie przez wszystko razem i wybaczenie innym błędów. No i przyjaciele mogą być całkiem jak rodzina. Z drugą częścią się zgodzę, z pierwszą już niekoniecznie. Sądzę, że bycie dobrą rodziną to jednak coś więcej. I to też przede wszystkim niepopelnianie niektórych błędów. Nie każda rana się zagoi, niektóre będą ropieć w nieskończoność.

Rainbow Falls

Rainbow Dash ponownie uczy się, że wobec przyjaciół wypadałoby zachować lojalność. W sumie, czy to nie dziwne, że w ogóle musiała ponownie przyswoić taką lekcję? Odcinek był w porządku, z drugiej strony... Jeśli chce się zrobić karierę, to czasem jednak naprawdę lepiej porzucić drużynę kumpli i pójść do zawodowców. Przyjaciele to rozumieją, jeśli nimi są.

Three's a Crowd

„Chory” Discord, znudzona Cadance i Twilight. Przy okazji dowiadujemy się, że władza to nic fajnego, a mąż również nie służy rozrywkom. Co innego potwory i walka – małe dziewczynki powinny się tego nauczyć. No i jeszcze tego, że w towarzystwie przyjaciela nawet bardzo chaotyczny dzień może się zmienić w niezapomnianą przygodę. Z doświadczenia powiem, że chaotyczne dni są najlepsze, zwłaszcza w dobrym towarzystwie.

Pinkie Pride

Męska Pinkie 1.0, już w kolejnym sezonie pojawi się Męska Pinkie 2.0, także numerki jest potrzebny! Co ciekawe, mamy tu wpis do dziennika, ale jego treść nie została podana. Możemy się tylko domyślać, co napisała Różowa Zaraza... Może coś o tym, że zamiast konkurować warto połączyć siły? Cóż, to by nawet miało sens. Zwłaszcza, że nie ma to jak dobra kooperacja. Chociaż konkurencja też jest świetna.

Simple Ways

Wiele osób nie lubi tego odcinka, ale ja się do nich nie zaliczam. Obejrzałam go ponownie na potrzeby tego artykułu i muszę stwierdzić, że jest zabawny. A morał o tym, żeby nie udawać kogoś innego, aby się przypodobać obiektowi swoich westchnień jest świetny. Bo takie zachowanie jest serio żalosne, szczególnie jeśli marzy nam się stały związek. Sądzę, że nawet bronies mogliby się czegoś nauczyć z tej przygody Rarity. Napisałabym coś więcej, ale sądzą, że jeśli myśl przewodnia „Simple Ways” kogoś dotyczy, to powinien po prostu usiąść na tyłku i przemyśleć swoje dotychczasowe uczynki.

Filli Vanilli

Flutterguy powraca! A morał jest całkiem fajny – jeśli naprawdę czegoś chcemy, a się boimy, to powinniśmy przełamać swój strach i tego spróbować. I to jest generalnie prawda, ale też zależy od marzenia. Jeśli ktoś marzy o spróbowaniu narkotyków albo o skoku z wieżowca, to może niekoniecznie powinien to robić. Nie jestem też pewna, czy odcinek doprowadził nas do tego wniosku – w końcu Flutter dalej nie występuje na scenie przed normalną publicznością. No i co by było w sytuacji gdyby Shy miała talent wokalny na poziomie autorki tego artykułu? Zostałaby wyśmiana i uznałaby, że nie należało próbować? W bajkach jest fajnie, bo protagonistom zazwyczaj się udaje. W życiu są cebule, zgniłe pomidory, widły i pochodnie.

Twilight Time

Twalot odkrywa jak to jest być celebrytką wśród źrebaków, a CMC uczą się, że nie ma co szpanować tym, że zna się kogoś ważnego. Bo nie jest istotne, że nasz przyjaciel jest sławny, tylko że jest naszym przyjacielem. Sądzą, że to prawda, jednak czasami nazwisko kogoś ważnego potrafi otworzyć wiele drzwi. Tylko przydałoby się mieć w tym jakieś wyczucie. Odcinek jak odcinek, całkiem przyzwoity.

It Ain't Easy Being Breezies

Nie lubię tego odcinka i nie lubię zefirków, jednak uważam, że jest tu jeden z najlepszych morałów w całym serialu. Czasami najlepszą rzeczą jaką możemy dla kogoś zrobić jest kopnięcie go w ten leniwy zad. Ale nie tylko o to tu chodzi – zdarza się, że dla dobra naszych bliskich musimy zrobić coś, co im się zdecydowanie nie podoba, a nawet mogą się na nas za to obrazić. Ale mimo wszystko powinniśmy to zrobić, bo tym jest prawdziwa przyjaźń.

Somepony to Watch Over Me

Odcinek, który został nienawidzony przez cały fandom i ja się nie dziwię – AJ nagle dostaje bzika i zmienia się w madkę, a dokładnie, to staje się strasznie nadgorliwa w swojej opiekuńczości. Czy jest tu jakiś morał? No chyba tylko jeden: nie bądź kapuścianym głąbem. Jakie to jest słabe... Ale przynajmniej była klacz w lateksach!

Maud Pie

Fandom ją kocha, Cahan nienawidzi, ktoś też z jej autyzmu szydzi... Nie rozumiem zachwyty nad siostrą Pinkie Pie. Czy są w tym jakieś morały? No, niby są... Coś o tym, że przyjaciel mojego przyjaciela jest moim przyjacielem. I że nie wszyscy okazują entuzjazm jak Różowa Zaraza. Naprawdę nie wiem, co o tym sądzić. Bo te wszystkie rzeczy tam niby są, ale to za mało.

For Whom the Sweetie Belle Toils

Luna, która uczy niewdzięczną smarkulę miłości i zrozumienia do siostry. Podobało mi się, nawet bardzo mi się podobało. Czemu? Bo to takie prawdziwe, że rodzice czy starsze rodzeństwo starają się pomóc maluchom, a te nie doceniają ich wysiłków, ba, jeszcze narzekają. W dodatku podano to w ciekawej i przystępnej formie.



Leap of Faith

Czyli magiczna moc placebo. Nie żeby coś, ale placebo naprawdę działa w wielu przypadkach. Zdarza się, że lekarze przepisują je najbardziej upierdliwym pacjentom tylko po to żeby ci się odczepili i nie zrobili sobie krzywdy jakąś potencjalnie szkodliwą terapią alternatywną. Generalnie Flim i Flam zachowują się tu trochę jak osobniki pokroju Jerzego Zięby, jednak są zdecydowanie mniej szkodliwi – oni po prostu zachwalają suplement diety. Co mi się w tym wszystkim nie podoba? Applejack! Ona nie ma problemu z tym, że jej babcia pije sok z buraków, ale z tym, że czuje się lepiej, ryzykuje i cieszy się życiem. Oczywiście, że nie potrzebowała tego, ale naprawdę mogłaby skoczyć z tego podestu. Uważam, że nie ma co zabraniać staruszce ekstremalnych przeżyć.

Testing, Testing, 1, 2, 3

Rymbuł Desz i jej zdolności do nauki... Nie oszukujemy się, okazało się, że ma ciekawy talent, ale to za mało. RD odpadłaby na każdym studiach, skoro jej koleżanki potrafiły się tego nauczyć w parę minut, a ona nie mogła przez cały dzień. Fakt, każdy ma inne sposoby na przyswajanie wiedzy. Ale niektóre są bardziej praktyczne, a inne mniej. Sposób Tęczówki w prawdziwym życiu byłby niewykonalny.

Trade Ya!

Jak Element Lojalności przehandlowała swoją przyjaciółkę. Znaczący, nie żebym ją obwinięła za to, że sprzedała Fluttershy, ale w sumie... właśnie to robię. No i działa się tam też wiele innych rzeczy, które sprawiły, że kucyki nauczyły się yeee... Nie wiem, może tego, że nie powinniśmy być tak zafiksowani na punkcie jakiegoś przedmiotu, że zapomnimy o tym, co naprawdę ważne, czyli o rosicz... przyjaźni!

Inspiration Manifestation!

Wszystko zaczęło się od tego, że Rarity nie umiała zaprojektować wózka lalkarza i stworzyła jakiś szajs, który wyglądał, ale zupełnie nie działał. Następnie Spike próbuje wyjść z friendzone'u, więc daje Piance książkę czarnej magii. Ta, opętana przez wolumin, zaczyna tworzyć i zmieniać wszystko na śliczne oraz niepraktyczne. Żeby to naprawić, fioletowy gekon musiał wyznać jej prawdę. A morał jest z tego taki – nie okłamujemy naszych przyjaciół ani obiektów westchnień, żeby im się przypodobać. I to prawda, takie rzeczy zarezerwujemy na wrogów i ludzi, których zamierzamy potraktować czysto użytkowo.

Equestria Games

Spike i jego kompleksy, odcinek któryś z kolei... Smok w końcu pojął, że nie ma co zawracać sobie głowy wszystkimi porażkami z przeszłości, tylko warto w końcu sobie wybaczyć i uwierzyć w siebie. W sumie prawda, ale nie do końca – z rwaniem Rarity, to serio mógłby sobie odpuścić i mierzyć siły na zamiary. Co sądzę o tym morale? Nie jest zły, ale czasami nasz brak wiary w siebie jest jednak uzasadniony. Warto znać granicę możliwości i wiedzieć, kiedy powiedzieć pas.

Twilight's Kingdom

I doszliśmy do końca sezonu czwartego, co mnie niezwykle raduje. Wielka rozwalanka, najlepszy odcinek z serii Dragon Ball! Nawet znalazłam jakiś morał wśród tych wszystkich wybuchów – zawsze spodziewaj się zdrady, zwłaszcza od kogoś, kogo miałeś za przyjaciela. To cenna lekcja dla najmłodszych, jeśli ją przyswoją, to dłużej pożyją. Dziwi mnie tylko, że ktoś tak potężny jak Discord dał się zrobić jak dziecko. No, ale i tak było epicko!





Rysowanie to Magia

Faber-Castell Polychromos

Jak rzecz stare przysłowie: „dobra kredka nie jest zła”. Dlatego w dzisiejszym numerze opowiem Wam co nieco o niepodważalnej gwiazdzie mojej małej kolekcji. Dzięki nim jakość produkowanych przeze mnie kolorowych koników zdecydowanie wzrosła. Po roku współpracy nareszcie czuję się na tyle odpowiedzialna, by nieco przybliżyć Wam tajemnicę ogromnej popularności kredek Faber-Castell Polychromos.

» Moon

Wszystko zostaje w rodzinie – Faber-Castell

Kaspar Faber, bawarski stolarz, założył tę firmę w 1761 r. Z początku było to małe przedsiębiorstwo, sprzedające bezdrzewne ołówki. Interes szedł ciężko, ponieważ produkty wytwarzane według ogólnie przyjętych standardów bardzo łatwo kruszyły się i rozpadały. Kaspar poszedł więc o krok dalej i ulepszył swoje ołówki, produkując je z autorskiej mieszanki ziemnego grafitu, siarki, antymonu i żywicy. Niestety, nie zwiększyło to znaczenia jego przedsiębiorstwa. Firma zaczęła przynosić większe zyski dopiero w połowie XIX w., gdy pieczę nad nią przejął prawnuk Fabera, Johann Lothar Freiherr von Faber. Z ciekawszych informacji: całe przedsiębiorstwo do dzisiaj zarządzane jest przez potomków Kaspara, którzy na przestrzeni lat zdołali uzyskać tytuły szlacheckie oraz powszechne uznanie na rynku artykułów piśmienniczych.

Prawdziwy atak tytanów

Faber-Castell jest istnym kolosem. Ich oferta obejmuje artykuły odpowiednie dla dzieci, początkujących artystów i hobbystów, ale też w pełni usatysfakcjonuje bardziej wyszukane gusta profesjonalnych rysowników. Jest w czym wybierać. Oprócz wysokiej jakości ołówków, firma szczeni się również ogromną różnorodnością sprzedawanych długopisów, piór, markerów i kredek. Ostatnia grupa, przeznaczona dla artystów, jest szczególnie obfita. W ich kolekcji znajdują się nie tylko tradycyjne drewniane kredki, ale też pastelowe, akwarelowe oraz, bardzo popularne do scrapbookingu, pigmentowe kredki Gelatos. Niezaprzeczalną gwiazdą tej zasobnej oferty są profesjonalne kredki artystyczne Polychromos, które podbiły serce niejednego artysty i od roku są istnym skarbem mojej osobistej kolekcji.

Kredki Faber-Castell Polychromos

Jak podaje producent, kredki te pojawiły się na rynku w 1908 r. i od tego czasu cieszą się nieustającą popularnością. Ich nazwa pochodzi od greckich słów: „poly” – czyli „wiele” oraz „chroma” – czyli kolor. Jeśli rysujecie już od dłuższego czasu i uważacie, że najwyższy czas zainwestować w coś bardziej profesjonalnego, te przybory będą świetnym wyborem. Paleta jest imponująco szeroka, bo obejmuje aż 120 odcieni, które bardzo dobrze się uzupełniają. Kolory są nasycone i nadają się zarówno do prac realistycznych, jak i bardziej komiksowych. Jedynie w kwestii portretów można



FABER-CASTELL Polychromos/120

since 1761

Szkitcownik: Canson
Art Book One

101 WHITE	125 MIDDLE PURPLE PINK	163 EMERALD GREEN	186 TERRACOTA
103 IVORY	134 CRIMSON	162 LIGHT PHTHALO GREEN	183 LIGHT YELLOW OCHRE
102 CREAM	160 HANGARISE VIOLET	171 LIGHT GREEN	185 NAPLES YELLOW
104 LIGHT YELLOW GLAZE	138 VIOLET	166 GRASS GREEN	184 DARK NAPLES YELLOW
205 CADMIUM YELLOW LEMON	136 PURPLE VIOLET	142 LEAF GREEN	182 BROWN OCHRE
105 LIGHT CADMIUM YELLOW	137 BLUE VIOLET	266 PERMANENT GREEN	180 RAW UMBER
106 LIGHT CHROME YELLOW	249 HAUVE	167 PERMANENT GREEN OLIVE	179 BISTRE
107 CADMIUM YELLOW	141 DELFT BLUE	267 PINE GREEN	176 VAN-DICK- BROWN
108 DARK CADMIUM YELLOW	157 DARK INDYGO	278 CHROME OXIDE GREEN	178 NOUGAT
109 DARK CHROME YELLOW	247 INDANTHRENE BLUE	165 JUNIPER GREEN	280 BURNT UMBER
111 CADMIUM ORANGE	151 HELIORBLUE -REDDISH	173 Olive GREEN YELLOWISH	283 BURNT SIENNA
113 ORANGE GLAZE	143 COBALT BLUE	268 GREEN GOLD	177 WALNUT BROWN
115 DARK CADMIUM ORANGE	120 ULTRAMARINE	170 NAVY GREEN	175 DARK SEPIA
117 LIGHT CADMIUM RED	140 LIGHT ULTRAMARINE	168 EARTH GREEN YELLOWISH	275 WARM GREY VI
118 SCARLET RED	146 SKY BLUE	174 CHROMIUM GREEN OPAQUE	274 WARM GREY
121 PALE GERMIUM LAK	144 BLUE- -GREENISH	172 EARTH GREEN	273 WARM GREY IV
219 DEEP SCARLET RED	110 PHTHALO BLUE	169 CAPUT MORTUUM	272 WARM GREY III
126 PERMANENT CARMINE	152 MIDDLE PHTHALO BLUE	263 CAPUT MORTUUM VIOLET	271 WARM GREY II
223 DEEP RED	145 LIGHT PHTHALO BLUE	193 BURNT CARMINE	270 WARM GREY I
217 MIDDLE CADMIUM RED	149 BLUISH TURQUOISE	184 RED- -VIOLET	230 COLD GREY
225 DARK RED	246 PRUSSIAN BLUE	135 LIGHT RED-VIOLET	231 COLD GREY II
142 MADDER	155 HELIO TURQUOISE	130 DARK FLESH	232 COLD GREY III
226 AZURIN CRIMSON	153 COBALT TURQUOISE	131 MEDIUM FLESH	233 COLD GREY IV
127 PINK CARMINE	154 LIGHT COBALT TURQUOISE	132 LIGHT FLESH	234 COLD GREY V
124 ROSE CARMINE	156 COBALT GREEN	189 CINNABON	235 COLD GREY VI
128 LIGHT PURPLE PINK	158 DEEP COBALT GREEN	181 POMPEIAN RED	181 PAYNE'S GREY
123 FUCHSIA	159 HOOKER'S GREEN	192 INDIAN RED	199 BLACK
135 MAGENTA	264 DARK PHTHALO GREEN	190 VENETIAN RED	251 SILVER
119 LIGHT MAGENTA	276 CHROME OXIDE GREEN FIERY	188 SANGUINE	280 GOLD...
129 PINK MADDER LAK	161 PHTHALO GREEN	187 BURNT OCHRE	252 COPPER...

mieć kilka uwag, ponieważ gama beżów do jasnej skóry nie jest zbyt obfita, ale Polychromosy bardzo dobrze mieszają się między sobą, pozwalając stworzyć wiele nowych barw. Współpracują też dobrze z kredkami innych firm, więc ten problem można łatwo rozwiązać. Rysiki w większości sztuk są bardzo odporne na złamania, czego należy oczekiwać po ich cenie. Jak już mówiłam, są to kredki profesjonalne, więc ich koszt może doprowadzić początkującego artystę do zawrotów głowy.

Kto da więcej?

W kwestii liczby kredek: Polychromos posiadają w swojej ofercie jedne z największych zestawów na rynku. Osoby, które nie chcą rzucać się na nieznane wody i płacić w ciemno ponad pół tysiąca złotych za największe opakowanie 120 kredek, mogą bezpiecznie chwycić za nieco skromniejsze palety: 12, 24, 36, 60 sztuk. Kredki dobrze się ze sobą mieszają, więc stworzenie nowych odcieni nie stanowi dla nich większego problemu. Zestawy zapakowane są standardowo w metalowe, solidne kasetki. Dostępna jest również bardziej ekskluzywna, drewniana wersja, licząca 72 lub 120 sztuk, która zdecydowanie podniesie standard wyglądu zawartości Waszej pracowni, ale odchudzi też nieco bardziej

Wasze portfele. Zwyczajne, metalowe pudełko w zupełności spełnia swoją funkcję, rzetelnie chroniąc nasze małe skarby. Dobrze sprawdza się w podróży, nawet podczas ekstremalnej jazdy pociągami EIC. Wewnątrz kasetki znajdują się solidne, plastikowe tacki. W przypadku największej palety posiadają dodatkowo poręczne, elastyczne gumki przymocowane po bokach, ułatwiające dostęp do wszystkich trzech podstawek. Kredki leżą na nich w specjalnie dopasowanych rynienkach, które chronią je przed przemieszczaniem, jednocześnie nie utrudniając szybkiego dostępu do danej sztuki. Jeśli nie potrzebujemy całego zestawu i nie zależy nam aż tak bardzo na ładnym opakowaniu, Polychromos możemy również dostać na sztuki. Pojedyncza kredka na oficjalnej stronie producenta kosztuje 5,90 zł, ale nie zrażajcie się tym. Po roku używania mogę z czystym sumieniem stwierdzić, że są warte swojej ceny. Do tego sam producent bardzo często organizuje ciekawe promocje, dlatego warto co jakiś czas odwiedzać ich stronę.



Miłość od pierwszego wejrzenia

Nie jestem pewna, czy to kwestia tego, jak ciężko pracowałam, zbierając na nie, czy też świadomości, ile są warte, ale wygląd Polychromosów za pierwszym razem wywołał u mnie dreszczyk emocji. Ich jakość aż bije ze starannie wykonanych okrągłych trzonów, które przez ich kształt bardzo wygodnie się trzyma. Dzięki lakierowi, który pokrywa całą powierzchnię kredki, narzędzie bardzo pewnie leży w dłoni i nie wyslizguje się z niej. Niestety, jego kolor nie zawsze pokrywa się z rzeczywistą barwą rysika, ale w większości przypadków jest do niego bardzo zbliżony. Każda sztuka posiada, wygrawerowane złotymi literami, kraj pochodzenia, nazwę producenta i serii oraz numer i nazwę danego odcienia, w języku niemieckim i angielskim, co bardzo ułatwia późniejsze dokupywanie zużytej kredki. Wisienką na torcie jest złoty pasek na końcu każdej sztuki, który oddziela napisy od obłej końcówki. Bardzo proste, ale też eleganckie rozwiązanie, którego nie powstydziałaby się sama Rarity. Kredki zrobione są z kalifornijskiego cedru, który po otwarciu pudełka wypełnia nasz nos przyjemnym, żywicznym zapachem.

Gładko jak po maselku

Używanie tych kredek jest równie przyjemne, jak ich oglądanie, ale nie wszystkim mogą przypaść do gustu. Grafit Polychromosów jest zrobiony na bazie wosku, ale należy do tych twardszych, choć wciąż w tym średnim przedziale. Dzięki temu bardzo dobrze nadają się do rysowania szczegółów i radzą sobie z pokrywaniem porów kartki. Nie trzeba też używać do tego zbyt wiele siły; czasem mam wrażenie, że same suną po powierzchni szkicownika. Moim zdaniem, lepiej sprawdzą się do rysunków bardziej realistycznych, bo mają tam dużo większe pole do popisu, ale da się nimi rysować też prace bardziej płaskie i kreskówkowe. Kolory rysików są intensywne i bardzo dobrze pracują zarówno na gładkim, jak i fakturowanym papierze. Serdecznie polecam eksperymentowanie z kolorowymi arkuszami, te narzędzia radzą sobie na nich bardzo dobrze i wyglądają przy tym zdecydowanie ciekawiej niż na standardowym podłożu. Jeśli chodzi o białą kredkę, nie jest aż tak intensywna, jak wspomniana już przeze mnie Derwent Drawing. Pigment bieli od Faber-Castell jest dość dobrze widoczny, ale jeśli chcemy, by mocniej wybijał się na kolorowym tle, lepiej sięgnąć po propozycję Derwentu. Poza tym biała kredka z Polychromos nadaje się do wygładzania przejść podczas łączenia odcieni, choć i bez tego blendowanie i nakładanie wielu warstw nawet różnych od siebie kolorów jest w tym zestawie na wysokim poziomie. Kredki radzą sobie zarówno podczas nakładania ciemnego na jasne, jak i jasnego na ciemne, co przydaje się podczas rysowania realistycznych grzyw. Za to największym rozczarowaniem tego 120-sztukowego zestawu są trzy kredki metaliczne: złota, srebrna i miedziana. Ich pigment jest zbyt jasny i szarawy, a grafit za twardy, przez co używanie nie należy do przyjemnych. Jeśli szukamy dobrych metalicznych kredek, lepiej sięgnąć po Polychromos lub Derwent. Z pozostałymi kolorami nie ma tego problemu. Ich rysiki, ze względu na swoją średnią twardość, dobrze trzymają szpic i są odporne na złamania. Jeśli nie będziemy ich męczyć i używać zbyt dużo siły podczas przyciskania do kartki, pojedynczo narysowane warstwy są dość łatwe do wymazania, co pozwala nawet na rozjaśnianie wybranych obszarów i wykorzystanie gumki jako narzędzia rysowniczego, nie tylko jako ratunku przy niepowodzeniach. Polychromosy są wytrzymałymi narzędziami, grafit przed złamaniem chroni tajemnicza technologia „Säkular Verfahren”, która opiera się na wzmocnieniu serca kredki warstwą kleju, dzięki któremu niestraszny im nawet upadek z biurka... sprawdziłam wielokrotnie.



Mówię Ci, tym to nawet Chrysalis narysujesz

Mówi się, że dobry artysta nawet zwęglonym kijkiem stworzy dzieło sztuki, ale kredkami dobrej jakości robi się to o wiele przyjemniej. Po dwóch tygodniach ciężkiej walki ze sobą i tysiącem wiadomości do znajomych, czy to na pewno dobry pomysł, zakupiłam te kredki przez Allegro i całkowicie odmieniłam moje podejście do rysowania. Przedtem nieco bałam się eksperymentować, moje kucyki były lekko pokolorowane, rysowałam je bardzo zachowawczo. Tymi kredkami da się uzyskać tak gładkie powierzchnie, że aż żal tego nie wykorzystać. Dużo łatwiej uzyskać nimi ładny efekt, dlatego to dobry pomysł, by kupić je, jak już osiągniemy zadowalający poziom w rysowaniu. Te kredki pomogą Wam ulepszyć Wasze prace i zainspirują do dalszych eksperymentów. Paleta jest szeroka, kolory uzupełniają się i współpracują. Znajdziemy tu stonowane fiolety dla Twilight, ale też cukierkowe róże dla Pinkie. Wśród odcieni nie brakuje też szarości, które idealnie nadadzą się do stworzenia dramatycznego portretu królowej Chrysalis, jak i spokojnej scenki z Marble Pie. Po kredkowej warstwie da się również rysować białym żelopisem, co pozwoli Wam uzyskać bardziej realistyczny wygląd, a białe, migoczące gwiazdki będą cudnie wyróżniać się na kredkowym tle intensywnie miętowej magii Starlight Glimmer.

Podsumowując

Czy kredki są dobrej jakości i są warte swojej ceny? – Moim zdaniem, zdecydowanie tak.

Używanie ich ułatwia ulepszanie umiejętności? – Gdy z narzędziem pracuje się przyjemnie, to podejście do ćwiczeń też będzie bardziej pozytywne, choć twardość grafitu nie wszystkim może przypaść do gustu.



Czy posiadanie tak drogiej kredki jest konieczne? – Zdecydowanie nie jest na początku przygody z rysowaniem kucyków. Polecam przemyślenia nad zakupem tej pozycji dopiero, gdy uda Wam się podszkolić umiejętności lub nawet, gdy zaczniecie zarabiać na swoich rysunkach. Wtedy zakup Polychromosów zwróci Wam się po wykonaniu kilku prac i satysfakcja z zakupu będzie jeszcze większa. Przemyślcie to dobrze, Cukiereczki, ale myślę, że gdy już się przekonacie, powinniście być zadowoleni ze swojej decyzji. Tak duży zestaw kolorów pozwala na wiele i równie wiele oferuje.



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/>

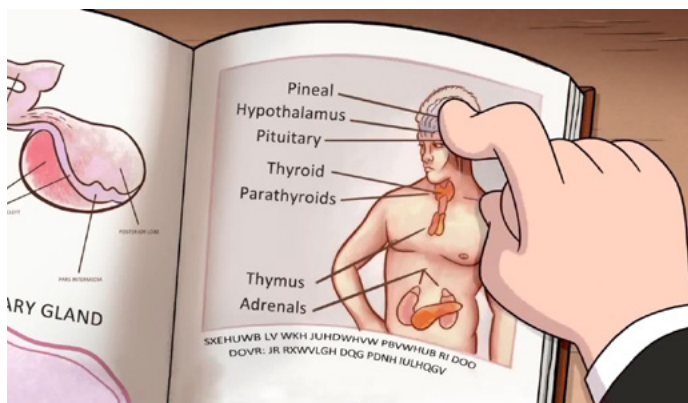


Gravity Falls

G gravity Falls to amerykański serial animowany, stworzony przez Alexa Hirscha, który nieźle namieszał mi w głowie. Znalazłem go przypadkiem na forum poświęconym naszym ulubionym kucykom i od razu się w nim zakochałem. Nie spodziewałem się, że bajka Disneya może pochwalić się niesamowitym klimatem, masą sekretów oraz fantastyczną fabułą. A jednak...

» Triste Cordis

must hide this Journal...



Co prawda zdaję sobie sprawę z tego, że to nie nowość, ale i tak opis fabuły będzie szczerkowy. Po prostu nie chcę zdradzić zbyt wiele (kto wie, może czyta to ktoś, kto nie oglądał tego małego arcydzieła?). Akcja serialu rozgrywa się w tytułowym Gravity Falls, małym amerykańskim miasteczku położonym w stanie Oregon. Głównymi bohaterami są typowe

we „prawie-nastolatki”, bliźnięta Dipper oraz Mabel Pines. Rodzice uznali, że przyda im się odpoczynek od wszelkiego rodzaju ekranów oraz odrobina świeżego powietrza. W związku z tym wystali ich na wakacje do „wujka” Stana (great uncle – dziadek wujeczny), który zamienił swój dom w tzw. Chatę Tajemnic. Ta istna „pułapka turystyczna”, pękająca w szwach od fałszywych atrakcji, jakimś cudem przyciągała tłumy naiwnych turystów.

Wszystko wskazywało na to, że będzie to wyjątkowo nudne lato. Bo czego spodziewać się po mieszkaniu w małej chacie położonej dosłownie w lesie? Na pewno nie niezapomnianych przygód, które będzie się opowiadać wnukom, a w które to będą wierzyły do piątego roku życia. A jednak... Szybko bowiem okazało się, że Gravity Falls to niezwykle miejsce pełne sekretów oraz tajemnic. Największą z nich jest tożsamość autora/ki dziennika, który Dipper przez przypadek znalazł w lesie. Znajdowały się w nim opisy dziwacznych stworzeń (gnomy, dUchy, wróżki), zjawisk paranormalnych, a nawet potężne zaklęcia pozwalające np. przywołać zombie.

Fabuła Gravity Falls to istny rollercoaster, szalona przejażdżka z opaską na oczach. Przez prawie cały pierwszy sezon wjeżdżamy powoli pod górkę i nic nie zapowiada nadchodzących atrakcji. Po kilkunastu spokojnych odcinkach zacząłem mieć pewne wątpliwości. Myślałem

sobie: „i to ma być ta niesamowita historia, którą mi obiecano?”. Na szczęście w pewnym momencie wagonik zaczął pędzić w dół. Akcja nabrała tempa, nie zabrakło fantastycznych zwrotów akcji, ale i nudniejszych sekcji. I tak jak w kolejce górskiej, po skończonej przejażdżce żałowałem, że to już koniec.

...before HE finds it!



Jedną z największych zalet serialu jest umiejętność dawki informacji. Już w pierwszym odcinku pojawia się scena, która jasno „mówi”, że coś jest na rzeczy. Ba, w samej czołówce na ułamek sekundy wyświetla się pewien tajemniczy symbol. Co oznacza? I dlaczego wszędzie go pełno (dywan, okno, domek z patyczków)? A to dopiero początek. Drugi sezon jest pod tym względem jeszcze lepszy, ponieważ epizody popychające fabułę do przodu przeplatają się z tymi luźniejszymi. Zdaję sobie jednak sprawę, że dla wielu osób taki zabieg będzie ogromną wadą. Jeśli ja miałbym się do czegoś przyczepić, to do kilku nudnych odcinków („Bottomless Pit”, „Little Gift Shop of Horrors”). Jest też pewna dziura w fabule. Niejaki Blendin mógł w dość łatwy sposób zapobiec temu, co stało się w finale. Cała reszta to czyste zło.

Warto wspomnieć o ciekawych postaciach, które przechodzą większą lub mniejszą przemianę. Pacifica, córka lokalnego milionera, to początkowo wredna jędza, która wyzywa się na słabszych (biedniejszych), ale w pewnym momencie zrozumiałem jej zachowanie i zacząłem współczuć. Niestety, nie wszystkie zmiany są na plus. Mam tu na myśli Wendy, obiekt westchnień Dippera. Twórcy uznali, że w drugim sezonie powinna odegrać dużo większą rolę. Niestety, przeskok jest dość nie-naturalny i zbyt gwałtowny. Nie jest to może jakaś wielka wada, ale mimo wszystko trochę przeszkadza.

A właśnie, postacie. Zgodzicie się chyba, że porządnie napisani oraz dobrze „zagrani” bohaterowie to jeden z filarów dobrego serialu? Na szczęście twórcy o tym wiedzieli i odwalili kawał dobrej roboty. Co prawda nie da się o nich książki napisać, ale nie są też płaskimi, jednowymiarowymi „ludzikami”. Kilka słów o moich ulubieńcach. Pomijając genialnego antagonistę (o którym za chwilę), najbardziej przypadli mi do gustu Stan, Mabel oraz stary McGucket. Ten ostatni to chyba najciekawsza osobowość ze wszystkich. Jego tragiczna przeszłość została szerzej opisana w oficjalnej książce i świetnie uzupełnia wydarzenia z serialu. Żeby nie zdradzić zbyt wiele, napiszę jedynie, że wbrew pozorom to jedna z najbardziej znaczących postaci. Gdyby nie on... A mniejsza o to, przejdźmy do „tego złego”.

Bill, bo tak się nazywa, pojawia się raptem kilka razy, ale zawsze robi to w wielkim stylu. Warto zaznaczyć, że to naprawdę cwana bestia, specjalizująca się w zawieraniu korzystnych dla siebie umów oraz wykorzystywaniu ludzkiej naiwności. Co ciekawe, antagonistą jest genialnym oszustem, ale nie kłamcą. Ba, jest na tyle honorowy, że zawsze wywiązuje się ze swojej części umowy. Ktoś, kto oglądał serial, zapewne pomyśli sobie teraz „czekaj, co? Odbiło ci?”. Możliwe, ale zwróćcie, proszę, uwagę na perfekcyjny dobór słów. Chciałbym napisać kilka przykładów, ale zdradziłbym zbyt wiele. Zapraszam na forum do odpowiedniego wątku.





Jedną z rzeczy, za które uwielbiam ten serial, są sekrety. Gravity Falls pęka w szwach od kodów, ukrytych wiadomości oraz nawiązań (automat z grą NORT, wróżka mówiąca „hey, listen!”, plantir z Władcy Pierścieni i inne). Na końcu każdego odcinka na kilka sekund pojawia się zaszyfrowana wiadomość. Aby ją odczytać, należy użyć jednego z istniejących w rzeczywistości kodów. Początkowo jest to dziecinnie łatwy cesar, ale z czasem dochodzą atbash, a1z26, a nawet vigenere. Mało tego, w kilku miejscach użyto zmyślnego alfabetu, zaś niektóre wypowiedzi nagrano wspak (szept na końcu intro to odwrócona wiadomość!) Jeśli myślicie, że to koniec, to jesteście w błędzie. W drugim sezonie autorzy podnieśli poprzeczkę i dodali coś jeszcze, fragmenty większego obrazka, pojawiające się tuż po napisach końcowych. Wystarczy zrobić screeny i poskładać je do kupy oraz rozszyfrować tekst. „Łatwizna”, prawda?

Kolejną ogromną zaletą jest spójność oraz ciągłość wydarzeń. I nie chodzi tu tylko o główny wątek fabularny, ale wiele drobnostek, takich jak „pozostałości” z poprzednich epizodów. Przykładowo w jednym z nich pewien mieszkaniec nie może zdecydować się, którą koszulkę kupić (z pumą, czy z panterą). Kilka odcinków później okazuje się, że wziął obie i zrobił z nich jedną (pumtera?). Takich drobnostek jest masa.

Nie mógłbym nie wspomnieć o pewnej bardzo istotnej rzeczy. Niemal na każdym kroku czuć, że Gravity Falls powstawało z ogromną pasją, a nie tylko chęcią napchania portfela Disneyowi. Ekipa wielokrotnie umieszczała siebie nawzajem w serialu, kilka postaci to istne odpowiedniki członków rodziny Alexa (Stan, Mabel), zaś wiele męskich imion pożyczono od młodocianych miłości siostry bliźniaczki Hirscha, Ariel.



Gravity Falls to jeden z tych seriali, który zyskuje na ponownym obejrzeniu. Przy drugim podejściu niektóre rzeczy nabiorą głębszego, a nawet zupełnie nowego znaczenia (rozpac Stana, zniszczona huśtawka). Zauważymy też więcej sekretów w tle, zaś część wypowiedzi stanie się bardziej poważna, niż była początkowo. Nie znajdziemy jednak odpowiedzi na wszystkie pytania. Nie dowiemy się chociażby, co oznacza wszędobylska liczba „618” oraz jak tak naprawdę nazywa się Dipper. Ta pierwsza to data urodzin twórcy serialu (osiemnasty czerwca), zaś prawdziwe imię „Sosny” znajdziemy w oficjalnej, kanonicznej książce „Gravity Falls: Journal 3” („Pdvqr”, cofnijcie o trzy litery).

Wodogrzmoty Małe (o tłumaczeniu za chwilę) najbardziej zaskoczyły mnie znakomitym klimatem oraz dość „mocnymi” scenami. Do tej pory bajki Disneya kojarzyły mi się z wesołą rodzinną rozrywką, wieloma piosenkami oraz ratowaniem księżniczek. A tymczasem Alex Hirsch serwuje nam krew kapiącą na podłogę, koszmarną deformację twarzy, tron zbudowany ze spetryfikowanych ludzi czy też ożywione trofea myśliwskie. Nie wiem, jakim cudem Myszka Miki się na to zgodziła. Aha, mamy też dwóch policjantów gejów, ale wyłapią to jedynie nieco starsi widzowie. Dla dzieci będą to po prostu dwie komiczne, fajtłapowate postacie. Atmosfera i fabuła to nie jedyne rzeczy, które mnie zachwyciły. Nie mógłbym nie wspomnieć o znakomitym humorze. Twórcy postawili na absurd (co widać już w pierwszym odcinku), nawiązania oraz żarty sytuacyjne. Nie ma tu poślizgnięć na skórcie od banana ani robienia z siebie idioty. Wielki plus.

„Kolega z daszkiem”



Przejdźmy może do polskiej wersji językowej, która jest niestety bardzo słaba. Co prawda dubbing daje radę (uszy nie krwawią), ale daleko mu do oryginału. Polskie głosy są znacznie gorsze, bardziej sztuczne i jakby tego było mało, „udzieliniają” Gravity Falls. Oczywiście można z tym dyskutować, mówić „to kwestia gustu”, ale jest coś, czego nie da się obronić. Mam tu na myśli wręcz karygodne tłumaczenie. Twórcy nie do końca wiedzieli, gdzie rozgrywa się akcja serialu. Raz są to Wodogrzmoty Małe (ciekawe nawiązanie do Wodogrzmotów Mickiewicza), innym razem Gravity Falls. To samo tyczy się miejsca zamieszkania rodziny Pinesów. Angielskie „Mystery Shack” ma tutaj dwie wersje: „Grota Tajemnic” oraz „Chata Tajemnic”. Czy za polską wersję odpowiadały dwie różne ekipy?

Najbardziej boli jednak tłumaczenie przerwiska Dippera, którego używa antagonist. Ktoś wpadł na „genialny” pomysł, aby pine-tree (sosna) zamienić na „kolegę z daszkiem”, „dzieciaka” czy innego „knyпка”. Każdy, kto obejrzał serial, wie, że chodzi tu o coś więcej niż ksywkę. Nie rozumiem też zmieniania nazwy serialu na coś, co brzmi jak połączenie trzech losowych wyrazów, tym bardziej że słowa „gravity falls” pojawiają się w pewnej przepowiedni. Ofiarą tłumaczy padły także niektóre nazwiska: Cipher (Cyferka) oraz Northwest (Północni). Mówiąc krótko, moim zdaniem ekipa pozwoliła sobie na zbyt wiele i trochę ich poniosło. Żeby nie było, pewne rzeczy mi się podobają. Doskonale rozumiem zmianę imienia Waddlesa (świński pupil Mabel) na „Naboki”. Oryginał jest dość trudny do wymówienia nawet dla starszego widza. Podsumowując, dubbing jest dobry tylko dla kogoś, kto nie zna angielskiego lub nie potrafi czytać. Serdecznie odradzam.

See you next summer!

No dobrze, a co zrobić po obejrzeniu wszystkich odcinków i złamaniu każdego kodu? Czy jest coś więcej? Owszem. Wspominałem już o znakomitej książce „Gravity Falls: Journal 3”. Niestety, została wydana tylko po angielsku i kosztuje około stu złotych, ale warto po nią sięgnąć. To swego rodzaju replika serialowego dziennika, w której znajdziemy między innymi historię autora/ki, opisy wielu dziwnych rzeczy, ale i też mnóstwo szyfrów. Całość znakomicie rozszerza i tak rozbudowaną historię. Polecam! Posiadacze konsol z „rodziny” Nintendo 3DS mogą, ale nie powinni, sięgnąć po grę „Gravity Falls: Legend of the Gnome Gemulets”. To nudna, zbyt łatwa i monotonna platformówka, która przypomina darmowe gry na Androida. Szkoda czasu i pieniędzy. Na koniec wspomnę o komiksie, który pod koniec lipca trafi do sklepów. Za scenariusz odpowiada sam Alex Hirsch, dlatego jestem spokojny o poziom humoru czy fabułę. Mam tylko nadzieję, że nie zabraknie tego, co fani uwielbiają najbardziej – kodów, nawiązań i ukrytych przekazów.

Pora na podsumowanie. Gravity Falls to jeden z najlepszych seriali animowanych, jakie kiedykolwiek powstały. Opowiada znakomitą, zapadającą w pamięć historię, bawi i wzrusza (scena powrotu do domu). Co prawda bywa nudny, nie zabrakło drobnych „technicznych błędów”, ale jako całość jest niemal perfekcyjny. Spodoba się przede wszystkim miłośnikom konspiracji, teorii spiskowych oraz zjawisk paranormalnych. Najlepsze jest jednak to, że oferuje naprawdę wiele. Warto do niego wracać, żeby własnoręcznie łamać te wszystkie szyfry, czy też szukać ukrytych wiadomości. A skoro o nich mowa, to jedną znajdziecie gdzieś w tekście. Udało się wam ją wyłapać? Podpowiedz, duże litery w środku wyrazów. I pamiętajcie... Rzeczywistość to iluzja, wszechświat to hologram, kupujcie złoto, paaa!





SURVIVING MARS

Surviving Mars

Mars. Czerwona planeta nazwana na cześć starożytnego boga wojny. Dom połowy zielonych ludków, które chciały najechać Ziemię w niejednej historii science-fiction. Przyszłe królestwo Elona Muska. Planeta mniejsza od Ziemi z wielokrotnie dłuższym okresem obiegu wokół Słońca, o wiele słabszym polem magnetycznym, pozbawiona (z tego, co wiemy) życia... i, jak pokazuje „Surviving Mars”, nieco nudniejsza niż początkowo można by uważać.

» Ghatorr

Twórcy słynnej serii „Tropico” tym razem wybrali się w miejsce, które prawie niczym nie przypomina tropikalnych wysp, w których toczyły się ich dotychczasowe dzieła. Brakuje tu palm, nie ma za wiele tytoniu ani cukru, handel jest nieco ograniczony, a ekolodzy nie dobijają się do pałacu prezydenckiego z żądaniem, by zbudować więcej parków. Zamiast tego mamy burze piaskowe, temperatury, które nie zachęcają do opalania oraz dużo, duuuużo miejsca na wbicie flagi i zabudowanie okolicy naszą dumną, kolonialną bazą.

„Surviving Mars”, zgodnie z tytułem, jest grą o przetrwaniu. W przeciwieństwie jednak do innych tytułów o tej tematyce, które ostatnio plenią się jak chwasty, jest grą strategiczno-ekonomiczną. Rozgrywkę zaczynamy od wyboru sponsora (od państw, takich jak USA czy Rosja, po organizacje międzynarodowe i korporacje, a nawet jeden związek wyznaniowy), dowódcy, loga, tego, co ma polecieć w pierwszej rakiecie... i lecimy na czerwoną planetę. Zarówno sponsor, jak i dowódca mają wpływ

na poziom trudności – zależą od tego ilość rakiet, fundusze, jakie otrzymamy, punkty nauki generowane na Ziemi oraz dodatkowe bonusy. Na przykład najprostszy sponsor, Międzynarodowa Misja Marsjańska – nie dość, że ma cztery rakiet, dużo pieniędzy i 300 punktów nauki na sol (jednostka czasu), to jeszcze rakiety same tworzą paliwo, koloniści nie będą tęsknić za Ziemią i każdy przywiezie o wiele więcej jedzenia. Dla porównania, jeden z trudniejszych – Kościół Nowej Arki – to jedna zabiedzona rakiet, zero punktów nauki, a fundusze to chyba drobniaki zbierane do koszyczka na nabożeństwach, bo nie wystarczają na długo. Za to ich koloniści mają wyższe morale i mają więcej dzieci – co jednak, szczególnie przed patchami, bywało wręcz przeszkodą w tworzeniu porządnej kolonii ze względu na plagę bezdomności. Można też wybrać dodatkowe utrudnienia i ułatwienia – np. można ustawić tryb, w którym będziemy mieć do dyspozycji tylko jedną rakietę z kolonistami przez całą grę.

Ciekawą opcją są też „tajemnice” – fabularyzowane ciągi wydarzeń, które mogą się aktywować w trakcie gry. Na starcie wybieramy jedną z nich, decydujemy się na losowość albo – jeśli ktoś chce po prostu budować bazę, a nie np. bawić się w pierwszy kontakt ludzkości z kosmitami – można je po prostu wyłączyć. Są podzielone na kilka kategorii, od łatwych po trudne, i różnią się jakością. Niektóre z nich to małe perełki, przy których trzeba się nieźle napocić, by je przetrwać – jak na przykład przy mojej biednej kolonii, która natknęła się na aferę Marsgate. Co więcej, niedawno w darmowym DLC dodano kilka nowych „tajemnic”.

Gdy już nasza pierwsza rakieta wyląduje na Marsie, rzucamy się w wir pracy – pierwsze rakiety będą niosły na Czerwoną Planetę przede wszystkim roboty i surowce, ale gdy już wstępnie rozwinie się przemysł, to w końcu nadchodzi moment, w którym stawiamy pierwszą kopułę mieszkalną i transportujemy kolonistów. Wydobywamy zasoby, stawiamy kolejne kopuły, odkrywamy wynalazki, handlujemy z Ziemią i tak aż do końca gry – czyli, w tym wypadku, do momentu, w którym znudzimy się obecną mapą i postanowimy zbudować bazę gdzie indziej.

Albo i po prostu zrezygnujemy z grania, bo ileż razy można robić praktycznie te same rzeczy? Nie mamy tu tyłu opcji ekonomicznych co w serii Tropico, klimat nie zachęca aż tak bardzo do kontynuowania rozgrywki, a niektóre rozwiązania i bugi zadziwiają. Dla przykładu, przy pierwszej rozgrywce zbudowałem dwie kopuły – dość oddalone od siebie ze względu na konieczność wydobywania surowców. W pewnym momencie zaskoczył mnie nagły natłok wiadomości o zgonach kolonistów. Co się stało? Z jednej kopuły do drugiej ruszyła spora grupka imigrantów, która postanowiła przejść kilkanaście kilometrów na piechotę, po czym malowniczo umarła z głodu w połowie drogi. Do tego dochodzą czasem problemy z nieintuicyjnym interfejsem, wykrywaniem ścieżek (na początku drony ignorowały podziemne tunele, o ile nie dostawały wprost rozkazu przejścia nim) czy brakiem dostępu do ważnych informacji.

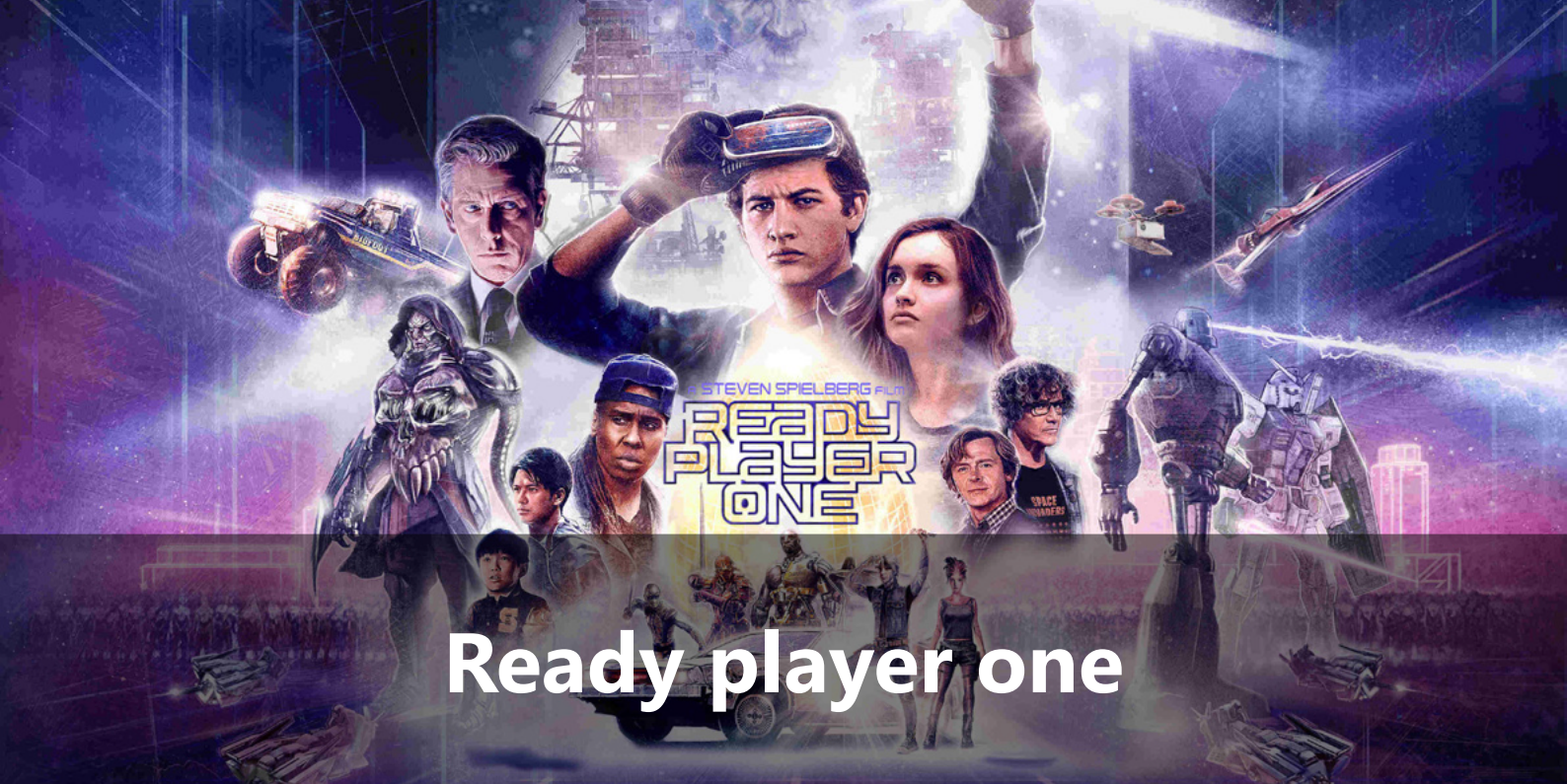
Na szczęście z łatki na łatkę problemy tego typu są eliminowane, do tego wciąż się pojawiają nowe opcje – na przykład możliwość łączenia kopuł mieszkalnych tunelami, co umożliwi tworzenie wielkich struktur, w których, na przykład, przemysł jest skoncentrowany w jednym miejscu, w drugim są budowle mieszkalne i budynki zwiększające płodność i zadowolenie, a w trzecim wszystkie budowle odpowiedzialne za zaspokajanie potrzeb kolonistów. Szkoda, że tego typu rzeczy nie zaimplementowano od razu.

Żadnych zastrzeżeń nie mam natomiast do grafiki, która – nawet na niższych ustawieniach – potrafi zachwycić. Czerwona planeta jest po prostu ładna – ogromne połacie pustyni, na których wyrasta ludzka cywilizacja, są przyjemne dla oka. Do tego dochodzą szczegóły, które są zarówno pasujące do klimatu gry, jak też i dobrze informujące o ważnych rzeczach – na przykład: budynki pokrywane się pyłem, przez co starsze budowle wyglądają inaczej od nowych, a najbardziej zabrudzone budynki wymagają wyczyszczenia i naprawienia przez drony.

Kompletnie bez zarzutu jest również oprawa dźwiękowa. Dźwięki pracującej kolonii i powiadomienia nie przeszkadzają w rozgrywce, a wręcz ją umilają. Do tego twórcy oddali graczom do dyspozycji szereg „stacji radiowych”, z których każda oferuje inny rodzaj muzyki, a nawet – całkiem niezłe nagrane – wypowiedzi publicystów pracujących w danych miejscach, które wprowadzają interesujący klimat i przypominają o tym, jak doniosłej misji się właśnie podjęliśmy. Gdyby jeszcze była jakaś opcja przeznaczona dla graczy Kościoła Nowej Arki, by jeszcze mocniej czuć radość z wysyłania quasi-mormonów na inną planetę...

Surviving Mars to całkiem udana gra traktująca o kolonizacji Marsa – nie jest jednak tak dobra, jak mogłaby być. Wciąż jest wiele rzeczy, które można by poprawić lub dopieścić. Na szczęście jednak twórcy już udowodnili, że potrafią słuchać głosu graczy i już zapowiedzieli kolejne łatki oraz DLC. Wersję premirową za zatrzęsienie błędów, ocenilibym maksimum na 6/10. Obecną – 7+/10. Liczę, że tendencja zostanie utrzymana i za niedługo Surviving Mars przeistoczy się z brzydkiego kaczątka z gamepleyem, który jest zabawny przez co najwyżej jedną, dwie ostrożnie dawkowane rozgrywki w diament, przy którym będzie się chciało siedzieć godzinami.





Ready player one

Ready player one jest filmem, który powinien odnieść sukces. Oparty na książce Ernesta Cline'a, wyreżyserowany przez samego Spielberga, pełen nawiązań do popkultury, gier, filmów, a jednak ludzie, do których powinno to trafić, nie byli za bardzo zadowoleni. Pytanie brzmi: dlaczego?

Zacznijmy od początku, czyli fabuły. Film ma miejsce w latach 2044-2045. Świat jest smutnym miejscem. Przez różne problemy geopolityczne większość Ziemi składa się ze slumsów, więc ludzie w ramach wyluzowania i ucieczki od rzeczywistości grają w najpopularniejszą grę VR – Oasis. Pozwala ona na robienie cokolwiek sobie człowiek zażyczy, więc jest idealnym miejscem, by dać sobie radę z szarością dnia codziennego. Twórca tej gry, James „Anorak” Halliday zmarł jakiś czas przed wydarzeniami, jakie obserwujemy, ale postanowił zostawić dla graczy ostatnie zadanie. Gracze powinni zdobyć 3 klucze, a następnie znaleźć easter egg, a pierwszemu, któremu się to uda, zyska kompletną kontrolę nad Oasis. Nasz główny bohater, Wade Watts, 17-letni chłopak żyjący w slumsach ze swoją ciotką i jej partnerem po stracie rodziców, przedstawia nam całą sytuację, aby potem z miejsca zanurzyć nas w świat Oasis. Jest on, oczywiście, ekspertem odnośnie całego życia Anoraka, co umożliwia mu rozwiązywanie kolejnych zagadek, gdyż są one bazowane na

różnych ważnych wydarzeniach z życia samego twórcy. Wraz z trójką przyjaciół, Aechem, Sho i Daito oraz z nowo poznaną dziewczyną Art3mis wyruszają, by odnaleźć wszystkie 3 klucze i zdążyć przed złą firmą IOI, która chce je odnaleźć i zamienić Oasis w P2W grę, która straci cały urok.

» M.C. Tak właśnie wygląda fabuła, dosyć prosta, nic, czego nie widzieliśmy wcześniej. Ale nie to miało zagwarantować ogromny sukces, a liczba nawiązań, easter eggów samych w sobie i ogólnie cały stworzony świat, który powinien przyciągać ludzi wciągniętych w świat gier, filmów, książek oraz ogólnie całej kultury tzw. nerdów. Nawiązania na lewo i prawo, postaci, które pojawiają się w tle, muzyka i zespoły, które cieszą się popularnością w tych właśnie kręgach. No, kto inny jak nie właśnie Spielberg, człowiek, który sam miał udział w tworzeniu całej tej kultury swoimi kultowymi filmami wraz ze swoim przyjacielem Kubrickiem. Idealny człowiek na idealnym miejscu, który wraz z ludźmi, którzy by mu przybliżyli dzisiejsze nowości i popularne rzeczy, powinien być stworzyć obraz, który jednocześnie by do nas przemawiał, bawił i po prostu uderzał w te nostalgiczne uczucia. A jest meh.

Podstawowym problemem, według mnie, jest ilość tego wszystkiego. Wiem, że ciężko jest zrobić film, który spodoba się wszystkim, szczególnie z nawiązaniem do popkultury, gdyż wymaga to zarówno znajomości wielu tematów, informa-

cji dotyczących lat, jak to wszystko się rozwijało, jak również zdolności, by zrobić to w stylu takim, który spodoba się też przeciętnemu widzowi. Ale jednak nie powinno być to robione w stylu „EJ, WIDZICIE, TO TRACER Z OVERWATCH. EJ, PATRZCIE, PRZECIEŻ TO LALECZKA CHUCKY, O, A TERAZ WIDZICIE? PRZECIEŻ TO FREDDY KRUGER. A, NO I OCZYWIŚCIE ŻELAZNY GIGANT, KTO NIE KOCHA ŻELAZNEGO GIGANTA”, czyli naładowanie tylu nawiązań i tylu postaci, że człowiekowi odechciewa się już tego wszystkiego. Jest to też przedstawione w formie jak dla idiotów, którzy nie potrafią sami zauważyć drobnych szczegółów (jak chociażby moment właśnie z laleczką Chucky, gdzie żołnierz, na którego się rzuciła, mówi bezpośrednio zwrócony do kamery „It's fuckin Chucky”. Dziękuję, panie żołnierzu, bez twojego komentarza nigdy bym się nie domyślił, co to było). Według mnie filmem, któremu udało się to zrobić świetnie, jest „Wreck it Ralph”, który ma pełno nawiązań do kultury graczy, ale nie jest ona jedyną rzeczą, która cały film napędza. Jest to zrobione w bardzo fajnym stylu bez potrzeby dodawania bez przerwy czegoś nowego, tak jakby widz sam nie potrafił zauważyć postaci w tle, jak Sonic czy duch z Pacman. W dodatku to ciągle, nieprzerwane mówienie, jak to spędzanie zbyt dużej ilości czasu przed komputerem jest szkodliwe, jednocześnie pokazując nam, jak świat realny jest do bani (nie sądzę, by świat, w którym firma growa była w stanie przeprowadzić ataki terrorystyczne, był bardzo fajny), a najlepszym rozwiązaniem na wszystko jest po prostu mieć niebotyczne ilości pieniędzy i wszystko będzie super (choć trudno się nie zgodzić, o wiele przyjemniej płacze się w ferrari niż w polonezie) Wizualnie, postaci ludzkie zahaczały o tak zwaną Uncanny Valley, czyli sytuację, w której widzimy rzecz, która przypomina człowieka, ale jednocześnie drobne różnice i niedociągnięcia sprawiają, że jest to dla nas odrzucające, gdyż zdajemy sobie sprawę, iż tak naprawdę to człowiekiem nie jest, tworząc nieprzyjemne uczucie.

Ale oczywiście film miał też dobre strony. Wracając właśnie do wizualności, efekty, modele niektórych istot i postaci, oprawa graficzna wyszły bardzo fajnie. Muzyka, która była bardzo przyjemna do słuchania, chociaż nie pozostawała w widzu przez jakiś dłuższy czas, a także bardzo ładnie wykonane sceny akcji.



Na osobną pozytywną wzmiankę zasługuje cała scena, która ma miejsce w filmie „Lśnienie”. Jako iż w książce oryginalnie ten moment był w świecie „Łowcy androidów”, ale niestety studio filmowe nie miało do tego praw, Spielberg postanowił wykorzystać chyba najbardziej znane dzieło swojego przyjaciela, które samo w sobie stało się kultowe. Cały hotel, sceny wzięte bezpośrednio z filmu z nałożonymi nowymi postaciami, oprawa dźwiękowa, jak i efekty wyszły według mnie cudownie. Gdyby cały film był tak zrobiony jak ten jeden, niestety dosyć króciutki moment, myślę, że odniósłby on niewyobrażalny sukces, a aktualnie zarobił on 142 miliony dolarów. Chociaż wydaje się to sporo, to jednak w świecie filmów nie jest to jakiś niebotyczny zysk. A jednak trwają aktualnie rozmowy dotyczące możliwego sequela.

Co ostatecznie sądzę o tym filmie? Niestety, zawiódł mnie swoją na siłę wciskaną myślą, by częściej wychodzić, dosyć słabym podejściem do tego, na czym się w głównej mierze opierał, czyli popkultury, fabułą, która była jednak słaba, ale miał też dobre momenty, które jeszcze go jakoś ratują. Polecam Wam jednak zobaczyć, by móc sobie samemu wyrobić opinię, i ewentualnie zostaje nam czekać na część drugą, która może naprawi błędy jedynki.

Red's Pocket Ponies

W ofercie można znaleźć:

Przypinki

Kubki

Koszulki

Nieśmietelniki

Figurki Funko

Zamówienia specjalne



/redspocketponies

