

8-10t/2018

EQUESTRIA  
TIMES

27-29

*I can't believe it's not IDW!*  
*Wywiad z Pony-Berserkerem*

*Zło w miniaturze*  
*Cozy Glow jako czarny charakter*

*Morza szum, kuców śpiew...*  
*Relacja z Ambermeeta 2018*

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

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

facebook

Wykorzystano prace au  
 baitoubaozou

# Spis treści

Stardust	<b>RECENZJE</b>	5
Aleo he Polis!		8
Aftersound	<b>MANUFAKTURA</b>	10
Aftersound: Side stories		12
Bez Przyszłości		13
Shadowrunner: Equestria		15
Starlight i Trixie	<b>KOLOROWANKI</b>	18
Ekipa ET		19
Były sobie fanfiki	<b>PUBLICYSTYKA</b>	20
Podróż przez generacje		24
Wywiad z Pony-Berserkerem		26
Redakcyjna ocena odcinków		31
Droga ku dorosłości		39
Wszystko o kirinach		41
Recenzja najcudowniejszej gry pod Księżycem		43
Wywiad z Vitajem		45
Relecja z Ambermeet 2018		53
Cozy Glow jako czarny charakter		56
Rysowanie to magia		58
Knights of Sidonia – recenzja anime	<b>NIEKUCYKOWE</b>	64
Bone – recenzja komiksu		66
Irresponsible Captain Tylor – recenzja anime		67
Predynastic Egypt – recenzja gry		68
Zrób własne przygody kucyków		70
Zrób własne przygody kucyków		72
Czy krytycy mają rację? – recenzja „Venom”		75
Komiksy	<b>ARTYSTYCZNY MIX</b>	78
		80



mlppolska

torów:

Nie, Equestria Times jeszcze nie umarło. Choć z dużym opóźnieniem, to jednak z przyjemnością oddajemy w Wasze ręce kolejny numer naszego fanzinu. Mam nadzieję, że długi czas oczekiwania wynagrodzi Wam to, że jest on obszerniejszy niż zazwyczaj, a do tego większość tekstów jest kucowo-fandomowa, co daje odpór posądzeniom, że zmieniliśmy profil na czasopismo o grach komputerowych. A co tym razem dla Was przygotowaliśmy? Jak zwykle liczne recenzje fanfików, w tym długo przez niektórych oczekiwanego „Aleo he polis” w gościnnym wykonaniu Rarity, nieco spóźnioną relację z Ambermeeta – aby nie było, że redakcja nie żyje życiem fandomu – a także wywiady (aż dwa), kontynuacje kilku stałych cykli, felietony i trochę recenzji niekurowych. Przyjemnej lektury!

»Falconek



# 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/>



[Gore][Dark][Crossover][Human]

# Stardust

Autor: Arad

**F**anfik „Stardust” jest crossoverem z serią gier strategicznych XCOM, w którym Twilight Sparkle w efekcie nieudanej próby zreformowania Discorda trafia na Ziemię, w sam środek wojny pomiędzy ludźmi a obcymi.

» *Falconek*

Dla niewtajemniczonych: tytułowy XCOM, czyli eXtraterrestrial COMbat unit, to nazwa międzynarodowej organizacji powołanej do walki z najeźdźcami z kosmosu, której działalność, poza samymi akcjami zbrojnymi, obejmuje także badanie i rozwijanie technologii obcych oraz pracę wywiadowczą. Sami zaś obcy, którzy atakują Ziemię, to rasa „Starszych”, jak każą się tytułować, która do walki z ludźmi wysłała stworzenia będące efektem manipulacji genetycznych prowadzonych w celu sfabrykowania idealnej rasy wojowników. Cechą szczególną Starszych jest umiejętność posługiwania się polem psionicznym, która daje im możliwości telepatii, kontroli umysłów, a także w zasadzie nieograniczone źródło energii. Jeżeli w tym momencie ktoś myśli, że zdolności psioniczne obcych mają coś wspólnego z magią kucyków, to dobrze myśli.

To, że Twilight, ze wszystkich możliwych miejsc we Wszechświecie, trafiła akurat na ogarniętą wojną Ziemię, jest na pozór jedynie efektem szczególnego poczucia humoru Discorda, który obiecał, że da się zreformować, pod warunkiem, że fioletowa klacz udowodni, iż magia przyjaźni naprawdę zwycięży wszystko. Kiedy ta się zgodziła, wysłał ją w miejsce,

gdzie przyjaźni zbyt wiele nie ma. Oczywiście, znając Discorda, wiemy, że nie jest to tylko złośliwy żart, ale część większego planu...

Nasz ulubiony Element Magii ma tyle szczęścia w nieszczęściu, że choć trafia w sam środek bitwy i zostaje przez żołnierzy XCOM wzięta za obcego, to nie zostaje zastrzelona, lecz obezwładniona i wzięta do niewoli. Szczęście dalej jej nie opuszcza i udaje jej się uniknąć typowego losu schwytanych obcych, czyli „przesłuchania” elektrowstrząsami i wiwisekcji, a zamiast tego staje się specjalnym obiektem testowym w ramach programu Stardust... i mamy „My Little Dashie” w wersji science fiction. To znaczy, czegoś takiego się spodziewałem, ale pozytywnie się rozczarowałem.

Żeby już na wstępie rozwiać wątpliwości: to jest naprawdę bardzo dobry fanfik, w gruncie rzeczy bardziej XCOMowy niż kucykowy. Kanon jest potraktowany całkiem poważnie, a fabuła fika wpisuje się w przebieg wydarzeń znany z gry, włącznie z przełomowymi misjami z Enemy Unknown i Enemy Within. Warto zaznaczyć, że fanfik powstał w roku 2013, więc oczywiście nie znajdziemy w nim wydarzeń ani frakcji z XCOM 2, a Twilight nie jest alikornem.

Co do samej fabuły, to kręci się ona wokół grupy ludzi zaangażowanych w tytułowy projekt Stardust, mający na celu wydobycie jak najwięcej informacji z obcego należącego do nowo odkrytego typu „jednorożec” (którego jak na razie jest jedynym przedstawicielem). Część z nich znamy z gry.

Tak więc mamy dr Moirę Vahlen, która zawodowo zajmuje się badaniem biologii obcych, a prywatnie, z powodu traum z przeszłości, żyje nienawiścią do wszystkiego, co nie jest ludźmi, i najchętniej po prostu przeprowadziłaby na Twilight autopsję. Po uprzednim przesłuchaniu. Jej przeciwwagą jest dr Raymond Shen, zajmujący się opracowywaniem nowych technologii na potrzeby XCOM, który jako pierwszy zorientował się, że Twilight nie jest takim zwykłym obcym i zdołał nawiązać z nią kontakt (a przy okazji uchronił przed przerobieniem na zestaw zakonserwowanych w formalinie pomocy naukowych dla młodych adeptów ksenobiologii). Kolejna para pierwszoplanowych bohaterów to dwójka żołnierzy, którzy brali udział w operacji, podczas której złapano Twilight. Włączono ich do projektu, by dotrzymywali klaczy towarzystwa, kiedy stało się jasne, że nie jest krwiożerczym potworem zaprogramowanym, by zabijać ludzi, tylko małą dziewczynką, która zgubiła się daleko od domu. Szeregową Lana Jenkins z jednej strony jest ludzkim wcieleniem Pinkie Pie, a z drugiej, z racji swojej brutalności w akcjach bojowych, cieszy się złą sławą, zaś kapral Matt Harris to nieco zamknięty w sobie żołnierz z trudną przeszłością. Z czasem do powyższej czwórki dołącza chiński żołnierz, Shaojie Zhang, chłodny, zdystansowany i niechętny wobec Twilight, choć w inny sposób niż dr Vahlen. Otóż Zhang akceptuje Twilight jako nie-ludzkiego sojusznika, ale uważa ją za tchórza (bo przecież, posiadając takie moce, mogłaby włączyć się do walki) i jest przeciwny robieniu przedszkola z bazy XCOM.

W tym miejscu dochodzimy do sedna tego fanfika. Mamy tę grupę ludzi, z których każde ma jakieś upiory z przeszłości do przepracowania i których wzajemne relacje również są mocno napięte, w czym nie ma nic dziwnego, skoro ich codzienność to wojna z bezlitosnymi i niestrudżonymi najeźdźcami. Wtem w ich życiu pojawia się mały, radosny i, cytując słowa Lany Jenkins, „tak uroczy, że powinno to być zakazane” kucyk, który ze wszystkimi chce się zaprzyjaźnić i wszystkim pomagać. Twilight staje się dla zaangażowanych w Stardust postaci katalizatorem nowych interakcji między sobą nawzajem, ale także siłą napędową dla wewnętrznej przemiany każdego z nich z osobna. Zupełnie, jakby magia przyjaźni działała również na Ziemi i to bez strzelania tęczą z rogu.

Co do samej Twilight, to jest ona w tym fiku lepszą wersją serialowej siebie i nie jest, jak mogłoby się wydawać na podstawie tego, co wyżej napisałem,

jedynie rekwizytem, lecz również istotną dla fabuły postacią, która swoje będzie musiała przeżyć. Poza kanonicznym OCD i nadmiernym entuzjazmem, klacz zachowuje się jak ktoś, kto przybył z krainy, w której od wieków nie było wojny, a złośliwych bogów chaosu, zamiast zabijać, zamienia się w krasnale ogrodowe i próbuje reformować. W efekcie jest trochę jak Velvet Remedy, ale to ma sens, ponieważ jest to po prostu bardzo młoda i naiwna osoba, która nigdy nie zaznała przemocy. Częściowo wynika to też z tego, że ekipa z XCOM świadomie stara się ją izolować od okropności wojny, chcąc uchronić ją przed załamaniem psychicznym (i w konsekwencji obniżeniem produktywności projektu Stardust).

Osią fabularną fika jest, oczywiście, wojna z obcymi i w tej kwestii też Czytelnik nie będzie rozczarowany. Akcja toczy się od kryzysu do kryzysu, dramaty wojenne przeplatają się z dramatami osobistymi bohaterów. Zupełnie jak w grze, wróg jest cały czas o krok z przodu, zwycięstwo nie jest pewne, a trup ściele się gęsto. Misje bojowe z udziałem Lany, Matta i Zhanga trzymają w napięciu niczym solidny thriller i tutaj też należy podkreślić, że tag „gore” nie jest na wyrost. Szczególną ucztę czytelniczą będą mieli fani gier z serii XCOM, gdyż jak już wspomniałem, autor odrobił zadanie z kanonu. Jednak co ważne, wykorzystał też szansę, jaką daje pisanie fanfika o ludziach, z kucykami w tle. Oprócz oczywistego czerpania z kanonu XCOM znajdziemy więc także liczne nawiązania popkulturowe, od Terminatora, przez Matrix do Harry’ego Pottera, dla których w fanfiku typowo kucowym, z akcją umieszczoną w Equestrii, z wiadomych przyczyn nie mogłoby być miejsca.

Pozostając przy Equestrii, być może Czytelnicy w tym momencie zadają sobie pytanie, co kucyki zrobiły w związku ze zniknięciem Twilight.

Cóż, fioletowa jednorożec jest siostrą dowódcy gwardii, protegowaną miejscowej bogini, bliską przyjaciółką przedstawicielki equestriańskiej arystokracji i bohaterką narodową. Więc tak, kucyki jej szukają, dzięki czemu intryga nabiera wymiaru międzyplanetarnego. O ile pozostałe Elementy Harmonii dostają jedynie role epizodyczne, o tyle Celestia i Luna zostały zaprezentowane w pełnej krasie. Wielkopłota wypadła dość blado: obserwujemy głównie jej wyrzuty sumienia i bezradność w konfrontacjach z Discordem. Pozytywnie natomiast zaskoczyła Pani Nocy. Jest obowiązkowa,

całkowicie skupiona na zadaniu, jakim jest odnalezienie Twilight, i pełniąc funkcję czegoś w rodzaju ministra obrony, wywiązuje się z niej zaskakująco kompetentnie jak na standardy kucykowe. Warto wspomnieć, że Celestia jak najbardziej porusza equestriańskim słońcem, a Luna księżycem i autor to całkiem sprytnie rozwiązał od strony astronomicznej.

Po stronie equestriańskiej show jednak kradnie Discord, jawiący się jako prawdziwy bóg chaosu, dla którego Celestia i Luna to zwykłe pionki.

Skoro mamy jednych obcych, którzy korzystają z technologii psionicznej, i drugich obcych, którzy korzystają z „magii” to dla fanów serii XCOM nie będzie zaskoczeniem, że w fanfiku pojawiają się wątki transhumanistyczne. Tylko o ile gra podchodzi do tematu transhumanizmu (jak i pierwszego kontaktu) w konwencji pulpowego science fiction z lat '80, o tyle fanfik potrafi być w tych kwestiach zaskakująco poważny. W jednym z rozdziałów znajdziemy rozważania o miejscu człowieka we Wszechświecie, przywołujące skojarzenia raczej z trylogią „Wspomnienie o przeszłości Ziemi” Cixin Liu niż z pulpą o najeźdźcach z kosmosu.

Podsumowując, otrzymujemy w „Stardust” bohaterów z krwi i kości, akcję pełną zwrotów i trzymającą w napięciu aż do końca fabułę o kosmicznym rozmachu, a także świat, który inteligentnie łączy, wydawałoby się zupełnie niekompatybilne, uniwersa XCOM i My Little Pony. Skutkuje to absorbującą i wbrew pozorom niegłupią lekturą. Przede wszystkim jest to jednak porządny crossover.

Nie mamy tu do czynienia z podejściem „wezmę świat z mojej ulubionej gry i wsadzę do niego kucyki zamiast ludzi”. Autor znalazł punkt, w którym świat kucyków mógł się w istotny dla fabuły sposób zająć ze światem XCOM i stworzył fanfika, który solidnie trzyma się obydwu kanonów.

„Stardust” skłonił mnie także do refleksji na temat, jak napisać dobrego fanfika o kucykach.

Uogólniając, można powiedzieć, że najczęstsze w kucowych fikach są dwa schematy. W jednym z nich autor trzyma się kanonu, tworząc nowe przygody serialowych postaci w serialowym świecie. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie to, że chodzi o kanon serialu dla ośmioletnich dziewczynek, więc zwykle wychodzą historie dość infantylne, pozbawione kontekstu i odwołań do realnego świata (a dobre fantasy, czy s-f powinno takie odwołania mieć). Drugi schemat to zerwanie z kanonem, stworzenie własnego świata i wrzucenie do niego kucyków. Tylko wtedy po co to nazywać fikiem o kucykach, skoro w gruncie rzeczy autor pisze o ludziach, którzy mają cztery nogi i kopyta. Pewnym wyjściem z tego klinczu jest pisanie o wydarzeniach z odległej przeszłości Equestrii, które doprowadziły do stanu serialowego, bądź o wydarzeniach z przyszłości, dla których punktem wyjścia jest kanon.

Jednak najsukuteczniejszym rozwiązaniem wydaje mi się właśnie to, czego przykładem jest „Stardust”, ale także np. „Zepsuta Zabawka”: pisanie o ludziach, którzy spotykają kucyka albo kucyki i to jakoś wpływa na ich życie. Dzięki takiemu podejściu łatwo można wyposażyć fanfika nie tylko w interesujące postacie i wciągającą fabułę, ale też w konteksty, nawiązania, odwołania i skojarzenia, czyli to wszystko, co w czasach postmodernizmu czyni powieść jeszcze bardziej interesującą, a w realiach serialowej Equestrii nie miałyby sensu.

Wracając jednak do tematu, jeśli chodzi o „Stardust”, to polecam tego fika.



[Violence][Tragedy][Wojenny]

# Aleo he Polis!

Autor: Dolar84

**W**dzisiejszej recenzji mamy do czynienia z fanfikiem, na którego dokończenie część czytelników czekała ponad pięć lat. Sama się do nich nie zaliczam, ponieważ wstrzymywałam się z lekturą do czasu otrzymania informacji o kompletności tego opowiadania, jednak niejednokrotnie byłam świadkiem zadawania tego zniechęconego przez autorów pytania: „Dolar, a kiedy Aleo?” Czy uznają te nagabywania za uzasadnione? Czy dzieło to zasługuje na miano najlepszego polskiego fanfika wojennego? Przeczytajcie tę recenzję, a na pewno się przekonacie.

» *Rarity*

Opowiadanie „Aleo he Polis!” to przede wszystkim opowieść o upadku Kryształowego Imperium bądź, jak nazywa je autor, Krystallina Autokratorias. Opowieść o tyle ciekawa, że Dolar nie próbuje tu uzupełniać wyłączone luk w serialu, jak na przykład czyni to Malvagio, dopisując swoje wersje wspomnianych w odcinkach wydarzeń. Nie, autor zupełnie nie przejmuje się kanonem, wykorzystując go tylko wtedy, gdy ma na to ochotę. Widać to doskonale w kreacji świata przedstawionego: Krystallina Autokratorias stanowi podzielone na prowincje państwo, którego stolicą (a nie całością) jest Crystalopolis. Na tronie zasiada nie księżniczka Amore, lecz bazyleus, zaś prócz Imperium i Equestrii na mapie znaleźć można między innymi niewystępujące w serialu Prance i Germaneigh. Indywidualizm Dolara widać zresztą nawet w takich szczegółach jak imię męża Cadance, które w „Aleo” zyskuje bardziej brytyjskie brzmienie. Takie podejście

mogłoby się okazać zgubne w przypadku mniej utalentowanego autora, jednak w tym wypadku świetnie się sprawdza – umożliwia znaczne rozszerzenie fabuły i dodanie nowych wydarzeń, zasługuje także na podziw ze względu na pomysłowość i spójność – widać wyraźnie, że działanie kraju zostało starannie przemyślane, nie jest wymyślone na bieżąco. Podobnie rzecz ma się z prezentowanymi w fanfiku formacjami wojskowymi. Zaczepnięte z Bizancjum i dostosowane do kucykowych realiów rozmaite uzbrojenie sprawia, że każda z opisanych bitew jest zupełnie inna i czytanie ich nie daje nam uczucia powtarzalności. Prócz wojskowości w opowiadaniu dużo czasu poświęcono polityce, szczególnie tej wewnętrznej – niesnaski arystokratów czy zachowania lokalnych włodarzy pozbawione są serialowej naiwności, nie brakuje w nich za to logiki i jakże realnej chciwości. Sprawia to, że w przedstawione wydarzenia łatwo uwierzyć, a także pokazuje, że nawet „ci dobrzy” nie są pozbawieni wad. Czytając o kolejnych wydarzeniach, można wręcz dojść do wniosku, że to głównie przywary i błędy popełniane zarówno w czasie wojny, jak i przed nią zadecydowały o jej wyniku.

Właśnie, wynik wojny. „Aleo he Polis!” to fanfik o tyle ciekawy, że czytając go, tak naprawdę wszyscy wiemy, jak musi się skończyć. Krystallina Autokratorias musi upaść, Sombra musi przejąć władzę. O kunszcie autora świadczy jednak fakt, że mimo tego, mimo faktu, że nawet tytuł opowiadania krzyczy „Miasto padło!”, czytelnik wciąż ma nadzieję. Dolar nie oszczędza pod tym względem także kryształowych kucyków: kolejne bitwy nie są jednostronne, a armia bazyleusa ma w nich



często szansę na zwycięstwo. Tym samym nastroje mieszkańców Crystalopolis zmieniają się jak w kalejdoskopie, zmierzając jednak do nieuchronnego finału w piątym rozdziale. Po nim jednak następuje jeszcze jedna część tej opowieści: epilog. Krótki, zaledwie pięciostronicowy tekst, stanowiący słodko-gorzkie zakończenie tej historii. Jest w nim pewna moc, dzięki której jestem pewna, że długo nie zapomnę przeczytanej opowieści.

Wspomniałam o fabule, o świecie przedstawionym, została jednak jeszcze jedna bardzo ważna część: bohaterowie. Z wyjątkiem Sombry są to postaci niekanoniczne, stanowiące efekt inwencji autora. Na pierwszy plan wysuwa się na pewno (początkowo anonimowy) kronikarz, z wielkim oddaniem spisujący historię rebelii i upadku Krystallina Autokratorias. Jego poświęcenie jest godne podziwu i stanowi piękny przykład oddania krajowi. Przedstawiony zaś w opowiadaniu Sombra zyskuje historię, której poskąpił mu serial. Dowiadujemy się, skąd pochodzi i gdzie zdobywał wykształcenie, a także (co najważniejsze) jaka była jego motywacja do przejścia tronu Imperium. Ukazany w fanfiku król ma osobowość i uzdolnienia, dzięki którym jesteśmy w stanie uwierzyć, że mógł on faktycznie odnieść sukces w roli dowódcy rebelii. Równocześnie nie jest on jednak zbyt potężny – nie mamy do czynienia z niezwykłym magiem równym w mocy alicornom, ale uzdolnionym jednorożcem, umiejącym wykorzystać zarówno swoje zdolności, jak i nadarzające się okazje oraz przede wszystkim własny spryt i inteligencję.

Ogólnie rzecz biorąc, postaci w „Aleo he Polis!” nie są elementem, który byłby dla opowiadania najważniejszy – opowieść nie skupia się na jednej z nich, lecz ma formę kroniki historycznej, dokumentującej najważniejsze wydarzenia. Nie znaczy to jednak, że bohaterowie są bladzi czy nieciekawymi – stanowią istotny dodatek do historii, wpływając także na nasze uczucia – w końcu łatwiej kibicować konkretnemu kucykowi niż beziemniennemu tłumowi. Konsekwencją przyjętej formy jest znaczna przewaga opisów nad dialogami – Dolar zdecydowanie woli w tym przypadku przedstawiać czyny, nie słowa.

Po zakończonej lekturze zauważyłam jednak ciekawą rzecz – nie licząc wspomnianych zaledwie Królewskich Sióstr, wśród występujących w „Aleo he Polis!” postaci nie ma

w ogóle klaczy. Można to pewnie tłumaczyć „wojennością” fika i przewagą fizyczną ogierów, predysponującą ich do zawodu żołnierza, jednak nie widzę powodów, by w gronie dworzaków miało zabraknąć posiadających władzę i (co ważne) własne zdanie arystokratek. Mamy tutaj duży kontrast ze znaną nam Equestrią, ciekawa więc jestem, czy było to zamiarem autora, biorącego pod uwagę inną epokę i państwo, czy też Dolar nieco zapomniał po prostu o istnieniu drugiej płci.

Mogłabym mieć także pewne zarzuty co do losów kronikarza, które wydają mi się w pewnym momencie nieco mało prawdopodobne, jednak wchodziłabym tutaj już za bardzo w spoilery, dlatego zostawię Wam, drodzy czytelnicy, ocenę tego akurat aspektu fanfika.

Zbliżając się do końca recenzji, chciałabym jeszcze pochwalić wspaniałe, bardzo bogate słownictwo autora, które sprawiało, że opowiadanie czytało się z dużą przyjemnością. Równocześnie ma ono uzasadnienie fabularne w osobie kronikarza, który sam wspomina o używanym przez siebie języku, co moim zdaniem stanowi miłe puszczenie oka do czytelników. Jeśli chodzi o słownictwo, to nie można także zapomnieć o częstym użyciu zwrotów zaczerpniętych z Bizancjum, tworzących odpowiedni klimat, choć równocześnie odrobinę utrudniających lekturę. Bardzo podobają mi się za to nawiązania do historii obecne w tytułach rozdziałów, stanowiące parafrazy znanych ze starożytności cytatów czy powiedzeń.

Podsumowując, w pełni rozumiem pełne niecierpliwości wyczekiwanie na kolejne rozdziały „Aleo he Polis!”. Z czystym sumieniem mogę polecić to opowiadanie każdemu, kto lubi wysokiej jakości rozrywkę, a w szczególności fiki wojenne, wśród których jest moim zdaniem zdecydowanym liderem.





[Gore][Dark][Adventure][Sci-Fi]

# Aftersound

Autor: Flutterfinar

**D**zięki wspaniałej okładce, którą wypatrzyłem na derpibooru, „Aftersound” zdołało od razu przykuć moją uwagę. Twilight z cybernetycznymi wszczepami? Raporty o błędach widoczne na ekranie na jej twarzy? Zakłócenia? Mrok? Dziwne kable? Początkowo się nie zorientowałem, że obrazek powstał na zamówienie do opowiadania, ale gdy już udało mi się to odkryć, nie mogłem sobie odmówić przyjemności zagłębienia się w cyberpunkową, dystopijną wizję Equestrii zaserwowaną nam przez użytkownika Flutterfinar na FiMFiction.

» *Ghatorr*

W krainie kucyków coś poszło bardzo, ale to bardzo nie tak. W prologu nie poznajemy za wiele szczegółów – wiemy tylko że Celestia nie żyje, Luna opuściła Equestrię w pogoni za Chrysalis, Cadance została uwięziona przez króla Sombry i cała kraina właśnie toczy desperacką wojnę z Kryształowym Imperium. Sytuacja na froncie nieubłaganie się pogarsza, i wygląda na to, że za niedługo Equestria będzie zmuszona przerwać okupioną ciężkimi stratami ofensywę, a wtedy sytuacja strategiczna mrocznego króla poprawi się na tyle, by móc kontratakować. Twilight Sparkle, na czele zespołu naukowców, ze wszystkich sił stara się stworzyć nowy rodzaj pancerza, który będzie mógł być użyty do odzyskania inicjatywy – ale gdy Rainbow Dash przeprowadza testy prototypu, dochodzi do wypadku... i Twilight budzi się pół tysiąclecia później.

Wyjaśnienia otrzymujemy dość szybko – nasza główna bohaterka jest tak zwanym equinoidem, sztucznym kucem, do którego stworzenia przez przypadek użyto kryształów, na których Twilight zapisywała informacje i przemyślenia w trakcie swojej kariery naukowej. Dostajemy dzięki temu potencjalnie ciekawą protagonistkę, pogrążoną w kryzysie egzystencjalnym, z trudem poznającą możliwości swojego nowego ciała czy radzącą sobie z brakującymi wspomnieniami... o ile autor to umieści w opowiadaniu, bo na razie tym kwestiom, niestety, nie jest poświęcone za wiele miejsca. Liczę, że ten potencjał nie zostanie zmarnowany. W kilku miejscach pojawiły się wspomnienia i słowa, które mogą albo stanowić interesującą zapowiedź dalszych losów naszej bohaterki, albo być złamaniami przez autora ustanowionych przez siebie praw. Czas pokaże.

Całkiem ciekawie za to prezentuje się na razie świat. Canterlot przez ostatnie pięćset lat, zmieniło się nie do poznania. Rozrośnięte miasto ledwo wegetuje, zagrożone przez głód oraz warunki pogodowe. Propaganda głosi, że inne miasta przestały istnieć, wszystkim oficjalnie rządzi monarcha, ale w praktyce za sznurki pociąga jedna, wszechpotężna korporacja, w życie wprowadzono drakońskie prawa, rozpowszechnione są cybernetyczne wszczepy... Całość wydaje się niezłe przemyślana. Opowiadanie pisane jest z perspektywy pierwszej osoby, dzięki czemu możemy poznawać świat razem z Twilight i przeżywać jej szok kulturowy. Autor umiejętnie wplata też cyberpunkową otoczkę – na przykład degradujący wpływ wszczepów cybernetycznych na wspomnienia i zdolności magiczne.

Pewnym problemem jest kompletna dystopijność przedstawionego świata. Od samego początku, od momentu przebudzenia, Twilight ma do czynienia z coraz brudniejszymi kucami, coraz bardziej zanieczyszczonymi terenami, rosnącymi dawkami przemocy, a część zachowań rządzących oraz grup, które im się przeciwstawiają, wydaje się być wprowadzona tylko po to, by czytelnik (razem z naszą bohaterką) mógł być bardziej zszokowany jaki ten świat jest straszny. Drugą kwestią, która przeszkadza w cieszeniu się światem, jest zalew informacji – Twilight od początku towarzyszy para młodych kucy (z których jeden, niczym Anakin Skywalker w pierwszej części Gwiezdnych Wojen, dał jej ciało, budując własnego equnoida), która jest bardzo gadatliwa. Polityka w mieście, problemy z zaopatrzeniem, zanieczyszczenia, prawa... przez cały czas jednak nie mogłem się powstrzymać od wrażenia, że wszystkie informacje jakie podają mogłyby być zaprezentowane w bardziej elegancki sposób, i że nie dowiaduję się praktycznie żadnej rzeczy, która by przykuła moją uwagę. Mamy tu stanowczo za dużo opowiadania, za mało pokazywania.

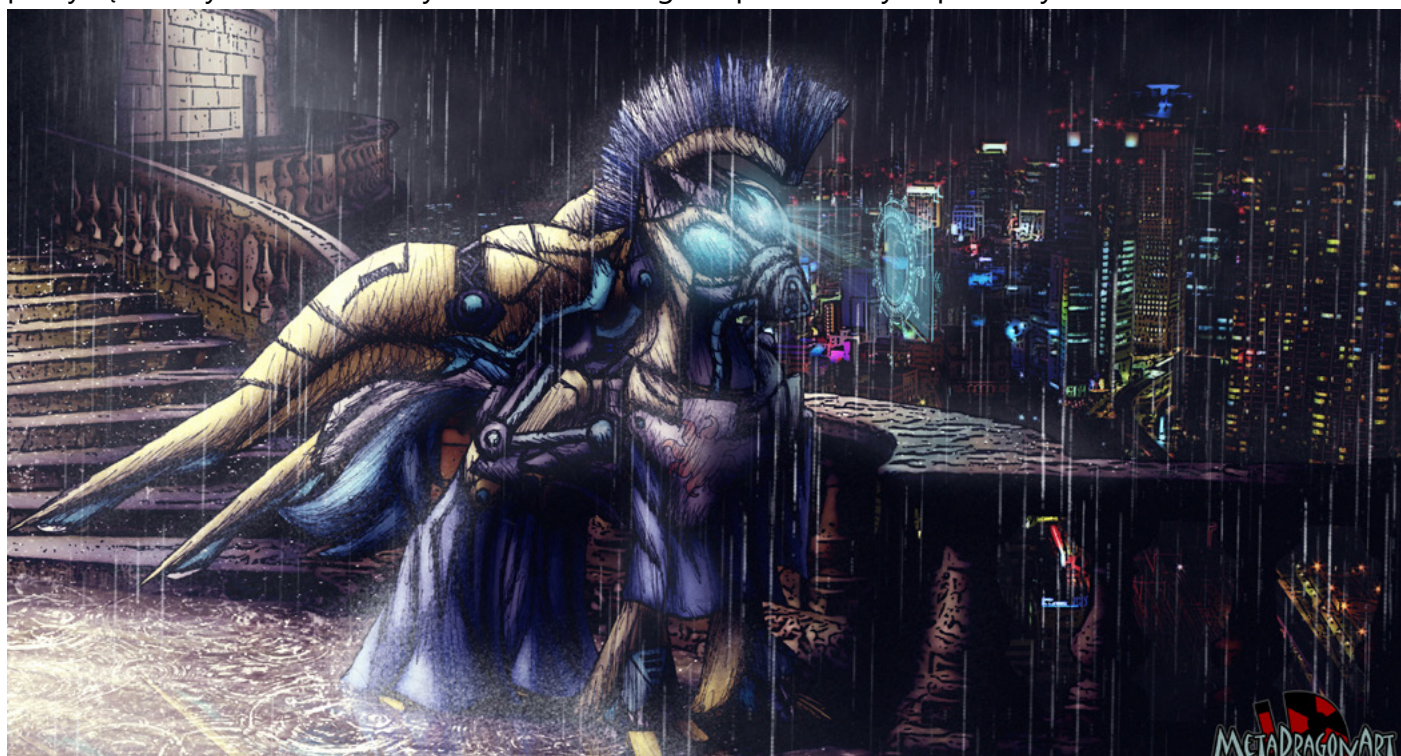
Postacie, które towarzyszą Twilight, nie mają w sobie za wiele życia. Gadają, gadają, gadają – i to, mniej więcej, tyle. Są dobrze opisane (nawet jeśli opisy te składają się czasem głównie z wymieniania kolejnych warstw brudu na ich ciałach), autor stara się dać im historię oraz cechy szczególne, ale jak na razie, po 40 tysiącach słów, jedyną postacią, którą jestem w stanie zapamiętać jako coś innego niż wylot informacji o świecie i/lub narzędzie fabularne jest twórczyni sztucznego ciała dla Twilight. Przyczyna może być związana z perspektywą – o wiele ciężiej jest stworzyć wrażenie prawdziwych postaci, gdy patrzy się na wszystko niedoskonałymi oczami martwego

naukowca zamkniętego w robotycznym ciele. Byłoby to jeszcze do przełknięcia, gdyby przemyslenia naszej bohaterki wykraczały poza przerażenie stanem świata/ obrzydzenie na widok brudu lub przy informacjach o stosunkach panujących w Canterlot/jednorazowe opiemniczenie dwójki klaczek za przeklinanie.

Całości zdecydowanie przydałby się korektor lub pre-reader. Przecinki w niewłaściwych miejscach, niewłaściwie użyte słowa, zaginione spacje... psuje to przyjemność z czytania, a przecież w łatwy sposób można było tego uniknąć. Boli to szczególnie mocno biorąc pod uwagę, że poza tym warstwie językowej nie można wiele zarzucić – autor bardzo sprawnie posługuje się językiem angielskim.

Do wad zaliczyłbym też długość rozdziałów. Wydają się zdecydowanie za długie – a można byłoby je w prosty sposób podzielić na mniejsze. Co więcej, w ten można by też poprawić tempo wydawania (całość od marca ma 4 rozdziały, kolejny był zapowiedziany na koniec lipca), łatwiej wyłapać błędy czy kontrolować tempo akcji. Szczególnie to ostatnie byłoby ważne, biorąc pod uwagę ciągły zrzut informacji serwowany przez postacie dookoła.

Mimo całego mojego narzekania, „Aftersound” nie jest złym opowiadaniem i na pewno będę czytać następne rozdziały. Po prostu to, co na razie zaszerwował nam autor, wydaje się czasami nieco zbyt toporne i napisane w nieelegancki sposób – mowa tu przede wszystkim o ciągłym łamaniu zasady by pokazywać, a nie opowiadać. Na pewno jednak całość ma potencjał i to nie tylko ze względu na to, że cierpimy w fandomie na niedostatek opowiadań cyberpunkowych.





[Dark][Adventure][Sci-Fi]

# Aftersound: Side stories

Autor: Flutterfinar

**Cyberpunku, mogłoby się zdawać, nigdy dość. „Aftersound”, koniec końców, zwiódło moje oczekiwania i chociaż czekam na kolejne rozdziały, to nie jestem w stanie uznać tego opowiadania za satysfakcjonującą lekturę. Mimo to, odkrycie „Aftersound – side stories” rozbudziło moje nadzieje – może autor, korzystając z perspektywy innych postaci, opisując konkretne wydarzenia i tworząc krótsze rozdziały będzie w stanie rozwinąć skrzydła i wycisnąć ze swojego uniwersum pełnię smaku?**

» *Ghatorr*

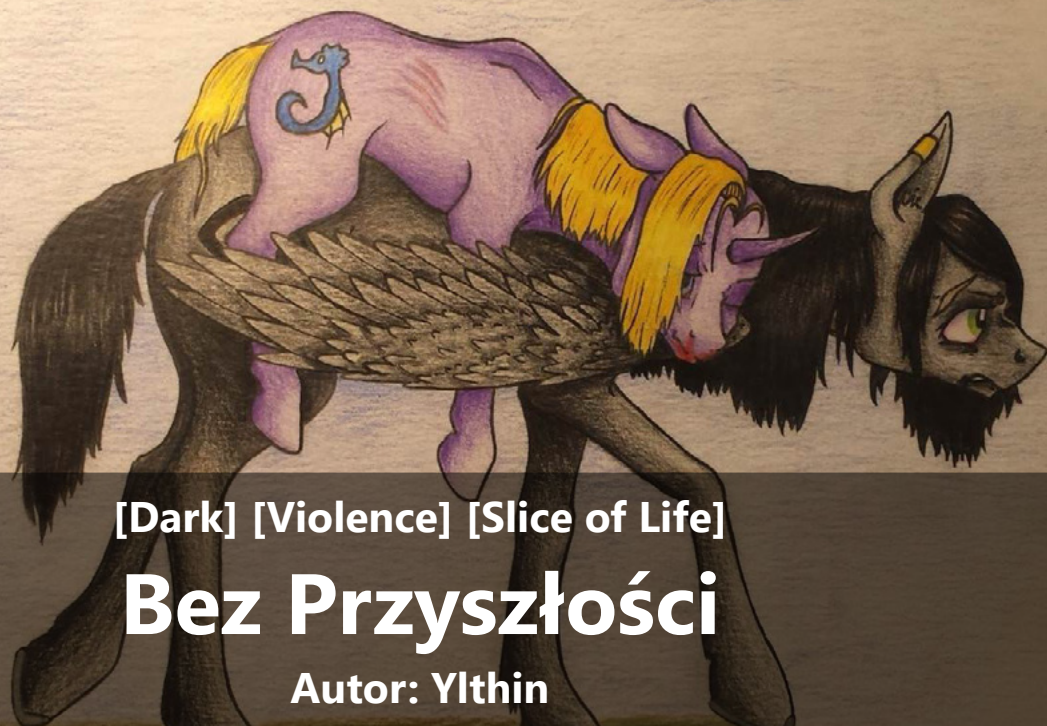
Na chwilę obecną tytuł opowiadania jest nieco przesadzony – mamy do czynienia tylko i wyłącznie z jedną opowieścią poboczną, poświęconą Rainbow Dash. Jest to jedna z nielicznych postaci, z którymi mamy do czynienia w prologu głównego dzieła z serii „Aftersound” – i „Broken promise”, jak jest zatytułowany ten rozdział, skupia się właśnie na jej przeżyciach tuż przed przyjściem do Twilight oraz tym, co ją u niej spotkało.

Niestety, po raz kolejny odnoszę wrażenie, że autor całość swoich pisarskich sił przerobowych zużył na tworzenie świata, przez co zwyczajnie zabrakło mu pary na napisanie porządnego, angażującego opowiadania, które by się dało z przyjemnością czytać. W tym konkretnym wypadku zmiana perspektywy nie była w stanie niczego zmienić – Rainbow Dash przybywa z linii frontu

na umówione spotkanie... i pije. Pijąc wspomina. Ot, cały rozdział. Czasem wspomina o dość interesujących rzeczach, jak na przykład wzmianki o sojusznikach Sombry albo rozwinięcie wątku przewagi Kryształowego Imperium nad Equestrią (choć uważam, że argument że imperialne armie były lepiej przygotowane do walki niż equestriańskie, nie ma za wiele sensu – bądź co bądź, Equestria wciąż ma przewagę tysiącletniego rozwoju przemysłowego i technologicznego), ale poza tym jest to przede wszystkim nudny ciąg przemyśleń pijącego żołnierza.

Autor nie podołał nawet zadaniu wyjaśnienia tytułu. Wspomniana „obietnica” pojawia się dosłownie na samym końcu, bez jakiegokolwiek wcześniejszego nawiązania. Co gorsza, pojawia się w sposób który zaburza konwencję opowiadania – pisząc z perspektywy pierwszej osoby, i skupiając się na przemyśleniach danej postaci, pisarz powinien liczyć się z tym, że w sytuacji nad wyraz ekstremalnej tok myślenia może ulec pewnej zmianie.

Coś, co mogłoby być ciekawym dodatkiem do (dość rozwlekłej) historii cyberpunkowej na razie jest tylko nudnym opisem picia, myślenia i gadania z Twilight, pisany bez polotu i – najwidoczniej – bez planu. Nawet z moim entuzjazmem do zarówno cyberpunku, jak i opowiadań, w których pojawia się król Sombra, nie jestem na chwilę obecną uznać „Side stories” za dzieło warte czytania. Może autor jeszcze zdoła się zrehabilitować...



[Dark] [Violence] [Slice of Life]

# Bez Przyszłości

Autor: Ylthin

**P**ozwólcie, że przedstawię Wam jedną z nowości na fanfikowym rynku. Opowiadanie pojawiło się na MLPPolska pod koniec marca 2018 roku i jest drugim tekstem autorki o tym samym tytule. Miałam okazję czytać pierwsze „Bez Przyszłości” i choć pewne elementy się powtarzają, to są to bez wątpienia dwie zupełnie różne pozycje. Osobiście uważam, że remake jest zdecydowanie lepszy od poprzednika.

» *Cahan*

W chwili pisania tej recenzji ukazały się łącznie cztery rozdziały opowiadania. Są dość długie, mieszczą się w przedziale 20-30 stron, także jest już co oceniać. Gdybym miała to krótko scharakteryzować, to opisałabym to jako romans „Wiedźmina”, kucyków i urban fantasy, czyli dość niecodzienna mieszanka, jak na ten fandom. Nie zrozumcie mnie źle – fantasy się pisze, ale zazwyczaj bardziej stylizowane na pseudośredniowiecze czy świat MLP, gdzie mamy pseudośredniowiecze z Wonderbolts i pociągami. Akcja „Bez Przyszłości” dzieje się w krainie, która przywodzi na myśl Polskę z technologią lat dziewięćdziesiątych, czy nawet osiemdziesiątych. Zresztą, pojawiają się również ponyfikacje innych państw.

Ciężko mi opisać fabułę, ponieważ jeszcze nie nakreślono, dokąd to zmierza. Dostaliśmy głównych bohaterów i jakieś zajawki przyszłych wątków. To aż dziwne, zważywszy na fakt, iż minęło jakieś sto stron. Powiedziałabym, że tempo bywa aż zbyt powolne. Ylthin skupia się głównie na aspekcie

slice of life, emocji, uczuć i relacji, co mi osobiście nie odpowiada. Akcja lubi snuć się niemalże bez celu. Od drzwi do drzwi. Od tramwaju do autobusu. Więcej dostaniemy opisów pociągów i innych tramwajów, niż potworów. Opisy drogi z dworca do domu sołtysa są bardziej rozbudowane od pojedynków.

Właśnie, opisy. To jest zdecydowanie mocna strona „Bez Przyszłości”, bo Ylthin pisze w sposób piękny. Jej teksty są płynne, klimatyczne i jakieś takie naturalne. Zwłaszcza pochwalam przedstawienie wsi i okolic wiejskich w rozdziale zerowym. Wszystko byłoby cudownie, gdyby nie to, że skupia się niekoniecznie na rzeczach ciekawych. Naprawdę, zabrakło mi lepszego przyjrzenia się potworom i samym walkom. Autorka chciała, by były szybkie i dynamiczne, ale przesadziła. To jest szast-prast i po sprawie.

Mam pewien problem z bohaterami. Uważam, że są wykreowani bardzo porządnie, ale niekoniecznie ich lubię. Sądzę jednak, że każdy znajdzie tu postać, do której poczuje trochę sympatii. Osobiście preferuję Jackdawa i Rune’a, za to Char oraz Raven mnie irytowali. Jeśli miałabym się tu do czegoś przyczepić, to do tego, iż pewna postać jest opisywana jako idiota, ale to w ogóle nie wynika z tekstu. Raczej to inni bohaterowie mają kije w zadach. Rozumiem jednak, że może się to w przyszłości zmienić. Ale fakt, że ktoś ma raczej wywalone, czyta komiksy i lubi opowiadać suchary nie sprawia, że jest kretynem.

Są też historie w tle, dotyczące głównej czwórki. Czasami nawet aż za bardzo w tle, chociażby to, co się wydarzyło pomiędzy rozdziałem zerowym a rozdziałem pierwszym. Bo stało się coś istotnego i nadal nie wiemy, czemu. Póki co nie widać też powodu, dla którego zostało to ukryte przed czytelnikiem. Są opowiadania, które wręcz opierają się na tej sztuczce, ale nie wiem, czy akurat to jest jednym z nich. Jasne, podawanie wszystkiego na tacy to jeszcze gorszy pomysł, ale czy ukrywanie czegoś, o czym wszyscy wiedzą ma sens?

Postaci poboczne są spoko. Może jakoś nie zapadają w pamięć, ale dobrze się je czytało. Może dlatego, że mówią inaczej, a dialogi są takie naturalne. Po prostu spełniają swoją rolę jako coś, co ma pojawić się na chwilę w tle i niekoniecznie pojawić ponownie za X rozdziałów. Generalnie dopełniają wrażenia, że całość została bardzo dokładnie zaplanowana, krok po kroku.

Świat przedstawiony jest naprawdę ciekawy i moim zdaniem stanowi najlepszy element opowiadania, zaraz obok stylu autorki. To nie jest zrzynka z „Wiedźmina”, to inspiracja. Wszystko jest tutaj wyjaśnione i działa. Bohaterowie bywają tak ograniczeni przez BHP i prawo, że odczuwałam z tego powodu irytację, a to dobry znak. To są te szczegóły, które budują klimat i sprawiają, że całość żyje oraz dostaje sporą dozę realizmu.

Nurtuje mnie parę spraw dotyczących uniwersum i nie wiem, czy nie są to drobne potknięcia w światotworzeniu, chociaż podejrzewam raczej celowe minidziury fabularne. Generalnie trio łowców nie narzeka na nadmiar pieniędzy, a wręcz martwią się, czy będą mieli na opłacenie czynszu. Zawód ekstremalnie niebezpieczny, śmiertelność wyższa niż w najemnym wojsku, a płacą gorzej niż rezydentowi w polskim szpitalu? To już chyba sprzątanie klatek schodowych i kasa w „Stonce” stanowią lepsze perspektywy. Ale, ale... To jest chyba jedyny w miarę poważny zarzut, który nie jest kwestią gustu, jaki mogę postawić „Bez Przyszłości”.

Ciekawi mnie, jaka jest w tym wszystkim rola Luny, Celestii czy Powierniczek Elementów. Otrzymujemy o nich ledwie parę wzmianek, z pozoru nic nieznaczących. One są, a może były, gdzieś tam, w dalekiej Equestrii. Lubię takie elementy światotworzenia ukryte w tle, a także, kiedy autorzy piszą o swoich autorskich krainach.

„Bez Przyszłości” to bez wątpienia fanfik ciekawy. Coś, co wypada poznać. Nawet jeśli ta recenzja brzmi, jakbym opisywała porządnego średniaka, to tak wcale nie jest. To dzieło dobre, mające wręcz zadatki na opowiadanie wybitne. Nie powiem, by każdemu przypadło do gustu, jednak sądzę, że jeśli ktoś nie brzydzi się przemocy, to powinien dać mu szansę. Bo nawet, jeśli nie polubi bohaterów, uzna, że tempo akcji jest za wolne, a opisów pojawia się za dużo, to wciąż powinien zwrócić uwagę na styl i światotworzenie. A także na samą konstrukcję charakterów postaci. Jeśli to opowiadanie zostanie ukończone, to prawdopodobnie stanie na piedestale obok innych klasyków fandomu. Zdecydowanie dobre, zdecydowanie warto.





[Adventure][Mystery][Sci-Fi]

# Shadowrunner: Equestria

Autor: law abiding pony

**W**alka z własną siostrą i wygnanie jej na Księżyc musiały być dla Celestii strasznym przeżyciem. Jak dobrze wiemy z serialu, musiała czekać całe tysiąc lat, zanim się ponownie spotkały – i to dopiero po uwolnieniu Luny spod wpływu zła przez Twilight i jej przyjaciółki. Equestria jednak okazała się niezbyt przygotowana na jej powrót, co miało kilka razy prowokować problemy... a co by się stało, gdyby księżniczka słońca poświęciła całe tysiąclecie właśnie na to, by przygotować swój kraj na powrót Luny?

» *Ghatorr*

Jedna, niewielka zmiana wprowadzona odpowiednio wcześniej może mieć ogromne konsekwencje. Law abiding pony, w swoim opowiadaniu „Shadowrunner: Equestria”, wprowadził ją w pewnym wyjątkowo ważnym dla historii Equestrii momencie – gdy Celestia po starciu ze swoją siostrą rozważa dalsze opcje. Wybiera wyjście, które wydaje się jej logiczne – stworzenie kraju, który przywitałby Lunę z otwartymi kopytami.

Tysiąc lat później Equestria jest kompletnie innym krajem. Zainicjowany przez księżniczkę słońca gwałtowny rozwój technologiczny i gospodarczy zaowocował bardzo zaawansowaną technologicznie cywilizacją, zmagającą się przy tym ze sporą dawką problemów. Noc jest wypełniona życiem na równi z dniem, autonomiczne roboty są w stanie służyć swoim kuczynom, a wszystkie inteligentne

istoty mogą w każdej chwili korzystać z dobrodziejstw sieci. Skupienie na technologii odbyło się jednak kosztem spokoju, tradycji i wartości, o które oparto Elementy Harmonii, przez co ta cyberpunkowa, nowoczesna Equestria jest o wiele niebezpieczniejsza od tej znanej z serialu. Samo opowiadanie mocno nawiązuje do systemu RPG „Shadowrun” (na podstawie którego stworzono też kilka gier – polecam, szczególnie „Dragonfall”).

Samo opowiadanie zaczyna się od razu mocnym uderzeniem. Śledzimy losy Rainbow Dash i Fluttershy – shadowrunnerek, kryminalistek, specjalistów od brudnej roboty w tym dziwnym świecie – gdy te dostają zadanie wyeliminowania pewnego gangstera. W tle kucyki śpieszą się do pracy, w wiadomościach leci informacja o sytuacji w kraju, m.in. o złapaniu na gorącym uczynku szpiegującej na rzecz gryfów uczennicy księżniczki Celestii... a potem wszystko się zaczyna komplikować, i to bardzo szybko, szczególnie gdy nasze główne bohaterki, chcąc nie chcąc, zostają wplątane w intrygę sięgającą szczytów władzy. Może brzmi to dość typowo, ale jak na razie, całość rozwija się ciekawie. Zaoferowane nam sześć rozdziałów na pewno nastraja pozytywnie w kwestii czekania na dalszy rozwój wydarzeń.

W przeciwieństwie do omawianych w tym numerze opowiadań z serii „Aftersound”, informacje na temat świata nie są zwalane na czytelnika z wagą i finezją stosu cegieł – są tu dawki ostrożnie, kropelka po kropelce, i przekazywane poprzez

opisy świata dookoła, dialogi i przemyślenia naszych postaci. Jest to bardzo dobre rozwiązanie, przykuwające uwagę, wymuszające myślenie przy czytaniu i równocześnie wywołujące ciekawość. Przy każdej kolejnej wiadomości o świecie chcemy czytać dalej, by otrzymać jej uzupełnienie lub dopowiedzenie – testrale, roboty, żywołaki, spiski, natura Nightmare Moon... szczególnie fascynuje mnie ta pierwsza kwestia – jak w świecie, w którym Celestia starała się stworzyć optymalne warunki dla powitania z powrotem Luny, wygląda status kucoperzy i testrali (które, dodajmy, nie są tym samym gatunkiem)? Ot, autor pokazuje, zamiast zarzucać czytelnika, przez co „Shadowrunner: Equestria” po prostu się świetnie czyta.

Występujące postacie to miks mocno zmienionych kucy z seriali oraz nowych, stworzonych na potrzeby opowiadania. Autor nie ograniczył się po prostu do wrzucenia znanych nam pyszczków do tego cyberpunkowego świata – każdy z nich jest odpowiednio przystosowany i zmieniony, czasem w dość radykalny sposób. Najbardziej jest to widoczne u Rainbow Dash, która po swoim oryginale odziedziczyła przede wszystkim charakter, fascynację Wonderbolts... i niewiele więcej, bo jej historia się drastycznie różni od tej z serialu. Z kolei Fluttershy, zamiast zajmować się zwierzątkami, woli spędzać czas z dronami, m.in. z mechanicznym królikiem lub parasprite'ami, służącymi w trakcie akcji za kamerki. Z kolei Twilight Sparkle... nie będę spoilerował, ale autor odmienił ją w bardzo interesujący sposób. Warto przy tym zaznaczyć, że ze względu na nawiązania do „Shadowruna”, każdej z głównych postaci idzie przypisać klasę postaci żywcem wyjętą z podręczników do tej gry. W opowiadaniu występują też kuce wymyślone na jego potrzeby, ale ze względu na to, że spora część z nich jest dość... zaskakująca, ograniczę się tylko do stwierdzenia, że są dobrze napisane i całym obiecujące.

Pewien problem może sprawiać język. Postacie, wywodzące się ze środowiska – bądź co bądź – przestępczego posługują się slangiem, który nie zawsze jest zrozumiały na pierwszy rzut oka. Jest on mocno powiązany z tym używanym w serii „Shadowrun”, więc osoby z tym zaznajomione będą się miały o wiele łatwiej. Poza tą kwestią, która dotyczy przyjętej konwencji, a nie jakości

gramatyki i ortografii, nie mam żadnych uwag – wszystko jest opisane schludnie i soczyście. Jest to szczególnie ważne, biorąc pod uwagę natężenie akcji – pojawia się kilka scen walki, w których konieczne jest dobre zrozumienie tego, co się wyprawia z naszą Rainbow Dash.

Ze wszystkich trzech opowiadań cyberpunkowych omawianych w tym numerze „Shadowrunner: Equestria” wypada zdecydowanie najlepiej, i to nie tylko ze względu na powiązania z bardzo lubianą przeze mnie serią gier. Autor stworzył fascynujący świat, który opisuje bardzo umiejętnie, nieustannie przykuwając uwagę czytelnika. Potrafi zaskoczyć – szczególnie w momentach, gdy czytelnik spodziewa się kliszy lub czegoś mocniej nawiązującego do sytuacji z serialu, tylko po to, by otrzymać coś kompletnie innego (wystarczy spojrzeć na rolę Pinkie!). Na razie jest to zaledwie sześć rozdziałów, trochę ponad 46 tysięcy słów, ale z niecierpliwością czekam na dalszy rozwój.

W ten świat z chromu i metalu, w którym każdy prezentowany czytelnikowi szczegół obiecuje ciekawe rozwinięcie, po prostu chce się wejść. Gdyby jeszcze autor pisał nieco szybciej – byłoby idealnie.





# Red's Pocket Ponies

*W ofercie można znaleźć:*

*Przypinki*

*Kubki*

*Koszulki*

*Nieśmietelniki*

*Figurki Funko*

*Zamówienia specjalne*



*/redspocketponies*









## Były sobie fanfiki

Odcinek 3 – 2013/2014: Złoty wiek

**W**itajcie, drodzy czytelnicy! Ponieważ ten numer naszego pisma jest numerem podwójnym, najnowszy odcinek mojego cyklu także będzie powiększony. Przyjrzymy się dokładnie historii fanfikowego półświatka w latach 2013 i 2014 – prawdopodobnie najbardziej owocujących w opowiadania w naszym fandomie. Nie ma co przedłużać, pora zaczynać!

» *Coldwind*

Nadchodziły ciekawe czasy. Aktualizacje fanfików na FGE, które pojawiały się już w poprzednim roku, acz niezbyt często, teraz stały się chlebem powszednim (a przynajmniej na pewien czas). Każdy kolejny tydzień przynosił ze sobą kupę nowych rozdziałów fanfików. Tak wiele opowiadań, a tak mało czasu na ich przeczytanie... Coraz częściej fiki pojawiały się także w dziale opowiadań na MLPPolska, gdzie władzę objął chyba wszystkim dobrze znany Dolar84, który z miejsca przystąpił do zaprowadzania porządku. Rozpocząć się miał czas miecza i łopaty...

Na polskiej scenie fanfikowej robiło się coraz tłoczniej. Lata 2013-2014 obfitowały w debiutantów. Cahan opublikowała swoje pierwsze fiki, m. in. „Cień Nocy” i już wtedy nie szczędziła jadziku. Ylthin podzieliła się z fandomową publiką chociażby „Cydrami” czy „Bez Przyszłości” (choć szkoda, że część jej dzieł ostatnio przepadła). Gandzia napisał „Si deus nobiscum” i „Ad maiorem dei

gloriam”, znane też jako Kozacy. Markiz wystartował ze swoim „Kanclerzem”. Spidi stworzył chociażby wychwalany „Żelazny Księżyc”, choć naprawdę sławny miał się stać później, gdy zaczął pisać coś o wiele dłuższego... Swój początek miała też wtedy przygoda fandomowych czytelników z „Wiedźmą” od Zodiaka. Verlax próbował zawojować zarówno polską, jak i anglojęzyczną scenę fanfikową. Spod pióra Hoffmana zaczęły wychodzić monumentalne „Kresy”. Bester połączył światy kucyków i ludzi w „Save me”, co, wnioskując po ocenach, skończyło się powodzeniem, a nie jest to łatwa sztuka. To tylko wycinek listy tych wszystkich nowych wtedy fanfikopisarzy. Jest tego jeszcze trochę: Baffling, Foley, Alcyone, Cygnus, Irwin, Triste Cordis, OneTwo... Długo by tak ich wszystkich wymieniać, lecz trochę dalej pojawią się jeszcze wzmianki o paru z nich, których fanfiki są po dziś dzień godne zainteresowania.

Ale doświadczeni pisarze też nie ustępowali pola. Tostu kontynuował pisanie „Smoczyc Łez”, które jednak wbrew tagowi [Neverending Story] skończyły się wreszcie na siedemdziesiątym dziewiątym rozdziale i odtąd przez długi czas dzierżyły tytuł najdłuższego fanfika w polskim fandomie. Niedługo potem autor zabrał się za tworzenie „Przymierza” z akcją osadzoną w uniwersum swego poprzedniego fanfika. Alberich wydawał kolejne dzieła, chociażby „Poszukiwaczy Ścieżek” czy też „Opowieść o Szklanej Kuli”, która podbiła serca fandomowych czytelników. Także ci, którzy wcześniej głównie zajmowali się tłumaczeniami,

dawali się ponieść kreatywności i zaczęli tworzyć własne dzieła – na ten przykład Dolar rozpoczął pisanie „Aleo he Polis” i „Progressio ex machina”, a Poulsen zabrał się za „Efekt Magii” i „Plasterek Życia”. Niklas zabrał się za „Pie Killera” – nowszą i lepszą wersję jednego ze swych pierwszych opowiadań. Kredke kontynuował „Wieczną Wojnę”, a także losy bohaterów swej „Legendarnej Przygody”, później „Legendarnej Reaktywacji” na łamach FGE. Psoras swoim „Moja Mała Dashie: Reloaded” pokazał, że tę wyświechtaną historię da się opowiedzieć w o wiele lepszy sposób. A potem... potem nastał „Equetrip” i nic już nie było takie samo.

Mówiliśmy już o dziełach dobrych, ale w latach 2013 i 2014 publikacji doczekały się też te historycznie... ehem... słabe, delikatnie mówiąc, które jednak także miały zapisać się w historii polskiej sceny fanikowej. Nicków autorów nie będę wymieniał, lecz wzmianki o tych opowiadaniach pojawią się, celem wypełnienia kronikarskiego obowiązku. Czytelnicy mieli styczność chociażby z „Najpiękniejszą z Najpiękniejszych”, która ponadto okazała się plagiatem i z hukiem wyleciała z FGE i forum. „Takifugu” to przykład tego, jak niezamierzenie stworzyć randomową komedię. „Czarny pegaz”, w którym pojawił się Dark Momentum (w tym momencie pojawiają się wybuchy w tle). I było jeszcze parę innych, z którymi wiążą się ciekawe historie. Rzeczonymi fikami odpowiednio zajęła się krytyka, a autorzy dalej próbowali swoich sił, z lepszym bądź gorszym skutkiem.

Uniwersum TCB póki co trzymało się jako tako. Kolejne opowiadania osadzone w tym świecie publikowane były także na powstałym wcześniej forum Biur, które było dziełem ludzi tworzących „Pracę wspólną”. Przez pewien czas kontynuowane było pisanie rzeczonych dzieła, lecz wskutek pewnych sporów w zespole autorów fanfik, będący jedną z lokomotyw Biur Adaptacyjnych w na-

szym kraju, został koniec końców porzucony (acz nadal związane były z nim pewne burze, o czym można się przekonać, czytając komentarze). Biurowych opowiadań wciąż jednak jeszcze przybywało. Ghatorr kontynuował „Lazarusa”, tworzył kolejne „Czterogodzinki” i ponadto spod piór jego i Gandzi wyszła jedna z najlepszych komedii ze świata TCB – „Kucyk orła nie pokona”. Powstało parę odłamów „Pracy wspólnej” stworzonych przez jej pisarzy, np. „Azyl” od MaxyBlacka i „Podróż” entera24. Z ciekawszych polskich fików z uniwersum Biur można wymienić jeszcze choćby „Warsztaty Przyjaźni” napisane przez Soliego czy też jeszcze wtedy kontynuowanego przez Ngagemana „Orła Białego”. Na język polski przetłumaczono parę anglojęzycznych opowiadań, m. in. „Letters from Home” autorstwa znanej i (nie)lubianej Chatoyance.

Translatorski półświatek także miał się coraz lepiej. Fandomowi tłumacze kontynuowali wcześniej rozpoczęte projekty, np. „Fallouta”, „Crysisa” czy „Past Sins”, lecz podejmowali się też i nowych. Dolar zaczął przekładać na język polski kolejne opowiadania należące do światowej czołówki: „Background Pony” autorstwa Shortskirtsa i serię Winningverse. aTOM przetłumaczył kupę ciekawych jednostrzałów, wśród nich m. in.: „Five Hundred Little Murders”, „Wielką Drakę o Motyla” czy „Nosflutteratu”. W języku polskim pojawił się kolejny Opadowy fanfik – chodzi tu o „Fallout Equestria: Project Horizons”, jeden z najdłuższych fików w światowym fandomie. Przekładu tego giganta podjął się Kingofhills, pomagający też przy tłumaczeniu podstawy. Airlick, skończywszy jeden większy projekt – „Equestria: Total War”, zabrał się za kolejny – „Flight of the Alicorn”. Coraz to kolejni broniacze próbowali swoich sił w tłumaczeniu dłuższych i krótszych dzieł, z lepszym, bądź gorszym skutkiem. Wszystko to, oczywiście, ku uciesze spragnionej kontentu fandomowej publiki, wśród której znajdowały się jednostki niezbyt dobrze znające język angielski, dla których tłumaczenie któregoś z dzieł z Zachu było wybawieniem.

Na FGE Kredke kontynuował Mojego Małego Fanfika, cieszącego się jeszcze pewnym zainteresowaniem.



Właśnie tam objawiły się kolejne perełki. Nika stworzyła „Ten świat sprzed lat”, o niepowtarzalnym, magicznym klimacie. Spod pióra Malvagia wyszły świetne „Księżniczki”, które jednak w tej samej edycji przyćmiła prawdziwa bomba – „Pszczółki” od Madeleine, z miejsca uznane za genialne. Jak się miało okazać w późniejszym czasie, nie tylko w MMF żadne opowiadanie nie mogło się z nimi równać... Pisarze przede mną wymienieni oczywiście nie spoczęli na laurach i dalej sobie radośnie (i z kolejnymi sukcesami) tworzyli. Dzięki tej blogowej inicjatywie rzesze autorów mogły się rozwijać, co w przyszłości miało przynieść dobre owoce.

Forum także nie próżnowało i tak oto zaczęto regularnie organizować konkursy literackie, zarówno w dziale faników, jak i poza nim. Największym prestiżem oczywiście cieszyły się (i nadal cieszą) te organizowane przez Dolara. Wśród konkursowych dzieł także udało się znaleźć parę perełek, na ten przykład „A gdybym był Złym Lordem” od Ylthin (które to opowiadanie, choć genialne, wcale nie zwyciężyło) czy „Sąd nad Sędzią” napisany przez Sakkitę. Próbowano wprowadzić pojedynki pisarskie pod nazwą „Wśród szczęku piór”. Ten interesujący pomysł spotkał się na początku z pewnym zainteresowaniem, lecz pierwsze trzy pojedynki okazały się niewypałami, dlatego też

pomysł został ostatecznie zarzucony i po dziś dzień nie doczekał się reaktywacji. Niemniej jednak te wszystkie konkursy można w ogólnym rozrachunku uznać za duży sukces – dzięki nim kolejni debiutanci mogli liczyć na recenzje swojej twórczości i dobre rady na przyszłość.

W 2013 r. polski fandom doczekał się wreszcie własnego odpowiednika FIMFiction – mowa tu o MLPfiction, stworzonym przez Skysplita, jednego z adminów na MLPPolska. Nowy serwis spotkał się oczywiście z dużym zainteresowaniem, acz nie zaszkodził pozycji FGE i forum, gdzie wciąż publikowane były fanfiki. Strona, choć ciągle ulepszana i wzbogacana o nowe funkcjonalności zbliżające ją do amerykańskiego pierwowzoru, nadal nie posiadała jeszcze stabilnej wersji, przez co zdarzały się bugi i problemy techniczne. Użytkownicy wyczekiwali nowej poprawionej wersji MLPfiction, jednakże, jak się później okaże, los serwisu nie jawił się w jasnych barwach...

Przybywało ludzi, którzy dzielili się swoją miłością do fanowskich opowiadań i wychodzili z coraz to kolejnymi inicjatywami. Recenzje faników zaczęły ukazywać się w kolejnych fandomowych magazynach: w „Manezette”, a później w powstałym z połączenia tegoż i „Brohoofa” „Equestria Times”, które to ukazuje się po dziś dzień. Na



łamach zinów pojawiły się też cykle artykułów dla fanfikopisarzy: „Sekrety Wieży Zegarowej” od Albericha i „Cahan uczy i bawi”, którego autorki nie trzeba chyba przedstawiać. Na FGE swoimi recenzjami zaczął dzielić się Mordecz w swej serii „Buldożerem przez faniki”. Tam też, po paru latach styczności z literackim półświatkiem, Kredke sformułował Fanfikowe Prawa. Oczywiście, więcej opowiadań to także więcej Kwiatków. Na dobre działał już w fandomie Misiek200m, lektor faników, którego pewnie część z was kojarzy. Verlax ogłosił powstanie „The Polish Writers Society” – grupy na FIMFiction dedykowanej polskim fanfikopisarzom, a także opublikował przydatny poradnik dotyczący tego, jak pisać faniki po angielsku. Znaleźli się także odważni i chętni do zorganizowania pierwszych książkowych wydań fanowskich opowiadań w naszym kraju, wśród nich np. Sun, który zajął się drukiem tłumaczeń „Past Sins” i „Antropologii”.

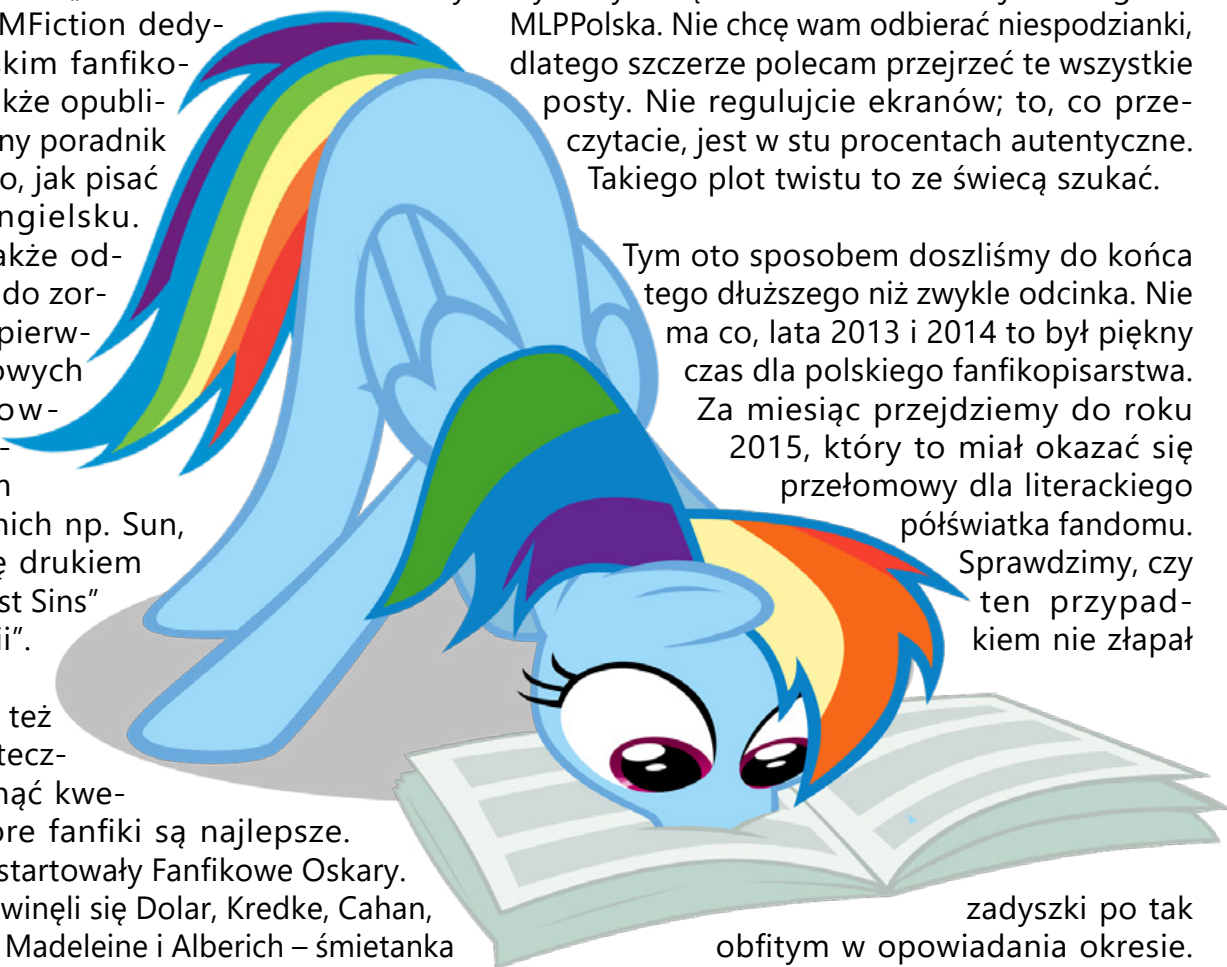
Postanowiono też w końcu ostatecznie rozstrzygnąć kwestię tego, które faniki są najlepsze. Uroczyście wystartowały Fanfikowe Oskary. Przez jury przewinęli się Dolar, Kredke, Cahan, Gandzia, Irwin, Madeleine i Alberich – śmietanka fandomowego pisarstwa. Inicjatywa spotkała się z dużym odzewem i tak oto jurorzy musieli zmierzyć się z masą nominacji we wszystkich dwunastu kategoriach (od ogólnych, takich jak najlepszy oneshot czy najlepsze tłumaczenie ukończone, po bardziej szczegółowe, m. in. najlepsza fabuła czy najlepsza kreacja postaci). Polski fandom pokazał, że czyta i to w dużych ilościach. Zgłoszone dzieła to pełen przekrój naszej rodzimej sceny fanfikowej z tego czasu – od krótkich, konkursowych jednostrzałów, po kolubryny takie jak „Smocze Łzy”; od spokojnych „plasterków życia” po tętniące akcją przygodówki i opowiadania wojenne (a jak się miało później okazać, od przejawów geniuszu po totalny chłam, ale póki co nie uprzedzajmy faktów). Oczywiście, przeczytanie tych wszystkich

nominowanych faników było zajęciem, lekko mówiąc, dosyć czasochłonnym, dlatego na wyniki przyszło nam trochę poczekać...

A na zakończenie, tak jako ciekawostka, coś z gatunku „prawda jest lepsza od fikcji”, choć też wiąże się z fanikami. Gdzieś tak pod koniec 2014 r. Stowarzyszenie Tribrony wydało w internecie antologię „Na ostrzu iluzji” z utworami pięciu pisarzy: Spidiego, Omegi, Magnata, Flutterpony’ego i Malvagia. Coś jeszcze ciekawszego jednak wydarzyło się w temacie rzeczony antologii na MLPPolska. Nie chcę wam odbierać niespodzianki, dlatego szczerze polecam przejrzeć te wszystkie posty. Nie regulujcie ekranów; to, co przeczytacie, jest w stu procentach autentyczne. Takiego plot twistu to ze świecą szukać.

Tym oto sposobem doszliśmy do końca tego dłuższego niż zwykle odcinka. Nie ma co, lata 2013 i 2014 to był piękny czas dla polskiego fanfikopisarstwa. Za miesiąc przejdziemy do roku 2015, który to miał okazać się przełomowy dla literackiego półświatka fandomu. Sprawdzimy, czy ten przypadkiem nie złapał

zadyszki po tak obfitym w opowiadania okresie. Jeżeli nie wspominałem o czymś według was ważnym, bądź też macie jakieś wspomnienia związane z fanikami w opisywanym przeze mnie okresie, to piszcie o tym w komentarzach. Chętnie wysłucham wszystkiego, co macie mi do powiedzenia – a nuż w przyszłości wykorzystam zdobyte wiadomości. Z tego miejsca chciałbym także zaprosić was na cykl dyskusji „Były sobie faniki...” w Klubie Konesera Polskiego Fanika, podczas których można będzie pogadać w luźniejszej atmosferze o tym wszystkim, co poruszyłem w artykułach. Trzymajcie się ciepło i do zobaczenia w kolejnym numerze!





# Podróż przez generacje

## Newborn Cuties

**W** trzeciej części podróży przez wcześniejsze generacje My Little Pony zajmę się dziwnym i chyba niezbyt znanym tworem – Newborn Cuties. Bo jaka może być generacja, której głównymi bohaterkami są kłacze z G3.5 (które, jak powszechnie wiadomo, było uderzeniową dawką raka) jako bobasy?

» *Gray Picture*

Szczerze mówiąc, ze wszystkich generacji, które jak dotąd mam za sobą, to właśnie do obejrzenia Newborn Cuties najciężej mi było się zabrać. Nic dziwnego, bo nie lubię dzieci (wyjątek: te w sosie własnym). Nawet odcinki czwartej generacji z CMC ledwo trawię, a co dopiero, jak miałam oglądać coś, w czym występują praktycznie same gówniaki. Jednak muszę przyznać, że ta generacja jest całkiem dobra, zwłaszcza w porównaniu z G3.5 czy G3. Serio, nie ironizuję. Choć może być to tylko objaw świadczący o rozwoju raku mózgu. Mimo wszystko mam nadzieję, że to ta druga opcja jest prawdziwa, bo może chociaż jakąś rentę dostanę.

Ale zanim zacznę wymieniać jakieś plusy, to trzeba już tradycyjnie zacząć od opisu strony graficznej, która ma kilka dużych minusów. G3.5 to bardziej infantylna wersja G3, a Newborn Cuties to bardziej infantylna wersja G3.5, więc mam przekonanie graniczące z pewnością, że ktoś stwierdził, „walić jakość tej animacji, dziecioki i tak to obejrzą, to ma być tylko reklama zabawek”. Nawet ciężko mi znaleźć jakiś przymiotnik najlepiej opisujący (książek nie czytam, to i słownictwo ubogie), jaka jest ta animacja. Po prostu dziwna. Zupełnie

pozbawiona płynności. Dosłownie widać przeskok między kolejnymi klatkami. Nie wiem, czy to miało być tak specjalnie czy to jakiś sposób twórców, żeby trochę zaoszczędzić sobie pracy. Niezwykle irytowało mnie to w czasie oglądania.

Przejdźmy do samego wyglądu kucy. Koniki ponownie mają zdecydowanie za duże głowy, ale z drugiej strony nie chorują na tak ciężką odmianę wodogłowia, jak te z G3.5, a do tego mają przypominać ludzkie dzieci, które mają duże łby, więc jestem w stanie to znieść. Swoją drogą, z nieznanego mi powodu, gdy pastelowe osiołki się śmieją, to główki tak zabawnie skaczą im w górę i w dół. Trochę jak tym zabawkowym pieskom do auta, gdy jedzie się przez dziurawą... jakąkolwiek polską drogę. Mnie to bawi, głównie dlatego, że nie ma absolutnie żadnego sensu. Kolejnym upodobnieniem do małych pomiotów szatana... znaczy się, bobasów... jest to, że źrebaki z tej generacji to kluski. Takie najzwyczajniej w świecie grube są. Nie podoba mi się to, ale rozumiem cel tego zabiegu. Poza tym małe kucyki noszą pieluchy. I w sumie nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że są na nich ich znaczki. W tej Equestrii musi się nieźle powodzić, skoro stać ich na pampersy robione na zamówienie.

Jak już jestem przy cechach, które te kobyłki dzielą z bobasami, to muszę napisać, że salcesony raczkują. I jest to najbardziej frustrująca rzecz w Newborn Cuties. Nie wiem, czemu niby małe koniki mają raczkować, ale już to pomijając, to wygląda to tak bardzo dziwnie. Żeby móc się w ten sposób przemieszczać, źrebaki zginają tylne nogi w miejscu, w którym wydaje mi się,



konie nie mają stawu działającego w tę stronę. Ale ja się nie znam na koniach, wiem tylko, że mają cztery nogi i podobno robi się z nich bardzo dobre kiełbasy, to mogę się tu mylić. Jednak w tym raczkowaniu jest jeszcze jedna denerwująca rzecz. Przez to, że źrebię ma zgięte tylne nogi, to gdyby je wyprostowało, jego tylne kończyny byłyby znacznie dłuższe niż przednie. Mnie boli patrzeć na te dysproporcjonalne potworki.

Ale jak już ponarzekałam, to muszę powiedzieć, że da się znaleźć parę pozytywnych aspektów wyglądu tej animacji. Grzywy mają całkiem ładne, a na pewno mają różnorodne fryzury. Po doświadczeniach z G3 to się ceni. Na zadowalającym poziomie jest też cieniowanie – schludne i nie za mocne. Poza tym czasami rzuca się w oczy jakieś przyjemnie wyglądające refleksy. Tła może nie są najładniejsze, ale z całą pewnością wyglądają lepiej niż te potworki rodem z painta z G3.5.

Pora w końcu przejść do najważniejszej części serialu, jaką niewątpliwie jest fabuła. W tej generacji nie znajdzie się skomplikowanej, wielowątkowej fabuły. I nic dziwnego, skoro nie dość, że jest zdecydowanie skierowana do młodszych dzieci, to odcinki trwają zaledwie około 10 minut. (Z czego opening zajmuje prawie minutę i nie dzieje się w nim nic poza niesa-

mowicie długim najazdem na Pinkie Pie przeglądając album. Najpewniej ktoś włożył w niego tyle wysiłku, ile ja wkładam w ten artykuł). Mimo tej prostoty w przedstawianej historii odcinki są całkiem przyjemne. Głupiutkie kucyki rozwiązujące głupiutkie problemy, oglądanie ich poczynań działa niezwykle relaksująco. Do tego ich przygody są całkiem zabawne, zwłaszcza to, jak uważają bardzo błahе rzeczy za poważne problemy. A jak już jest o zabawnych rzeczach, to Scootaloo robi genialne miny, zwykle co jakieś 30 sekund. Ponownie koniki nie mają jakoś szczególnie rozwiniętych charakterów, ale zważywszy na długość odcinków, jestem w stanie zadowolić się tymi szczątkowymi osobowościami. Osobiście dodałabym tam więcej akcji, wybuchów, pościgów i fruujących wszędzie flaków, ale nie można mieć wszystkiego.

Podsumowując, Newborn Cuties nadal jest dużo gorsze niż G4 i nie jest czymś, co obejrzałabym tak po prostu w wolnym czasie z własnej woli (bo nikt chyba nie wątpi, że nie robię tego z własnej, całkowicie nieprzymuszonej woli?), ale nie cierpi się w czasie oglądania, tak jak przy G3.5 czy przez większość czasu w G3. Spodziewałam się znacznie większej porcji raka, niż dostałam.

**YOU  
DON'T  
FUCKING  
SAY**





## Wywiad z Pony-Berserkerem

**T**e dwa miesiące były odrobinę szalone. Pamiętajcie, że chcieliśmy ruszyć z serią wywiadów z polskimi artystami? W tym numerze udało mi się przeprowadzić takowe aż z dwoma polskimi rysownikami! Na sam początek poznajcie Pony-Berserkera, polskiego rysownika komiksów, który jest też jednym z twórców okładek do komiksów MLP wydawnictwa IDW Publishing. Gdyby to nie było dość ekscytujące, dzięki ogromnej pomocy Malvagio, który spotkał się z Pony-Berserkerem na żywo i zadał napisane przeze mnie pytania, dostaliśmy coś, co nasz rozmówca nazwał PRO-wywiadem. Można rzec, że to prawdziwy, tradycyjny wywiad.

» Moon i Malvagio

**Moon/Malvagio:** Jak zdrówko, dobrze się miewasz?

**Pony-Berserker:** Bywało gorzej.

**M/M:** Jakbyś opisał się w kilku słowach?

**P:** Nieśmiały, z czarnym poczuciem humoru, może trochę dziwny, nihilista. To chyba tyle.

**M/M:** Skąd wziął się pomysł na twój nick?

**P:** Kiedy zakładałem pierwsze konto w fandomie, początkowo jeszcze tylko dla komentarzy, gdy nie zajmowałem się rysowaniem ani pisa-

niem, było to konto czysto „techniczne”, a po prostu lubię słowo „berserker”. Kiedyś byłem też bardziej nerwowy, więc pasowało i pod tym względem. Potem już po prostu zostało, no a poza tym – to tylko nick. Ważne, by się choć trochę różnił (i możliwie nie zawierał liczb albo trudnych do zapamiętania kombinacji liter).

**M/M:** Masz jakieś plany na przyszłość?

**P:** To trudne pytanie. Nie rezygnuję z rysowania, to na pewno. Zasadniczo nie mam żadnych sprecyzowanych planów, ale też niezbyt lubię o nich mówić, bo jeszcze coś nie wyjdzie i będzie mi głupio. Ogólnie – zobaczymy, jakoś to będzie.

**M/M:** Kiedy i w jaki sposób natrafiłeś na kucyki? Co Cię w nich przyciągnęło?

**P:** To akurat dość prosta historia. Udzielałem się kiedyś na Nonsensopedii, znajomi zaczęli tam dyskutować, czy Equestria nie jest aby krajem komunistycznym. To mnie zainteresowało, z czasem sam zacząłem oglądać serial i się wciągnąłem. Początkowo myślałem, że w całym tym szumie więcej jest takiego ironicznego podejścia, ale im dłużej serial trwał, tym to wrażenie słabło. W końcu zacząłem sam tworzyć, początkowo próbowałem pisać fanfiki po angielsku, bardzo łatwo było znaleźć prereadera, który umożliwił rozwój i szlifowanie języka. To, jak łatwo było znaleźć pomoc, zawsze bardzo mi się podobało.

**M/M:** Dalej oglądasz serial? Jak oceniasz jego rozwój na podstawie tych wszystkich sezonów?

**P:** Tak, wciąż go oglądam. Jak się rozwija... w porządku. Obecny sezon jest całkiem dobry. Serial ma swoje problemy, głównie z następstwem zdarzeń czy rozwojem postaci, ale zazwyczaj mi to nie przeszkadza; wyjątkiem byłaby tu Pinkie Pie z odcinka „Yakity-Sax”. Ogólnie uważam, że przekaz serialu jest pozytywny, choć może niekoniecznie wszystkie lekcje z odcinków warto bezpośrednio aplikować do życia.

**M/M:** Wybrałeś sobie jakąś ulubioną postać na przestrzeni tych lat czy w trakcie rozwoju wydarzeń preferencje Ci się zmieniały?

**P:** Pod tym względem jestem raczej stały. Zawsze bardzo lubiłem Rarity – moim zdaniem to najśmieszniejsza postać, głównie przez swoje zachowanie a’la „drama queen”.

**M/M:** Skąd wzięło się u Ciebie takie zainteresowanie Podmieńcami? Co myślisz o ich „przemianie”?

**P:** Ogólnie przepadam w kreskówkach za villainami; changelingi wydały mi się dobrym kontrastem dla reszty postaci w serialu. Przyznam, że myślałem, iż będą pojawiać się częściej. No i posiadanie OC-podmieńca jest o tyle wygodne, że ma on przecież możliwość transformacji w dowolną postać i nie tylko. Sama przemiana rasy, jak dla mnie, jest w porządku jako motyw, ale mogła zostać lepiej zrealizowana. Plus trochę szkoda, że zmienili się w bandę nieudolnych hipisów.

**M/M:** Co myślisz na temat zapowiadanej, kolejnej generacji kucyków?

**P:** Nie podoba mi się, że Twilight ma nie być już dłużej jednorożcem, ale jakoś bardzo negatywnie nie jestem nastawiony. Zobaczmy, co będzie. Obecna generacja możliwe iż rzeczywiście wyczerpała już swoją formułę, więc może lepiej, że tworzą nową, niż gdyby mieli skończyć z se-

rialem w ogóle. Mam tylko nadzieję, że nowa seria nie będzie utrzymana w stylu najnowszych Thundercats.

**M/M:** Od kiedy rysujesz? Szkoliłeś się jakoś w tym kierunku?

**P:** W dzieciństwie, czy raczej do czasów gimnazjum, rysowałem jedynie długopisem na papierze różne stickmany i takie tam. Razem z kolegą (który prowadzi teraz kanał „Rzecznik Filmowy” na YouTube) tworzyliśmy też kiedyś komiks o wojownikach kung-fu (pt. „Wół o Silnej Nodze”), ale nie uważałem się za jakkolwiek uzdolnionego artystycznie (zresztą, komiks przerodził się w kilkuset stronicową książkę, która trafiła do szuflady). W okolicach grudnia 2012 roku, pod wpływem twórczości fanowskiej, postanowiłem kupić tablet i zająć się sprawą nieco bardziej na poważnie – początkowych prób nie nazwałbym dobrymi, ale nie poddawałem się, no i rozwijałem się z każdą kolejną pracą. Na starcie wykorzystywałem cudze wektory, ucząc się przy okazji obsługi programów graficznych, no a potem już sam zacząłem je tworzyć. Na dłuższą metę wektory były jednak ograniczające, więc zainspirowany komiksami IDW postanowiłem dążyć do podobnego stylu. Już pierwszy opublikowany komiks bez wektorów doczekał się od razu komentarzy „To wygląda jak IDW!” (mimo że były to zdecydowanie przesadzone komentarze), poszło więc całkiem nieźle. W miarę





oswajania się z tabletem i z każdym kolejnym komiksem szlifowałem swoje umiejętności do obecnego poziomu. Rysowanie przypomina mi nieco gry komputerowe, w obu przypadkach chodzi o odpowiednie ruchy myszką (lub piórem do tabletu) albo wciskanie odpowiednich klawiszy. Nie kończyłem żadnej szkoły artystycznej, oglądałem jedynie tutoriale na Youtube, czytałem artykuły w tym temacie; można powiedzieć, że jestem samoukiem. Zawsze staram się coś poprawiać, nawet jeśli nie będzie to widoczne dla odbiorcy – na przykład zwiększenie szybkości tworzenia bez utraty jakości prac. I to chyba tyle.

**M/M:** Co podkusiło Cię, by zacząć rysować kolorowe konie?

**P:** Cóż, zobaczyłem twórczość fanowską, no a do tego spostrzegłem, że faniki cieszą się słabym zainteresowaniem, przynajmniej w porównaniu z rysunkami. Potem zainteresowanie zaczął podtrzymywać pozytywny odbiór fanów – nawet stosunkowo słaby (jak dla mnie) komiks potrafił pierwszego dnia doczekać się 30 tysięcy wyświetleń. To bardzo motywujące. Podobnie jak to, że zawsze można znaleźć kogoś, kto wesprze dobrą radą, takie wsparcie jest ważne.

**M/M:** Jaka była Twoja pierwsza praca związana z małymi kucykami?

**P:** Pierwszą jakąkolwiek byłoby fanfik o CMC, w którym bały się, że dostaną głupi Znaczek, klasyczny motyw. Jeśli chodzi o rysunki, byłoby to zapewne jakaś Rarity lub Twilight, powstała dla zapoznania się z tabletem. W przypadku komiksu – historyjka o Twilight wyjaśniającej Pinkie, że wszystkie jej klony nadal żyją, tyle że są uwięzione pod powierzchnią Lustrzanego Stawu.

**M/M:** Ile czasu zajmuje Ci wymyślanie i tworzenie komiksu?

**P:** Wymyślanie to kwestia momentu. Pomysł po prostu przychodzi, rozpisuję go sobie w głowie, zwykle kon-

sultuję go jeszcze z Midnight Blaze'm – czasami wprowadza własne sugestie i poprawki. Zawsze starałem się mieć kogoś, u kogo mógłbym zasięgnąć opinii, także w kwestii języka angielskiego, aby się rozwijać i unikać błędów. Uważam, że warto mieć kogoś takiego – w naszej głowie pomysł może wydawać się przecież lepszy niż w rzeczywistości, a czasem wystarczy jedna, niewielka zmiana, by całość wzniósła się na zupełnie inny poziom. Fandom jest o tyle fajny, że o taką pomoc nietrudno.

**M/M:** Jak zaczęła się Twoja współpraca z IDW? Masz może nadzieję, że kiedyś narysujesz cały numer?

**P:** Ktoś dał mi znać, żebym koniecznie napisał do nich w sprawie okładki i przesłał parę prac. Początkowo byłem sceptyczny, ale ostatecznie skontaktowałem się z nimi – ku mojemu zaskoczeniu odpisali niemal od razu, oferując mi możliwość zgłoszenia projektów okładki. Trzeci projekt bardzo się spodobał. Współpraca, jak na razie, jest bezproblemowa. Co do rysowania całego numeru... nie ukrywam, byłoby fajnie spróbować, ale okładkę jest o wiele łatwiej dostać niż cały zeszyt. No i też pytanie, czy dałbym radę wyrobić się przed deadline'm. Rysuję stosunkowo powoli.

**M/M:** Skąd czerpiesz inspiracje do Twoich komiksów? Zwłaszcza interesuje mnie, jak powstała seria „Age (In)appropriate”.

**P:** Seria powstała w wyniku chęci do zmieszania tematyki kucykowej z żartami dla dorosłych, oczywiście w granicach rozsądku. Zależało mi też na wyolbrzymieniu głównych cech postaci, na przykładzie Spike’a – w serialu leci na Rarity, więc w komiksie ma na jej punkcie obsesję. Początkowo miał to być tyl-



ko jeden pasek, ale ludzie domagali się więcej, więc wyrosła z tego cała seria Mówiąc o twórczości ogólnej – głównym źródłem inspiracji są same odcinki, lubię robić żarty bezpośrednio z nich, dokonywać dekonstrukcji serialu. Czasami też inspiracja pojawia się zupełnie nieoczekiwanie – kiedyś na przykład kichnąłem i rozboleła mnie od tego oczy, zrobiłem więc komiks o Pinkie, której oczy wybuchały od kichania. Pomysły często muszą długo czekać na realizację (rekordzista to chyba dwa lata!), ale bywa też, że zabieram się do pracy natychmiast. Nigdy nie jest jednak tak, że siedzę i próbuję wymyślić coś na siłę, takie podejście mija się z celem.

**M/M:** Wszystkie twoje oficjalne prace wykonane są w digitalu, rysujesz coś czasem tradycyjnymi metodami?

**P:** Był moment, gdy szkicowałem na papierze, potem to skanowałem i kończyłem na komputerze, no i te wspomniane wcześniej komiksy długopisem, ale poza tym – jedynie cyfrowo. Papier wymaga większego skilla, a ja nie uważałem się nigdy za wybitnego artystę (a nawet artystę w ogóle...). Poza tym, na tablecie pracuje się wygodnie, skany były tylko takim eksperymentem.

**M/M:** Jakich programów używasz do tworzenia?

**P:** Inkscape, ArtRage Studio Pro (wyjątkowo przyjazny dla początkujących!), potem ktoś polecił mi Manga Studio.

**M/M:** Co rysowałeś przed poznaniem kucyków? Aktualnie prowadzisz też inne projekty?

**P:** Nie prowadzę w tej chwili innych projektów. Wcześniej, jak już wspomniałem, rysowałem jedynie różne stickmany dla własnej rozrywki.

**M/M:** Masz może jakieś porady dla naszych młodych rysowników, dopiero raczkujących w świecie sztuki?

**P:** Być wobec siebie krytycznym, nigdy nie zakładać z góry i bezwarunkowo, że zrobiło się coś zajebistego. Nie można odbierać od razu każdej krytyki jako hejtu. Zawsze warto też poчитать i pooglądać materiały na temat rysunku – o wielu rzeczach człowiek może nawet nie mieć pojęcia, ja na przykład początkowo kompletnie źle robiłem dymki z tekstem. Zawsze warto mieć kogoś, z kim można się skonsultować. Myślę, że nie ma też co skakać na głęboką wodę i porywać się od razu, na przykład, na fotorealizm – do celu winno się dążyć małymi krokami. W końcu trzeba najpierw nauczyć się chodzić, zanim zaczniesz się biegać, prawda? Ważne jest jednak przy tym, aby szukać czegoś interesującego, nie popaść w stagnację – rysowanie po raz n-ty tej samej postaci w tej samej pozie nie ma sensu, w żaden sposób już nie rozwija. Jeśli nie ma się chwilowo własnych pomysłów, zawsze można nawiązać współpracę z kimś, kto je ma, ale nie potrafi sam ich zrealizować.

**M/M:** Interesujesz się jakoś bardziej twórczością fandomu? Masz jakiegoś ulubionego artystę lub pisarza?

**P:** Jeśli chodzi o rysowników, wskazałbym tu Yakovleva i Underpable, bardziej w tematach komiksowych – doubleWbrothers (to zresztą moi dobrzy znajomi). Z Youtube'a wybrałbym LittleShyFiM. Nie czytam za bardzo fanfików, więc nie mogę wskazać żadnego pisarza.

**M/M:** Brałeś udział w innych fandomowych projektach niż komiksy?

**P:** Nie, raczej nie. Byłem jedynie zaproszony na dwa konwenty (do Pragi i Moskwy) jako community guest, ale to tyle.

**M/M:** Słyszałam, że jedziesz na Ambermeet, często pojawiaasz się na fanowskich spędach zorganizowanych?

**P:** Tylko na tych dwóch, trzecim będzie właśnie Ambermeet. Jako nieśmiały człowiek nie czuję się zbyt pewnie w takich sytuacjach, ale nie sposób odmówić, gdy jest się zapraszany jako community guest. No i mogę pojechać ze znajomym, którego zresztą sam wkręciłem do fandomu i to na tyle, że napisał na jego temat

magisterkę i wciąż zajmuje się tematem na doktoracie.

**M/M:** Zdradzisz nam najbardziej szaloną rzecz, jaka przydarzyła Ci się, odkąd jesteś w kucykowym fandomie?

**P:** To byłby chyba atak spamera na DeviantArcie, któremu nie spodobał się jeden komiks o Trixie (po 4 latach od uploadowania) i zaczął atakować komentujących wyciągniętymi z głębokiej sieci obrazkami o treści gore. Groził, że nie przestanie, ale na szczęście po jakimś czasie się uciszył. To była tylko jednostkowa sytuacja. Jeśli idzie o pozytywne szaleństwo – na pewno wskazałbym zaproszenia na konwenty, no i okładkę dla IDW.

**M/M:** Twoje prace są bardzo znane i to nie tylko na polskiej scenie. Może zabrzmiało to zabawnie, ale uważasz się za broniaczowego celebrytę?

**P:** Chyba nieszczęśliwie. Są artyści, którzy mają większy zasięg i więcej obserwujących; przez tyle lat mam dopiero trzecie zaproszenie na konwent... jeśli się uprzeć, można mnie nazwać chyba celebrytą wagi lekkiej, heh. Po prostu robię swoje.





# Redakcyjna ocena odcinków

## Odcinek 14: A Matter of Principals Cahan

Dość ciekawy odcinek. Mane 6 jedzie na misję, więc szkoła trafia pod opiekę Starlight, której przeszkadza Discord. Mamy też naszych uczniów, magiczne artefakty i dużo zabawy. No i odrobinę przemocy, czyli to, co tryfidy lubią najbardziej. W sumie cieszy mnie to, że Pan Chaosu, mimo że należy do jasnej strony mocy, dalej jest wrednym, złośliwym pranksterem. Trudno mieć też pretensje do GlimGlam, że próbowała się go pozbyć metodami siłowymi, a że nie zadziałały... To w końcu półbóg, nie? Nie podobało mi się jedynie, że na końcu Glimmer przeprosiła draconequusa. Z drugiej strony to pewnie byłoby skuteczniejsze od dalszych prób walki z nim. Generalnie oglądało się to dobrze, nawet się parę razy uśmiechnęłam pod moim sumiastym wąsem.

### Gray Picture

Najlepszym elementem odcinka jest pokazanie Discorda jako złośliwej mendi, bo o ile mogę uwierzyć, że Władca Chaosu stał się dobry, to jednak powinna zostać w nim ta malutka wredna część. Poza tym Twi po raz kolejny pokazuje, że zupełnie nie nadaje się na dyrektorkę, i zostawia Starlight samą z problemem. Swoją drogą, zastanawiam się, jakie trzeba mieć kwalifikacje, żeby nauczać w tej szkółce. Czego o przyjaźni nauczą się te małe stworki od biegania w kółko lub pokazu magii?

Ale odcinek był bardzo przyjemny, zabawny.

## Moonlight

O ile samo zachowanie Władcy Chaosu w tym odcinku bardzo do niego pasowało, o tyle tłumaczenie jego przesłanek i przeprosiny Starlight troszeczkę zepsuły efekt wrednego draconequusa, który robi wszystko, co mu się podoba. Jakoś mam wrażenie, że magia GlimGlam wydaje się ciut zbyt potężna jak na zwykłego jednorożca. Ten epicki cios, który zaserwowała Discordowi, mocno przypominał zaklęcia, którymi Twilight pruć do Tireka, gdy otrzymała moc reszty alicornów i przez chwilę była księżniczką alfa. Mimo tego odcinek oglądało się dość przyjemnie. Dobrze jest od czasu do czasu popatrzeć na „przyjacielskie” przepychanki protegowanej Twilight i nie do końca zresocjalizowanego Pana Niezgody.

## Odcinek 15: The Hearth's Warming Club

### Cahan

Jestem spaczona. Czytam tytuł tego odcinka i zastanawiam się, jak można rozgrzewać serca maczugą... W sumie można. To chyba mój ulubiony odcinek bożonarodzeniowy. A już na pewno podobał mi się bardziej od poprzedniego (mam dość przeróbek „Opowieści Wigilijnej”). Dowiedzieliśmy się co nieco na temat tego, jak inne rasy obchodzą Jul. I tak mamy derpowate podmieńce, które źle zrozumiały instrukcje od Twilight, w sumie zupełnie normalne hipogryfy, jaki, które niszczą i śpiewają piosenki o bardzo złożonych tekstach oraz gryfy, którym coś nie wychodzi, i smoki, które są smo-

kami. No i Sandbar. Boulder opowiada ciekawsze historie od niego. Ogółem uczniowie jak zwykle na plus, a Twilight na minus. Czemu na minus? Odpowiedzialność zbiorowa! Jak ja tego nienawidzę. Wyobraźcie sobie, że chcecie wrócić do domu na święta, ale możecie nie zdążyć na pociąg, bo nauczyciele postanowili ukarać was za winy kolegi. Wprost znakomicie.

### Gray Picture

Uwielbiam odcinki świąteczne! Co prawda niewiele się w nim działo, ale miło się oglądało. Można było się dużo dowiedzieć o kulturze innych stworzeń. Derpowate święta podmieńców, które opacznie zrozumiały instrukcje, uroczce hipogryfów i jaków, święta gryfów, które niezwykle przypominają te obchodzone w moim domu oraz nieempatyczne smoków. Zachowanie dzieciaków jak zazwyczaj na plus, ale za to Twi jeszcze raz udowadnia, że nie nadaje się na pedagoga. W końcu nie ma to jak odpowiedzialność zbiorowa.

### Moonlight

Mimo że jestem trochę zrażona do szkolnych odcinków, bo zwykle pokazują główne protagonistki w złym świetle, to ten odcinek był dość ciekawy, ze względu na różnorodne ukazanie świątecznych tradycji różnych ras z tej magicznej krainy. Choć bez umniejszania kompetencji nauczycielek przyjaźni się nie obyło. Twilight chyba nie skończyła jeszcze czytać swoich książek na temat wychowywania uczniów albo ominęła fragment na temat porzucenia odpowiedzialności zbiorowej na rzecz prostej dedukcji. Jakoś trudno mi uwierzyć, że w ogóle pomyślały, że Yona byłaby w stanie dokonać ataku z powietrza bez zauważenia. Za to opowieści Sandbara są ogromnym plusem, dobra porcja suchego, niezamierzonego, trzymającego w napięciu humoru.

## Odcinek 16: Friendship University Cahan

Nie, po prostu nie. Flim i Flam wracają, tym razem zakładając szkołę przyjaźni. W dodatku każą sobie za to płacić, no jak oni mogą! Aż dziwne, że MLP pochodzi z USA, kraju, w którym studia są płatne. Ten odcinek jest niewyobrażalnie wręcz głupi i jedyną jego zaletę stanowi przebranie Rarity. Generalnie Twilight ma ból rzyci, gdyż Starswirl poszedł do innej szkoły niż ta prowadzona przez nią. W dodatku układa się kucykom, których nie lubi, bo są be i śmieją używać mózgow częściściej niż inne kuce. Problem w tym, że Flim i Flam w zasadzie nigdy nie zrobili nic naprawdę złego. Może poza sprzedażą soku z buraków, ale tu problemem nie był przeklęty sok, ale że to placebo zadziało.

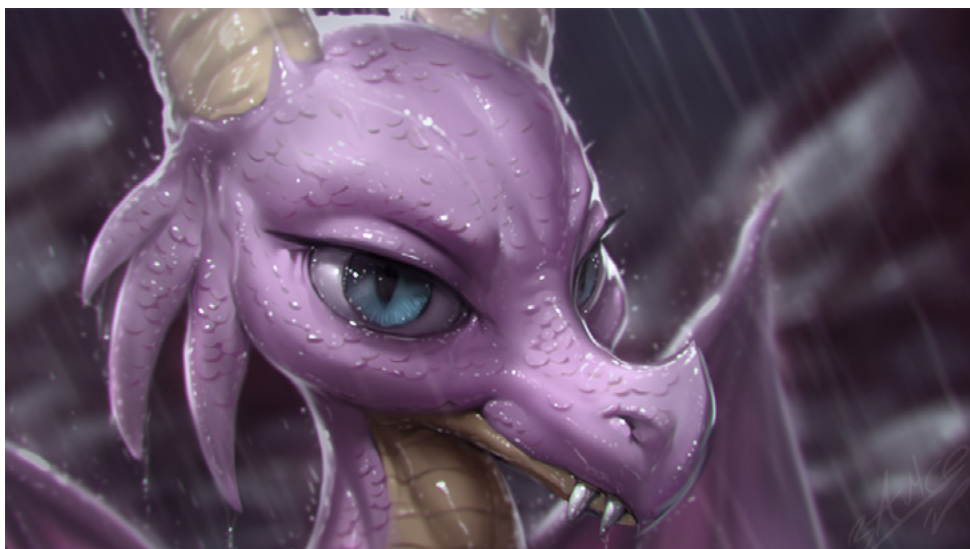
### Gray Picture

Ten odcinek był totalnie pozbawiony sensu. Z jednej strony są te zabawne głupoty, jak przebranie Twilight i Rarity ucząca przyjaźni przez szycie (ale z plusów, przynajmniej po szkole Twi zostaną jakieś przydatne umiejętności, gdy okaże się, że po przyjaźniologii nie ma pracy). Ale z drugiej, jest sam motyw uniwersytetu Flima i Flama. Bo tak naprawdę jedyną złą rzeczą, jaką zrobili, było skopiowanie książki Twi. Co niby miało być złego w kazaniu płacić za naukę? Na prywatnej uczelni? A mógł być fajny morał o wybaczeniu.

### Moonlight

W tym odcinku najbardziej kłuło mnie w oczy zachowanie potężnego Starswirła Brodatego. Ogier jest wiekowy, ma najprawdopodobniej najsilniejszą moc magiczną wśród jednoróżców, a jest naiwny jak podłotek. Chociaż za plus uważam to jego poszukiwanie i odkrywanie świata na nowo, bo ma na pewno wiele do nadrobienia po tych latach spędzonych w „nicości”. Dobrze też było znowu zobaczyć ten jego sędziwy pyszczek. To jakoś pokazuje, że ich

historia nie była tylko „epickim finałem” sezonu, ale ma też jakiś mały wpływ na dalsze losy serialu, nawet jeśli wiele sobą nie wnosi. Kolejnym plusem było przebranie Rarci, która ukazując swoje mistrzowskie umiejętności kamuflażu, zdecydowanie odnalazłaby się na jakiejś szalonej sesji RPG. Przecież opaska na oko zawsze działa! Za to sama idea kolejnego przekrętu jabłkowych bliźniaków nie wyszła zbyt dobrze. Ten żart się już przejadł.





## Odcinek 17: The End in Friend Cahan

Nie wiem, co o tym myśleć. To nie był dobry odcinek, ale oglądało mi się go dużo lepiej niż poprzednika. Rarity i RD odkrywają, że nie mają ze sobą nic wspólnego poza Elementami Harmonii. I w zasadzie... to prawda. Problem w tym, że odcinek na siłę stara się robić z nich wielkie przyjaciółki, a przyjaźń tak nie działa. Nie da się mieć sześciu najlepszych przyjaciółek, które są również dla siebie najlepszymi przyjaciółkami. W takiej grupce tworzą się podgrupki typu: Rarity lubi Applejack i Fluttershy, Rainbow Pinkie, AJ i Shy, etc. I to jest ok. Ciężko mi sobie wyobrazić scenariusz, w którym Rarity i Rainbow jadą razem na wspólne wakacje we dwójkę i świetnie się bawią. Co nie zmienia faktu, że mogą się lubić, szanować i na sobie polegać.



### Gray Picture

Kolejny odcinek, w którym koniki nagle odkrywają, że mają ze sobą niewiele wspólnego poza Elementami Harmonii. Jeszcze raz dostaliśmy morał o tym, że można się przyjaźnić mimo różnic. Ale oglądało się fajnie, choć nie był to jakiś szczególnie wybitny odcinek. Urzekły mnie buty Rarity i ten wszechobecny brokat.

### Moonlight

Odcinek nieco denerwujący, ale mimo tego dość przyjemny. RD ponownie wdała się w konflikt z jedną ze swoich przyjaciółek, lecz tym razem, ze względu na Rarity, wyszło to trochę bardziej dramatycznie. Sam pomysł ukazania, że nie trzeba mieć zbyt dużo wspólnych zainteresowań, by się lubić, jest ciekawy, acz w naturze bardzo trudny. Zresztą klacze nie miały zbyt łatwego zadania. Też miałabym problem zachowywać się naturalnie i dobrze się bawić, gdy całe audytorium studentów patrzy na każdy mój ruch i skrupulatnie notuje. Chociaż i tak nieźle szły im kłótnie przy uczniach, szczerze podziwiam. Ostatecznie wszystko rozwiązała

jakoś GlimGlam, bez której ta szkoła spłonęłaby w tajemniczych okolicznościach, ale nie wiem, czy wniosło to wiele do sprawy. Rainbow i Rarity mogą dobrze czuć się ze sobą w większej grupie, ale niekoniecznie chcą spędzać ze sobą czas na osobności i to jest w pełni normalne. Chociaż jestem ciekawa, jak na RD wyglądałyby te buty. W końcu Rainbow Dash always dresses in style ;p

## Odcinek 18: Yakity-Sax Cahan

I znowu mi się nie podobało. Czemu? Przez morał. Pinkie postanawia grać na jakimś dziwnym ustrojstwie i katuje tym całe miasteczko. Przyjaciółki zwracają jej uwagę, że gra fatalnie, więc ta się załamuje i jedzie do Yakyakistanu. A tam się okazuje, że jej muzyka jest świetna, bo daje jej radość. Szkoda tylko, że gwałci przez uszy całe otoczenie. Moje drogie pierożki, to tak nie działa. Załóżmy, że postanawiam zostać piosenkarką i śpiewam na wszystkich meetach. Tłumy mdleją i modlą się o rychłą śmierć. Ale jest spoko, bo Cahan jest szczęśliwa! Nie sądzę, że należy uczyć dzieci, że jest zajebiście, kiedy jest kijowo. Bo nie jest, nie było i nie będzie. Czy nie lepiej byłoby ogarnąć Pinkie nauczyciela, by się nią zajął i by za parę lat mogła grać na znośnym poziomie, a przy tym wskazać jej, że ma mocne strony?

### Gray Picture

Ktoś powinien łopatologicznie (albo kopytologicznie) wytłumaczyć Pinkie, jak się żyje w społeczeństwie. Jaką złą istotą trzeba być, żeby fałszować komuś pod oknami w środku nocy czy graniem przeszkadzać w pracy? Co do morału: jest niewątpliwie uroczy, ale też niezwykle niezyciowy.

Najzabawniejsze jest to, że żadna klacz nawet przez chwilę nie pomyślała, że może najlepiej byłoby zasugerować Pinkie wzięcie od jaków kilku lekcji gry na tym czymś. Zwłaszcza że skoro ogarnia mnóstwo innych instrumentów, to z czyjąś pomocą ten też powinna ogarnąć.

### **Moonlight**

Znowu mam mieszane odczucia co do odcinka. Z jednej strony byłam zachwycona powrotem Pinkamenny Diane Pie w swojej wszechogarniającej ponurej postaci, która wręcz wysysa radość ze świata niczym energetyczny wampir. Z drugiej strony morał wydał mi się straszliwie naciągany. Jeśli tak bardzo chciała grać na tym instrumencie, to mogły jej zaproponować znalezienie jakiegoś jaka-nauczyciela, zamiast kazać skreślać z góry to, że kiedykolwiek nauczy się dobrze grać. Prawda, w społeczeństwie zdarzają się jednostki wybitne, które same potrafią się nauczyć grać arcydzieła nawet na łopacie z przetwornikiem i kilkoma strunami, ale zdecydowana większość potrzebuje tę wiedzę od kogoś uzyskać. Szkoda, że jaki, zamiast pokazać Pinkie poprawną drogę gry na yovidaphonie, stwierdziły, że jej gra jest idealna, bo sprawia jej radość. Mieszkańcy Ponyville raczej nie podzielą ich opinii.

## **Odcinek 19: Road to Friendship Cahan**

Czas na powrót do tej lepszej części sezonu ósmego. Trixie i Starlight to duet, który się sprawdza. W dużej mierze przez charaktery obu klaczy – wypadają bardzo naturalnie w odróżnieniu od relacji wielu Powierniczek Elementów. Mamy też piosenkę

i to niezłą. Samemu problemowi pozwolono się rozwijać tak, by nie wyszło sztucznie, a bohaterki nie zostały dotknięte nagłą dymozgią. Plus również za pojawienie się Cadance, Flurry Heart, konia z Arabii Siodłowej i miasta Somnambula.

### **Gray Picture**

Ponieważ jestem (psycho)fanką zarówno Starlight, jak i Trixie, to ten odcinek dostaje plus 20% do fajności za samą ich obecność. Uwielbiam ich duet, ponieważ ich przyjaźń jest bardzo realistyczna, a osobowości dopracowane. Odcinek był bardzo ciekawy. Między innymi dzięki podróży do Arabii Siodłowej, gdyż lubię takie pustynne klimaty. Co do fabuły, to naprawdę była przemyślana. Niestety, za często jest tak, że problem, z którym mają zmierzyć się postacie, pojawia się nagle, bez powodu, tylko dlatego, że coś musi napędzać akcję odcinka, jak chociażby w niedawnym „The End In Friend”. Tutaj wszystko wyglądało bardzo naturalnie.

A piosenka była niezła i bardzo urocza.

I zaczęłam się zastanawiać, kto w ogóle pracuje w szkole Twi, skoro co trzeci odcinek ktoś z kadry robi sobie wycieczki.

### **Moonlight**

Zbyt dużo narzekam, więc tu nie będę tego robić. Podoba mi się rozwój relacji Starlight i Trixie. Widać, że ich przyjaźń jest jakaś taka bardziej naturalna. Potrafią świetnie się ze sobą bawić i równie dobrze drzeć koty o drobne, denerwujące rzeczy. Chrapanie i mówienie przez sen rozbawiły mnie do łez. Piosenka też była przyjemna, tym bardziej że poprzedzono ją wściami śpiewania w takich



momentach. Do tego spodobał mi się wygląd Hoo'Fara. Ciekawe, że w Siodłowej Arabii mają też jednorożce. Aż zaczęłam się zastanawiać, jakie w ogóle są różnice między końmi z tej krainy a standardowymi kucykami w Equestrii. Tak że odcinek daje do myślenia.

## Odcinek 20: The Washouts

Cahan

Chyba należę do nielicznej grupy ludzi, którzy lubią Lightning Dust. Cieszy mnie, że ta postać wróciła na ekrany po pięciu sezonach. Nie dość, że nie czuje żalu do RD, to jeszcze jej się powodzi. Świetnie! Oglądało się to bardzo przyjemnie, w dodatku rozwinięto siostrzaną relację pomiędzy Dash i Scootaloo. Przy okazji nasunęło mi parę pytań, ale o tym napisałam w osobnym artykule, który znajduje się zresztą w tym numerze.

### Gray Picture

Mimo że nie trawię odcinków ze źrebakami, to ten nie był taki zły, jak się spodziewałam. Na początku byłam pewna, że całość będzie o tym, jak bardzo Rainbow jest zazdrosna, jednak szybko okazało się, że tęcza zachowywała się dużo doroślej, niż się spodziewałam. Jej relacja z Scoot jest urocza.

### Moonlight

Odcinek był ciekawy. Fajnie było zobaczyć Lightning Dust po tak długim czasie, nie spodziewałam się tego w ogóle, więc ten zwrot akcji jest bardzo pozytywny. Miło też, że Scoot ma jakieś inne zainteresowania poza skuterem, Znaczkową Ligą i swoim wyidealizowanym zapatrzeniem w RD. Zresztą sama Rainbow pokazała w tym odcinku swoją dojrzałą, rozwiniętą stronę i, pokonując swoje parcie na szkło oraz zazdrość, pokazała, że naprawdę martwi i troszczy się o Scootaloo. Zresztą zawsze bardzo mi przykro, gdy twórcy serialu po raz kolejny pokazują tragizm przypadku Scoot. Musi być jej ciężko, gdy dużo młodsze źrebaki śmigają w przestworzach, a ona mimo posiadania skrzydeł nigdy nie oderwie się od ziemi. Tym wątkiem trafili w mój czuły punkt. Cieszę się, że dalej go rozwijają.

## Odcinek 21: A Rockhoof and a Hard Place

Cahan

No, ktoś sobie przypomniał, że istnieją inne Filary Equestrii niż Zgredek Brodaty. Rockhoof nie może odnaleźć się we współczesnym świecie. Nie wróci do domu jak Meadowbrook, bo jakaś pani archeolog uznała, że sorry, ale jego chałupa od teraz należy do muzeum (na jego miejscu bym prukwę zamordowała), nie zostanie mówcą motywacyjnym jak Somnambula, uczyć nie umie, gwiazdy zmieniły położenie, więc GPS się zdezaktualizował... Rockhoof to prosty kuc, który niestety był bohaterem, więc trochę głupio kazać mu kopać rowy. Dlatego księżniczka Twalet specjalnie dla niego stworzyła nowy urząd



i uczyniła go miejscowym bazarzem. W sumie czemu te Filary znowu nie stworzą drużyny superherosów? A, no tak, wakat zajęty.

### Moonlight

Lubię Rockhoofa, swojski ogier. Mógłby wynająć się do rozbiórek i wyburzania budynków w kucykowej wersji „Dom nie do poznania”. Bardzo ładnie przearanżował wnętrze szkoły przyjaźni i jednocześnie udało mu się zmotywować uczniów bardziej niż większości nauczycieli w naszym publicznym szkolnictwie. Mogliby mu zorganizować klasę pod chmurką i dalej mógłby opowiadać różne historie, bez wymyślania nowego zawodu. Gdy to robi, przypomina mi trochę mojego nauczyciela historii z liceum. Byliśmy klasą matematyczną, więc traktował nasze lekcje z dużym przymrużeniem oka i zamiast wkuwać nam daty do głowy, opowiadał, jak to było za czasów PRL-u. Tylko on nie nosił ze sobą łopaty.



## Odcinek 22: What Lies Beneath Cahan

To był zadziwiająco dobry odcinek. Serio, nie spodziewałam się, że coś, co miało tak kiepski opis, okaże się tak bardzo spoko. Uczniowie wymiatali, Cozy Glow odkryła przed nami swoją mroczną stronę, a Drzewo Harmonii zyskało świadomość. W dodatku mieliśmy megauroczą armię pająków, Smolder w sukience, Ocellus jako Chrysalis... Minus za miny Silverstream, nie podobały mi się. Ale generalnie dają 10/10. Fabuła, postaci, związek z innymi odcinkami i rozwój lore.

### Moonlight

Przyznam szczerze, że nie przepadałam za nową interrasową szóstką, ale w tym odcinku urosła w moich oczach. Sama fabuła była ciekawa, mimo utartego schematu. Poziom humor przez całość utrzymywał się bardzo wysoko, zwłaszcza perfekcyjne przedrzeźnianie profesorek w wykonaniu Ocellus. Podziwiam Yonę, Moon nie dać rady zaprzyjaźnić się z pająkami do tej pory. Tylko chłodna wzajemna akceptacja... Co do minusów, to są niewielkie. Trochę nie rozumiałam ewolucji Drzewa Harmonii, a poza tym krzyki Silverstream są przerażające. Za to końcówka wydała mi się dziwnie, pozytywnie, niepokojąca.

## Odcinek 23: Sounds of Silence Cahan

Obawiałam się tego. Nowa rasa, ten tytuł... A okazało się świetne. Zacznę od tego, że kiriny mają świetne projekty. Piosenka jest chyba najlepszą w całym sezonie – Autumn Blaze ma naprawdę śliczny głos. W dodatku sama historia, choć mroczna, to została opowiedziana w przystępny dla dziecka sposób, który równocześnie nie bolał w mózg dorosłego widza. No i widać rozwój postaci, zwłaszcza Fluttershy, która świetnie dopełniała się z AJ. Miło też, że problem chińskich jednoróżców był uzasadniony i to zostało wyjaśnione w sposób logiczny. Mamy tu jeden z najlepszych odcinków w całym serialu.

### Moonlight

Mój ulubiony odcinek do tej pory. Zakochałam się w Kirinach. Gdybym poznała je wcześniej, moja OCKa z pewnością byłaby Kiriną. Autumn Blaze mnie oczarowała, może dlatego, że nieco utożsamiam się z jej charakterem. Świetnie śpiewa i jest tak pozytywnie zakręcona, po prostu cud, miód i orzeszki w połączeniu z moją ukochaną AJ. Fabuła była ciekawa, z nutką tajemnicy i niewymuszonym pokazaniem rozwoju postaci, jak w przypadku ostrej asertywności Fluterki, ale też prześmiesznych starych nawyków. Prostota podejścia Applejack do problemu była rozbrajająca. Zwłaszcza gdy przesadnie podkreślała wymawiane słowa, gdy upewniała się, czy nowo poznane istoty rozumieją „kucykowy”.

Morał też wyszedł dobrze. Nauka akceptacji swoich emocji i okazywania ich jest dość istotna wśród społeczeństwa, które pochłania wirtualna rzeczywistość. Tak że bardzo pozytywnie.

## Odcinek 24: Father Knows Beast Cahan

Należę do osób, które pozytywnie odebrały pojawienie się „ojca” Spike’a. Z wyglądu podobny, z zachowania okropny. Od początku coś mi śmierdziało, ale sądziłam, że to naprawdę jego biologiczny ojciec, tylko że po prostu go zgubił albo porzucił. I sądzę, że wówczas ten odcinek byłby lepszy. Czemu? Bo problemu nie stanowił brak pokrewieństwa pomiędzy gadami, a to, że Sludge był wyzyskującym Kolca dupkiem o aparycji podstarzałego pedofila. Czy gdyby naprawdę był jego ojcem, to coś by zmieniło? Myślę, że tak. Biologiczni rodzice też bywają okropni i sądzę, że dużo wartościowsze by było, gdyby Spike sam do tego dorósł i świadomie pogonił spóźnionego rodzica. Piosenkę uważam za całkiem niezłą. Jednak gwiazdą „Father Knows Beast” została Smolder. Jest dla fioletowego gekona jak taka starsza siostra, która cierpliwie i bez złośliwości pomoże młodszemu bratu. Na plus, że smoki latają inaczej niż kucyki.

### Moonlight

Od początku nie kupiłam tej historyjki o ojcu Spike’a, Sludge zbyt nienaturalnie opowiadał tę bajeczkę i specjalnie podkreślił, że został uwięziony w miejscu, o którym kucyki nie miały pojęcia. Tak, jestem z siebie całkiem zadowolona. Taki sam poziom zadowolenia miałam podczas słuchania piosenki fałszywego ojca. Jego chrapliwy głos świetnie komponował się z melodią, co nadało jej bardzo fajnego klimatu. Bardzo podoba mi się rozwinięcie relacji Smolder ze Spike’iem. Wygląda na to, że wychowanek Twilight ma w niej oparcie i robią razem coś oprócz zawodów w zionięciu ogniem. Za to zastanawia mnie, dlaczego serce Twilight jest takie skostniałe...

Dobrze, że serial porusza problemy relacji rodzinnej. Czasami nie trzeba mieć więzów krwi, by czuć się z kimś jak w prawdziwym domu.

## Odcinki 25 i 26: School Raze Cahan

I czas na finał! Te oczekiwania, te wybuchy, ta Cozy Glow i Tirek... Uważam, że ten dwuodcinkowiec to zmarnowany potencjał. Zapowiadało się dobrze – magia znika, Mane 6 ruszają na misję, Starlight zostaje, ale Cozy wyklucza ją z rozgrywki, i tylko Smolder coś podejrzewa... Dobra, wyruszenie do Tartaru i – co gorsza – wejście tam było głupie. Czemu? Tirek nie wysysał magii na odległość! Musiał dopadać kucyki pojedynczo. Poza tym, czy one nie pomyślały, że bez czarów mogą stamtąd już nie wyjść? I czemu w więzieniu dla złoczyńców siedzą mantykory, kuroliszki i inne zwierzęta? Bo są groźne? Wilki i niedźwiedzie należy wsadzić za kratki!

W szkole pojawia się kanclerz Rzeniomowa i obala rządy Cozy. „Dziecko na dyrektora? No, kogoś tu pogięło!” – jako jedyny kucyk użył mózgu. Niestety, ale postanowił pozbyć się przedstawicieli innych ras. Za to zabawnym było oglądanie, jak przeszkadza smarkuli w objęciu rządów.

Wszystko skończyło się standardowo – magicznym bum. Tym razem dzień uratowali uczniowie. Za to fajnie, że Celestia wyruszyła z armią. Nawet gdyby nowe Mane 6 poległo, to antagonistka zostałaby powstrzymana w sposób standardowy, czyli brutalną siłą. No, ale z zakończeniem mam problem. Zamknęli źrebaka w Tartarze. Dziecko. Faktycznie, mocno namieszała, ale czy nie powinni jej raczej wysłać do jakiegoś poprawczaka czy gdzieś, gdzie ją naprostują i pegazica pojmie, że przyjaźń to nie potęga i nie działa tak, jak myślała? Ostre mają sądy w tej Equestrii.



To mógłby być dobry finał, ale nie jest. Czemu? Za dużo się dzieje jak na te 35 minut (nie liczę openingu x 2 i streszczenia 25 w odcinku 26). Pewne wątki są zupełnie niepotrzebne, jak chociażby pojawienie się CMC, które nic nie zrobiły, a zajęły cenny czas antenowy. Podobnie z podróżą Mane 6 do Tartaru. Nie mogły tam od razu trafić? Może wtedy dałoby się rozwiązać problem Cozy Glow w inny sposób niż magiczną tęczą z drzewa? Ale nie, to byłoby za trudne...

### **Moonlight**

Ten finał wprowadził mnie w pewien rodzaj nostalgii. Przypominał mocno stare, dobre, epickie zakończenia sezonów z przesyleniem emocji związanych z ratowaniem świata i, o dziwo, trafiło to do mnie bardzo mocno.

Humor był świetny, dwa razy cofałam sobie odcinek do momentu, gdy Twilight tłumaczy Rarity, do czego służy ogon. Była stara, dobra, denerwująca Pinkie, która powtórzyła na Tireku swoją strategię, jaką próbowała przekonać AJ do powrotu na farmę, Applejack jak zwykle twardo chodziła po ziemi, Rarity zaprezentowała piękną dramę, a RD ją świetnie zbagatelizowała. Do tego prawie udało się zobaczyć Fluttershy używającej spojrzenia, do czego z pewnością nawiązywały kłaczki, spanikowane widokiem bazyliuszka.

Dwuodcinkowiec miał swoje wady, oczywiście, dałoby się lepiej poprowadzić w nim fabułę, by nie była taka upchana. Zostało tu sporo niewykorzystanego potencjału i materiału. Na usta ciśnie się pytanie, co teraz dzieje się z Elementami Harmonii? Czyżby, trochę zbyt dobra w przyjaźni, uczniowska szóstka została kolejną generacją obrońców świata poprzez buławę przyjaźni? Może ktoś odpowie na to w kolejnym sezonie... może. Mimo tego ten odcinek bardzo dobrze grał na emocjach i sentymencie, który wyrobili sobie fani przez te osiem sezonów. Przynajmniej tak było w moim wypadku.

Do tego jakoś polubiłam sposób, w jaki Cozy sterowała tłumem. W końcu jej znaczek nabrał dla mnie sensu. Miałam wrażenie, jakby ta mała manipulantka dobrze przyswoiła sobie techniki opisywane w książkach, które polecał nam nauczyciel do WOS-u w liceum. Niczym szachista na planszy, poruszała uczuciami uczniów i Twilight tak, by wyjść na tym jak najkorzystniej. Podobało mi się też, że to zakończenie nie wzięło się tak bardzo znikąd. Ten dziwny, nieco niepokojący klimat przejawiał się trochę w ciągu ósmego sezonu i podoba mi się, w jaki sposób został wykorzystany. Cozy Glow jest chyba moją ulubioną małą, uroczą psychopatką. Utwierdziło mnie w tym zakończenie odcinka. Mam tendencje do darzenia dużą sympatią takich niepoprawnych szaleńców.





# Droga ku dorosłości

Cykl życiowy kucyków

**W**itajcie! Parę odcinków z sezonu ósmego natchnęło mnie do napisania tego artykułu. Mianowicie zaczęłam się zastanawiać kiedy kucyki stają się dorosłe w świetle equestriańskiego prawa. Serial pozornie pomija tę kwestię, ale pewne poszlaki wskazują, że staje się to wraz ze zdobyciem Uroczego Znaczka. Dziwne, nie? Przecież to jeszcze dzieci! Weźmy jednak pod uwagę, że pełnoletność w świetle prawa to coś innego niż osiągnięcie dojrzałości biologicznej.

» *Cahan*

W Polsce oficjalnie stajemy się dorośli w wieku lat osiemnastu, mimo że gotowi do rozrodu (czyli dorośli według matki natury) jesteśmy już parę lat wcześniej. I całe szczęście, bo gdyby pełnię praw obywatelskich otrzymywały nawet ośmiolatki (przeciętnie trzynastolatki), to byłaby katastrofa, gdyż w tym wieku jest się mentalnie dzieckiem. Mimo wszystko z historii znamy sytuacje, w których dziewczynki stawały się dorosłe od wystąpienia pierwszej miesiączki.

U Żydów jest to dwanaście lat dla dziewczynek i trzynaście lat dla chłopców. Pozwólcie również, że zacytuję wikipedię i wspomnę o tym jak to było w prawie rzymskim: Prawo rzymskie po okresie sporów między szkołami Sabinianów i Prokulianów uznało, że mężczyzna osiągał dojrzałość (łac. pubertas) kończąc 14 lat a kobieta 12 lat (Instytucje Justyniana I,22). Jednak nawet dojrzali do chwili osiągnięcia 25. roku

życia (minores, „młodszy”) mieli na mocy ustawy lex Laetoria (z 191 r. p.n.e.) zapewnioną ochronę przed nadużyciami ze strony oszustów wykorzystujących ich niedoświadczenie lub niewiedzę w zakresie spraw prawno-majątkowych. Minor pozwany o spełnienie niekorzystnego dla siebie przyrzeczenia mógł bronić się za pomocą exceptio legis Laetoriae, a jeśli nastąpiło niekorzystne przesunięcie majątkowe, mógł ubiegać się o restitutio in integrum (przywrócenie stanu poprzedniego). Wcześniejsze uznanie za pełnoprawnego uzyskać mógł minor w drodze specjalnego przywileju cesarskiego – mężczyzna po ukończeniu 20., a kobieta 18. roku życia (venia aetatis, Kodeks Justyniana 2, 44). Poza tym kobiety, również po przekroczeniu tej granicy wiekowej, były na różne sposoby ograniczane w prawach.

Współcześnie w większości krajów świata za dorosłych uznaje się ludzi powyżej osiemnastego roku życia. Są jednak wyjątki – w Samoa Amerykańskim i Uzbekistanie za pełnoletnich uznaje się czternastolatków, w Iranie piętnastolatków, na Malcie oraz w Szkocji szesnastolatków, w Indonezji siedemnastolatków, Korei Południowej dziewiętnastolatków, w Japonii dwudziestolatków, a w Arabii Saudyjskiej i Portoryko ludzi po dwudziestym pierwszym roku życia. Warto również wspomnieć o Kanadzie i USA, które są pod tym względem dość dziwne – w różnych stanach/prowincjach/etc. sytuacja wygląda inaczej. W dodatku w USA chociaż dorosły jesteś już po osiemnastce lub dziewiętnastce, to piwo legalnie wypijesz dopiero w wieku dwudziestu jeden lat.

Po co ten długi wstęp? Żebyście nie zdziwili się, jak to możliwe, że zdobycie Znaczką może równać się z byciem pełnoletnim. Przecież CMC to takie dzieci... Dzieci, które prowadziły obóz dla innych źrebiąt, które nie odkryły swojego przeznaczenia. Krzyżowcy Uroczonego Znaczką nie potrzebowali do tego pomocy dorosłych. Za to Thunderlane mógł zapisać młodszego brata bez jego zgody.

W świecie MLP to wszystko ma pewien sens – masz Znaczkę, więc wiesz co będziesz robił w życiu i w sumie zaczynasz pracować. Nie potrzebujesz do tego szkoły innej niż podstawówka (bo mało który kucyk idzie na studia), więc równie dobrze możesz być uznany za dorosłego. To by też wyjaśniało to parcie na zdobycie zadkoobrazka.

Także CMC pracują, ale jednocześnie muszą chodzić do szkoły, więc najwyraźniej obowiązek szkolny dalej ich dotyczy. Chyba że po prostu chcą tam uczęszczać, by mieć jakąś przyszłość. Zwróćcie jednak uwagę na odcinek, w którym Twilight jedzie na Górę Aris by rodzice Silverstream podpisali zgodę na uczestnictwo młodej w zajęciach terenowych. Czy kiedykolwiek widzieliśmy by opiekunowie kuczka ze znaczką podpisali mu zgodę na cokolwiek? No właśnie, nigdy. Tymczasem Scootaloo bez problemu mogła zapisać się do Washouts. Nikt nie mógł jej tego zabronić ze względu na wiek, chyba że sama Lightning Dust.

[SPOILER] Cozy Glow obwołała się dyrektorką, co okazało się możliwe, mimo iż budziło to zdziwienie oraz oburzenie Neighsaya. No i na koniec wtrącono ją do Tartaru. Dziecko. Czyli odpowiadała jak dorosła. [KONIEC SPOILERA]

Najwyraźniej, mimo że po zdobyciu znaczką źrebaki stają się pełnoletnie w świetle prawa, to nie są traktowane poważnie. Czyli mamy podobną sytuację co w przeszłości, kiedy granica była dużo niższa niż dzisiaj. Z drugiej strony pokazuje to jak nieprzyjemnym miejscem do życia jest Equestria – u nas niepełnoletni rzadko trafiają do więzienia, a i to dopiero powyżej pewnego wieku. Za to w Kucykowie

za błąd młodości zgnijesz w celi, bo wyskoczył ci magiczny malunek na zadku.

Wspomnę jeszcze o końcowej piosence z odcinka, w którym CMC zdobyły Znaczkę – spójrzcie jak wszyscy reagują, jakby te zajęły zupełnie nową pozycję w społeczności. Cieszą się, gratulują, patrzą na klaczki w zupełnie nowy sposób. Przypomina to wręcz próby, które musieli przechodzić młodzi ludzie w pierwotnych plemionach by wyjść z dzieciństwa raz na zawsze, czy raczej reakcję otoczenia na zdanie tych egzaminów dojrzałości.

I co teraz, fajnie czy niefajnie? Jako osoba, która posiada dowód osobisty od paru lat sądzę, że jednak raczej to drugie. Niby masz więcej praw, ale też więcej obowiązków i ponosisz większe konsekwencje w razie zepsucia czegoś. Rodzina i otoczenie też niekoniecznie zaczął traktować cię poważnie – ten kto skończył osiemnastkę, ten wie, że dla mamy zawsze będzie miał pięć latek.

Właściwie to nie wiemy w jakim wieku są CMC. Wiemy tylko jak wyglądała Sweetie Belle jako pięciolatka – w jednym z odcinków pojawia się retrospekcja z jej przyjęcia urodzinowego. Parę sezonów minęło, ale animatorzy się opierniczali i nawet bliźniaki Cake przez ten czas nie urosły. Mimo że na świecie pojawiła się Flurry Heart. Nie wiem, ile trwa ciąża u alikorna, ale u kUCA 11 miesięcy... W każdym razie nie wyglądają na pięciolatki, ale też nie na nastolatki – pokazano AJ w tym wieku. Mają gdzieś 6-12 lat. Podejrzewam, że aktualnie są bliżej dwunastki. W takim wypadku kuczki chyba faktycznie są nieco zacofane. Bo przecież i na Ziemi tak kiedyś bywało, o ile nie bywa w jakichś dzikich plemionach.







# Wszystko o kirinach

Czemu nie są kucykami

**K**iriny, a właściwie qiliny (kirin to zjapońska nazwa), to najnowsza rozumna rasa ukazana w serialu. Co prawda fani od wielu lat tworzyli kirinowe OCKi, jednak raczej wyglądały odmiennie od tego, co zaprezentowało Hasbro. I nie ma w tym nic dziwnego, ponieważ to stworzenie, pochodzące z chińskiej mitologii, nie ma jasno określonego wyglądu. Ich mianem określa lub określało się również żyrafy w językach chińskim i japońskim, gdyż zostały uznane za przedstawicieli tego gatunku.

» *Cahan*

Nazywanie kirina chińskim jednorożcem jest jak najbardziej w porządku, o ile mówimy tu o tradycyjnym jednorożcu, a nie o koniku z MLP czy innym współczesnym wyobrażeniu. Jednorożec pierwotnie był zwierzęciem, które miało jeden róg. Poza tym jego opisy bardzo się różniły, zazwyczaj były porównywane do różnych parzystokopytnych z domieszkami nieparzystokopytnych. Jeszcze w starożytnym Rzymie dano mu nogi słonia, łeb jelenia i ogon lwa. I wiecie co? Ma to bardzo dużo sensu! Bo istnieje zwierzę, które wypisz wymaluj pasuje do tego opisu. Mowa o Elasmoterium, prehistorycznym nosorożcu. Dopiero w średniowieczu ostatecznie zrobiono z jednorożców białe – lub rzadziej kare – koniki na jelenich nogach z kozimi bródkami i lwimi chwostami.

Współczesny jednorożec, obecny w popkulturze, wygląda inaczej. Nie ma już lwiego ogona ani racic. Jest koniem i ma róg. Zazwyczaj jest białej maści, ewentualnie różowej, tęczęwej, etc. Stał się również bardziej przyjazny – pierwotnie miał mordować słonie swoimi potężnymi kopytami. Zaś rogi służyły do walki. W średniowieczu stały się symbolem Męki Chrystusowej, a jeszcze później – niewinnej miłości i szczęśliwego małżeństwa. Wtedy też narodziło się przekonanie, że rzekomo istoty te są przyciągane przez dziewice. Jednak jeszcze w renesansie te zwierzęta uchodziły za okrutne. Pozwólcie, że zacytuję to, jak opisywał je Marco Polo: „Niewiele co mniejsze od słoni. Sierść mają podobną do bawolej, zaś nogi jak słonie. Mają róg jeden na czole bardzo wielki i czarny. Lecz mówię wam, że nie atakują rogiem tym, lecz językiem: gdyż na języku mają kły bardzo długie i rażą nie rogiem, lecz owymi kłami. Gdy chcą kogoś napaść, powalają go na ziemię, tratują ofiarę kolanami i rozrywają kłami. Głowę mają na kształt odyńca i zawsze noszą ją pochyloną ku ziemi; przebywają chętnie w błocie i mule. Szkaradny jest widok tego zwierzęcia. I całkiem nie są takie, jak to my w krajach naszych mówimy i opowiadamy twierdząc, że dają się chwytać dziewicom. Lecz mówię wam, że są zupełnym przeciwieństwem tego, co my opisujemy.”

Ale czemu piszę o jednorożcach w tekście o kirinach? Przekonajcie się sami. Avraham ben Hananiah Yagel (1553-1623) w swym traktacie na

temat historii naturalnej Beis Ya'ar HaLevanon zawarł historię jednoroźca sprowadzonego z Indii do Europy: „W naszych czasach, jeden re'em został sprowadzony do kraju Portugalii z wyspy indyjskiej, schwytany będąc w pułapkę. Morscy podróżnicy później pokazywali jego wizerunek; jest większy od słonia, uzbrojonym w łuski na całym zadzie i z ciekim widocznym rogiem na nosie, którym toczy swe bitwy ze słoniami i innymi zwierzętami.”. Brzmi trochę jak qilin, nie?

Jakbym miała opisać kirina własnymi słowami, to byłoby to skrzyżowanie jelenia ze smokiem i lwem. Najbardziej standardowa wersja ma smoczy łeb, łuski ryby, kopyta wołu, rogi jelenia i lwi ogon. Na pewno nie ma tam konia. Podobnie jak i w pierwszych opisach jednoroźców. Dlatego traktowanie qilinów jako rasy kucyków mija się z celem, zważywszy na genezę tych istot, a także ze względu na ich parzystokopytność.

Podkreślono to chyba nawet w samym serialu – nie pojawia się zwrot „everypony”. Same kiriny co prawda z wyglądu przypominają kucyki, ale wydaje mi się, że to przede wszystkim kwestia budżetowa. Głupio by było tworzyć nowe szkielety do animacji we Flashu na potrzeby jednego odcinka. W zasadzie mamy do czynienia z recyklingiem modeli – wódz wioski do reptiliańska Celestia. Dodano im tylko charakterystyczne elementy, takie jak róg jelenia, grzywy lwa, lwie ogony i łuski. W dodatku jak się wkurzą, to stają w płomieniach. Czyż to nie piękne nawiązanie do tego, że qiliny to takie jeleniosmoki? Swoją drogą – zauważyliście, że u nich praktycznie nie występuje dymorfizm płciowy?

MLP to nie pierwsze miejsce, w którym spotykam kiriny. Te występują chociażby w grze, która wywodzi się od kucykowej bijatyki „Fighting is Magic”, czyli w „Them's Fightin' Herds”. Za strefę wizualną odpowiada znana nam wszystkim Lauren Faust, a odniesienia do FiM są aż nazbyt widoczne. Postać Tianhuo niewątpliwie była wzorowana na qilinie, mimo że oficjalnie należy do rasy Longma. Czy Hasbro zainspirowało się grą, która powstała po tym, jak kazali usunąć jej kucykową wersję? W sumie jest to nawet możliwe.

Kirinem jest też czempion Świątyni w „Might & Magic: Heroes VI”. Istota w tej grze ma raczej postać azjatyckiego smoka i w ogóle nie przypomina mitologicznego qilina. Co ciekawe, w tych samych hirołsach bohater tej frakcji jeździ na zwierzaku, który spokojnie mógłby uchodzić za kirina. Czemu twórcy zdecydowali się na taki krok? Nie mam pojęcia, tę grę zlecił Ubisoft.

Cóż, mam nadzieję, że kiriny ponownie zawitają na łamach serialu. Może nawet któryś z nich będzie uczęszczał do szkoły przyjaźni. Nawet bym się ucieszyła, bo są po prostu śliczne, dużo lepiej zaprojektowane od zwykłych taboretów, ale 8 sezonów jednak robi swoje. Zostawcie pod numerem parę komentarzy na temat qilinów – gdzie jeszcze się z nimi spotkaliście i jak widzicie ich rolę w MLP: FiM. Mam nadzieję, że Was nie zanudziłam tym artykułem, ale jeśli dotarliście aż tutaj, to chyba jednak nie.





## Recenzja najcudowniejszej gry pod Księżycem

**N**iełatwo w czasach panowania wszechobecnego Hajsbro o przyjemną kucykową grę, której grupą docelową nie są jedynie nadpobudliwe siedmiolatki i ludzie bez znajomości pojęcia „estetyka” (przykro mi, moi mili, ale gierki o ubieraniu pokracznych pasztecików z koniny to katorga, a nie przyjemność). Jednak – choć twórcom gier na każdym kroku towarzyszy lęk przed Wielkim Kopytem, które z łatwością może zgnieść ich projekt – znajdują się jeszcze ludzie gotowi cwałować pod wiatr. I dzięki takim właśnie osobom powstają cudeńka gotowe porwać niejedno serduszko i zabrać je do muffinkowego raję.

» *Magda B*

Takim oto cudeńkiem jest „Day Dreaming Derpy” stworzone przez horror\_n\_oates. Gra z kategorii RPG, jednak niech nikogo nie zraża gatunek – nawet jeśli bardzo zawiodły kogoś tego typu gry, to po kilku minutach rozgrywki powinien dać się przekonać. Po wejściu do gry trudno jest z niej wyjść z własnej woli.

Naszą główną bohaterką jest chyba jedna z najbardziej rozpoznawalnych klaczy z uniwersum MLP, jedyna w swoim rodzaju – panna Derpy. Uroczo niezdarne ulubienica publiczności ukazana zostaje w realiach życia – w ciągu dnia chwytą się każdej pracy, by zapewnić byt swojej córce. Nie oznacza to, że nie zdarzy jej się poleć w walce z listami lub klientami kawiarenki, ale robi, co może. Chętna do

pomocy nie lęka się żadnej fuchy. Posiada dzięki temu bogaty arsenał mundurków na każdą okazję.

Jednak w przerwie między kolejnymi dniami, kiedy to udaje się w objęcia Morfeusza – staje przed możliwością przemieszczania się po Sferze Snów pełnej drzwi do sennych mar kucyków. Drzwi tak unikatowych, jak osobowość ich posiadacza. A co, jeśli nasza Muffinkożerka jest zdolna swobodnie się między nimi przemieszczać? Przekroczyć próg drzwi kogokolwiek zechce i w razie potrzeby zrobić to, co potrafi najlepiej, czyli pomóc?

W ten oto sposób nasza szara klaczka zostaje częścią znacznie poważniejszego problemu, niż niewinne koszmary swoich znajomych z miasteczka. Choć Świat Snów (ang. Dreamworld) wydaje się miejscem bez troski, to każde kolejne drzwi kryją za sobą coraz groźniejsze sekrety. Na swojej drodze Derpy napotyka zwykłe kucyki – począwszy od sąsiadów, przez nieznanym, na samych Ich Wysokościach kończąc – pogrążone w niespokojnym śnie, potrzebujące wsparcia w pokonaniu własnych lęków. Pozornie wydaje się to niezbyt groźne, prawda? Tylko co się stanie, jeśli za tym stoi coś poważniejszego? Jeśli nawet we śnie jesteśmy zagrożeni? Kto będzie w stanie zmierzyć się z największym koszmarem?

„Day Dreaming Derpy” nie jest żadną na szybko stworzoną produkcją. Kilka obrazków kucyków pojawiających się przez parę minut rozgrywki nie sprawi przecież, że gra automatycznie jest „pu-

cykowa". A tu zdecydowanie widać ogrom pracy nad choćby drobnymi detalami. Choć mechanika pozostaje ta sama, jak w przypadku innych twórców z RPG Makera, to już jej wygląd znacznie odbiega od standardowych produkcji. Zarówno wizualnie, jak i technicznie. Nie poruszamy się po zielonej bezkresnej wyspie w poszukiwaniu jednego punktu, nie napotykamy trylionów identycznych NPC ani nie walczymy ze smokami czy innymi odrażająco wyglądającymi twórcami. Wkroczyliśmy wszakże do tęczo kucykowej krainy, gdzie obowiązują inne zasady.

Nie trzeba także być mistrzem i posiadać umysłu niczym strateg wojskowy, by pokonać parę przeszkód, wystarczy tylko trochę poobserwować. Derpy przecież też nie wie, co poszło nie tak, że jednak udało jej się pokonać kilku przeciwników.

Wszechobecna słodycz, nastrój nostalgii, odrobiny grozy z domieszką obłoczków i wymieszany z kocimiętką humor – to i tak zbyt mało, by opisać tsunami odbywające się w głowie podczas rozgrywki. Napotkanie postaci tak związane ze sobą, a jednocześnie tak do siebie niepasujące; staniecie do walki z ucieleśnieniem lęków, które nie są tak całkiem oderwane od rzeczywistości. Kompani Derpy są kucykami kanonicznymi, jednak można odnieść wrażenie, że poznaje się je na nowo z zupełnie innej strony. Nie sposób odmówić im wspólnego sklepania boss'a.

Grafika w grze nie jest może full HD 8k, w dodatku 3D i inne cuda na kiju, ale nie wszystko złoto, co się świeci, prawda? Pikselowa oprawa graficzna

sprawia, że prosta animacja kołyszącej się Derpy jest zbyt magiczna, by oderwać od niej wzrok. A co tu dopiero mówić o jej licznych mundurkach i napotykanym bohaterach? Raj dla oczu. Mapy także są zachowane w pikselowej konstrukcji, jednak nie jestem przekonana, czy zastosowanie czegokolwiek innego dałoby przygodzie Bąbelkowej Damy tak niepowtarzalny charakter. Nic dodać, nic ująć – jednym słowem: perfekcja.

Czymże jednak byłby obraz bez odpowiadającej mu i idealnie z nią współgrającej 8/16-bitowej muzyce? Możemy w trakcie rozgrywki usłyszeć utwory rozpoznawalne, jak i zupełnie nieznane, jednak trudno wyobrazić sobie jakiegokolwiek inne kawałki użyte w tej produkcji. Muzyczki z „Day Dreaming Derpy” są na tyle przyjemne dla ucha, że nawet jeśli utknie się w danym fragmencie na nieco dłużej, to ścieżka dźwiękowa nie zacznie irytować, a pozwoli wziąć głębszy oddech i zachęci do kolejnej próby.

Autor miał łeb na karku, za co powinni mu postawić pomnik (najlepiej taki w Terrarii, też pikselowy by wyszedł). Gdyby nie ta i dokładnie TA muzyka, to po pierwsze, rozgrywka byłaby o połowę mniej epicka; a po drugie, nie powstałaby owa referatowa recenzja. Głowa sama pracuje – dosłownie i w przenośni.

„Day Dreaming Derpy” to pozycja obowiązkowa do zapoznania się z nią dla każdego – niezależnie od tego, czy śledzi serial uważnie, czy może próbuje zwać z fandomu. Można analizować jej fabułę wielorako, a i tak za każdym razem wyciągniemy z niej inne wnioski. Każdy sen, każda przygoda za kolejnymi drzwiami prowadzi ku innej lekcji. Sami możemy zdecydować, czy podążamy wyłącznie główną fabułą ku końcowi, czy wyciśniemy z tej wyprawy znacznie więcej. Wystarczy podstawowa znajomość angielskiego, śladowe pojęcie o kucykach generacji czwartej oraz brak oporów, by spróbować swoich sił. Gra, przy której ocenie cokolwiek by się nie napisało, to i tak byłoby za mało. I jest za mało.

Gorąco polecam,  
Magda Gejzer.





## Wywiad z Vitajem

**N**a drugi ogień idzie wywiad z Vitajem, intrygującym rysownikiem, którego miałam przyjemność poznać na jednym z meetów w Trójmieście. Sam artysta uważa, że nie jest zbyt znany, ale moim zdaniem, jego prace zasługują na zauważenie. Spróbujcie teraz dać się pochłonąć przez intrygujący klimat rysunków Vitaja i razem wybierzmy się w podróż w czasie, by przypomnieć sobie kilka ciekawych fanowskich projektów. Ostrzegam, że ta pogadanka może być nieco nostalgiczna, ale nie zabraknie humoru.

» *Moonlight*

**Moon:** Miło mi, Vitaj! Dziękuję, że z taką chęcią zdecydowałeś się odpowiedzieć mi na kilka pytań. Gdy pytałam Cię o zgodę, powiedziałaś, że nie jesteś zbyt rozpoznawalny w fandomie. Mocno mnie to zdziwiło, więc może na początek opowiesz trochę, jak zaczęła się Twoja przygoda w tej społeczności i jak to się stało, że polubiłeś kolorowe kucyki?

**Vitaj:** Po raz pierwszy w świat kucyków zaangażowałem się, gdy moja, o dziwo starsza, kuzynka pokazała mi animacje na YouTube autorstwa BronyDanceParty. Te i liczne inne utwory tego fandomu wywarły na mnie wrażenie, że Bronies są niemalże jak międzynarodowa rodzina pełna kreatywnych ludzi.

Chcąc stać się częścią tego fandomu, w 2014 roku zacząłem oglądać serial, jednak najbardziej odna-

lałem się na kucykowych serwerach na Garry's Modzie. Mogłem tam przeistoczyć się w moją ponysonę i czuć się jakbym był w lepszym świecie, gdzie mogę mieć pełno przyjaciół (a potem nawet dziewczynę ;D).

Na meety zacząłem chodzić w 2015 roku, teraz już rzadko na nie uczęszczam.

Jako artysta oczywiście zacząłem tworzyć fan-arty, requesty i ostatecznie komise. Pozytywny feedback, jaki odebrałem, sprawił, że poczułem się częścią tego fandomu, i była to jedna z najlepszych rzeczy, jakie kiedykolwiek czułem. Później zaangażowałem się również w fanowskie projekty, takie jak gra Ambient White.

**M:** To brzmi naprawdę ekscytująco i pozytywnie! Ponad 4 lata to już szmat czasu. Widać, że „magia przyjaźni” jednak potrafi coś zdziałać. Powiesz coś więcej na temat tych projektów? Jak Ci się nad nimi pracowało?

**V:** To było jak realizowanie marzenia młodego brony'ego. Od momentu zapoznania się z twórczością fandomu dążyłem do stworzenia czegoś, co rozniósłoby się echem wśród fanów kucyków.

Moim pierwszym projektem była gra komputerowa third person shooter, która przypominała trochę kucykowy deadspace o nazwie „Project Silence”. Pracowała nad nim przez Skype'a cała drużyna młodych niedoświadczonych jeszcze gra-

fików, modelerów i programistów (pracował tam z nami nawet NCMares!). Wszystko, oczywiście, się rozleciało i nigdy nie wyszło poza wersję beta, jednak czas spędzony w takim projekcie nadał mi pewności siebie oraz pozwolił mi rozwinąć moje zdolności artystyczne.

Słyszałaś może o polskim projekcie animacji Rainbow Factory? Tak, w tym również maczałem palce. Jako ochotniczy grafik koncepcyjny przygotowywałem projekty pomieszczeń i urządzeń znajdujących się w fabryce. Najlepiej wspominam mój projekt maszyny do ekstrakcji koloru, mogłem puścić wodze mojej ponurej fantazji. Niestety, ten projekt również nigdy nie został ukończony, a ja nauczyłem się w końcu, że pasja to nie wszystko. Wtedy też po raz pierwszy poczułem, że mój kreatywny zapal zaczyna się wypalać.

Ostatecznie wylądowałem w zespole indie o nazwie A Little Bit Different, gdzie od dwóch już lat „pracuję” jako grafik koncepcyjny i ilustrator nad grą „Ambient White”. Jest to najbardziej obiecujący dotąd projekt, jaki widziałem. Zamierzamy wydać trzy odcinki komiksów, zaczynając od sierpnia (nie ja nad nimi pracuję) a tuż po nich planujemy wydać ostateczny trailer gry. Kto wie, może tym razem coś z tego będzie...

Nauczyłem się jednak, by nigdy nie stawiać wszystkiego na jedną kartę, dlatego obecnie większość czasu poświęcam studiowaniu i ćwiczeniu moich umiejętności graficznych.

**M:** Widzę, że udało Ci się zdobyć sporo wartościowego doświadczenia wśród społeczności fanów kolorowych taboretów.

Tak, oczywiście, że słyszałam o projekcie „Rainbow Factory”. Szkoda, że te inicjatywy, choć bardzo obiecujące, ostatecznie nie dożywają zakończenia. Trzymam kciuki, by ten aktualny jednak wytrzymał. Spojrzałam na stronę tego projektu i wygląda naprawdę interesująco.

Mówisz, że skupiasz się teraz bardziej na ćwiczeniach swoich graficznych umiejętności. Jestem ciekawa, jak długo już tworzysz i jakie były Twoje początki, gdy postanowiłeś dołączyć do grona artystów?

**V:** Zawsze lubiłem być kreatywny, w pewnym okresie dzieciństwa konstruowałem sobie nawet własne zabawki! Rysowałem długo, zanim jeszcze dołączyłem do fandomu, bo gdzieś od piątej klasy podstawówki.

Konto na deviantarcie założyłem chyba w 2011 roku. Już na samym początku widać było, że jestem samoukiem, gdyż mój styl zdecydowanie różnił się od reszty artystów. Mój sposób malowania wywodzi się w dużej mierze ze sztuki tradycyjnej. Nigdy nie wykształciłem sobie kreski do budowania sterylnych lineartów na podobieństwo Atryla.

Oczywiście, zanim doszedłem do akceptowalnego poziomu, musiałem narysować wiele prac, których



dzisiaj bym się wstydział. Zawsze byłem aż nadto krytyczny względem siebie, do dzisiaj miewam wątpliwości, czy aby na pewno jestem prawdziwym artystą, szczególnie gdy patrzę na prace wybitnych osób, takich jak Ziom05.

**M:** Rozumiem krytyczne podejście, sama wciąż tak patrzę na swoje rysunki, ale czasem to nawet pomocne, bo daje impuls do dalszego doskonalenia tych naszych małych dzieł. Chyba wiele artystów tak podchodzi do swoich prac.

Zadziwiające jest to, że też jesteś samoukiem. Moim zdaniem Twój styl jest jednym z ciekawszych wśród fandomowego grona polskich twórców.

Wyrabiając go, inspirowałeś się pracami jakichś konkretnych tradycyjnych artystów? Jakie jest w ogóle Twoje podejście do prac wykonywanych tradycyjnie i digitalowo, masz co do nich jakieś preferencje? Które z nich wolisz?

**V:** Zdecydowanie postawiłbym siebie po stronie digital. Zawód, do którego aspiruję, a więc grafik koncepcyjny, wymaga biegłości w Photoshopie oraz umiejętności modelowania 3D, ponieważ są to narzędzia pozwalające na szybkie i dokładne generowanie obrazu.

Nie chcę tu w żaden sposób umniejszyć wartości sztuki tradycyjnej. Malarstwo akrylowe, akwarelowe i olejne pozwala na niezwykłą ekspresję, podobnie jak rysunek ołówkiem czy cienkopisem. Ja po prostu zdecydowałem, że skupię się na rozwiązaniach cyfrowych.

Inspirowałem się twórczością ziomka, assassin monkey oraz artystami spoza fandomu jak na przykład Feng Zhu.

**M:** Tak, pod względem zawodów, malarstwo cyfrowe ma dużą przewagę nad rysunkami tradycyjnymi.



mi. Chociaż pamiętam, jak malowałeś akwarelami obrazek na aukcję charytatywną na, bodajże, IV Twilightmeecie. Użyłeś wtedy kartki ksero i wszystko się tak ładnie zlało w jedną, naprawdę interesującą plamę. W programie komputerowym raczej nie ma takich niespodzianek. :)

Skoro już jesteśmy przy tworzeniu, co rysujesz najchętniej? Z tego, co zauważyłam, preferujesz raczej bardziej mroczny, nieco niepokojący klimat. Masz jakieś ulubione tematy lub sytuacje? Może którąś postać rysuje Ci się szczególnie dobrze?

**V:** Nie spodziewałem się, że ktoś będzie pamiętał moje akwarelki, bardzo mi miło, choć nigdy nie doszedłem do wprawy w tej technice. Prawda, malarstwo tradycyjne jest niepowtarzalne i bardzo wdzięczne.

Odnosnie mrocznego nastroju mojego portfolio, powiedzmy, że jest to pierwiastek osobisty, który wkrada się do każdej mojej pracy. Jest to smak będący wypadkową moich emocji i przeżyć. Rysowanie ma dla mnie charakter prawie że terapeutyczny.

Największą przyjemność sprawiają mi mroczne scenerie i wszelkiego rodzaju upiorne stworzenia. Niestety, na tym etapie zmuszony jestem do hamowania nieco moich fantazji na rzecz budowania portfolio, które nie będzie odstraszać potencjalnych klientów. Może powinienem pozwolić sobie na więcej...

A jeśli chodzi o kucyki, to najbardziej lubię nietokuce i pegazy! Ich skrzydła pozwalają na cudowne pozy i kompozycje. <3

**M:** Jestem straszliwie ciekawa, co wyszłoby, gdybyś bardziej puścił wodze fantazji. Może akurat byłaby ciekawym akcentem w portfolio. Spróbować nigdy nie zaszkodzi.

Pegazy i nietokuce... faktycznie, skrzydła dają nieco większe pole do manewru podczas tworzenia kompozycji. Chociażby zwykły lot do góry nogami, ze zwykłym kucykiem byłoby to trudne, chyba że akurat skakałby z klifu...

ciekawe teorie i domyślać się, skąd ta rasa się wzięła. Mówię tu bardziej o gwardii Nightmare Moon niż o Flutterbat, która była po prostu wypadkiem.

**M:** Oby ten czas po magisterce się znalazł!

Twoja teoria jest bardzo ciekawa. Faktycznie, gdybyśmy wiedzieli o nich więcej, możliwe, że ta niezwykła rasa spowszedniałaby nam tak jak hipogryfy i inne stworzonka uczestniczące aktualnie w zabawie w szkołę przyjaźni.

Właśnie, śledzisz dalej, co dzieje się w serialu? Jak oceniasz zmiany, które zaszły w tej serii na prze-



Uczepię się trochę tego tematu. Myślisz, że w serialu brakuje postaci należących do rasy nietoperzowatych skrzydlaczy?

**V:** Może jak skończę dwuletnią magisterkę w Anglii, będę miał nareszcie czas na radosną twórczość. xD W końcu gry takie jak Bloodborne czy Amnesia również potrzebowały grafików koncepcyjnych, więc kto wie?

Nietokuce są tajemniczą rasą, bardzo rzadko pokazywaną w show. Ma ona niezwykle potencjał, nie wspominając już o ich niesamowitym wyglądzie, który zainspirował tak wiele ocków. Jednocześnie to właśnie ta ich tajemniczość sprawia, że są tak wyjątkowe, gdyż moim zdaniem, gdybyśmy wiedzieli o nich wszystko, to skończyłyby jak gryfy czy hipogryfy. Tak to chociaż fani mogą sobie wymyślać

strzeni tych kilku sezonów? Czy raczej odłożyłeś oglądanie na bok i raczej skupiasz się na fanowskiej twórczości?

**V:** Dotąd starałem się śledzić, aby mieć o czym rozmawiać ze znajomymi i też czułem taką potrzebę, że jak już siedzę w fandomie, to wypadałoby znać dobrze serial, jednak ostatnio coraz trudniej decyduję się na oglądanie nowych odcinków. Ostatnim odcinkiem, który oglądałem, był ten ze Spike'iem i jego problemami dorastania. c;

Kiedys usłyszałem bardzo fajną opinię na temat serialu, wypowiedzianą przez Grega z FiMFlamFilosophy, który podsumował: „Kiedys był to serial o małych kucykach w wielkim świecie, natomiast dzisiaj są to wielkie kucyki w małym świecie”. Main 6 moim zdaniem osiągnęły już swoje aspiracje,



a otaczający je świat zaczął być bardzo przewidywalny. Wspomniał również o tym, że Hasbro nie ma stałego zespołu zaangażowanych pisarzy, tylko zawiera tymczasowe kontrakty z pisarzami, którzy mają bardzo mało czasu, by zaznajomić się z fabułą, przez co dochodzi do wielu sprzeczności między nowymi a starymi odcinkami. Cieszy mnie za to wyższy poziom animacji. ^^

Twórczość fanowska zawsze była dla mnie bardziej atrakcyjna: ilustracje, utwory muzyczne, animacje no i oczywiście gry komputerowe. Swoje dołączenie do fandomu w dużej mierze zawdzięczam artyście Brony Dance Party, który zrobił na mnie kiedyś ogromne wrażenie.

**M:** Odcinek o dojrzewającym smoku jest w aktualnym sezonie, więc można rzec, że mimo trudności, jesteś na bieżąco.

Do tego ta opinia jest naprawdę bardzo trafna.

O proszę, Brony Dance Party. Przyznam, że też byłam zauroczona jego pracą. Miło dowiedzieć się, że pośrednio dzięki niej nasz fandom zyskał tak ciekawego rysownika. Mówisz, że twórczość fanowska jest dla Ciebie bardziej atrakcyjna. Są może jakieś szczególne, fandomowe teksty kultury, które z chęcią przemyśliłbyś do kanonu?

**V:** PONY.MOV, Friendship is Witchcraft i Amnesia the Small Horse.(xD)

A tak na serio to zapewne byłyby to:

1. Animacja StasySolitude „A Tale of One Shadow” (bazująca na komiksach), bo zmienia ona Sombkę z płytkiego, jednowymiarowego złoczyńcy w kogoś ze smutną historią wewnętrznej walki, którą ostatecznie przegrywa. Autorkę tej animacji spotkałem chyba na MECu, gdzie wręczyłem jej w imieniu polskiego fandomu wydrukowanego arta, który bardzo się jej spodobał. c:



2. Snowdrop, jako że jest to jedna z najpiękniejszych postaci wykreowanych przez fandom i dotycząca bardzo ważnych tematów, jak odnalezienie własnej wartości. Sam się z tym dużo borykam ostatnio. ^^'

3. Jest jeszcze jeden bardzo mało znany fanfic, „The Star in Yellow”, ponieważ pokazuje on pewną ważną postać w serialu (no spoilers!) w innym, dużo mroczniejszym świetle. Zachęcam do czytania.

4. Dużo dałbym, by zobaczyć w serialu Rainbow Factory, ale wszyscy wiemy, jak by to się skończyło. c;

**M:** Przyznaję, że sama z chęcią zobaczyłabym Twoje propozycje w serialu. I bardzo szanuję za „A Tale of One Shadow”. Rainbow Factory mogłoby faktycznie być nieco... kontrowersyjne, mówiąc lekko. ;p

Skoro już o kucykowym show mowa, masz może ulubioną postać? Jeśli nie w kanonie, to może jakiś OCek szczególnie skradł Twoją uwagę?

**V:** Dwa słowa: Rainbow Dash.

Jest to po prostu postać, która w mojej opinii przełamała konwencję tradycyjnie słodkich i łagodnych kucyków. Zarówno jej zadziorność, jak też de facto ikoniczny (genialny z punktu widzenia grafika) design postrzępionej grzywy i błyskawicy jako cutie marka miały potężny wpływ na fandom i jego spojrzenie na kucyki czwartej generacji.



**V:** Nie wiem, czy na bieżąco, ale widziałem kilka rysunków koncepcyjnych nowych postaci i czarnego charakteru, które rzekomo „wyciekły” prosto z Hasbro.

Sądzę, że są to już więcej niż tylko plotki, ale bardzo cieszy mnie ten fakt, ponieważ jak już wcześniej wspominałem, generacja czwarta doszła już do punktu, gdzie trudno jest rozwinąć jakikolwiek nowy wątek.

Trzeba do fandomu wpuścić świeże powietrze, z nowym światem i nowymi postaciami, które nie są już światowej sławy heroinami. Byłoby super, gdyby w nowym serialu umieścili nawiązania do obecnej generacji, nie chciałbym, by Main 6 tak po prostu odeszło w niepamięć.

**M:** Znowu przyznam Ci rację. W serialu o kolorowych konikach lepiej unikać sytuacji, gdzie główne protagonistki będą w stanie niszczyć planety (;p).

To teraz może trochę z innej beczki. Zdradzisz mi, jak powstał twój nick? Z pewnością jest całkiem oryginalny.

Na samym początku mojego fandomowego życia wszedłem w posiadanie winylowej figurki Rainbow Dash prosto z Ameryki (bardzo mi na niej zależało) i wytworzyłem z nią silną emocjonalną więź. xD

Jest ona dla mnie symbolem wytrwałości i pewności siebie, którą dawał mi fandom MLP, gdy tego potrzebowałem.

Zdaję sobie sprawę, że Rainbow Dash przedstawiana w show nie ma najciekawszej historii czy charakteru jak Luna czy Starlight Glimmer, jednak dla mnie Dashie zawsze będzie niezapomnianą ikoną.

**M:** Hmm, przyznam, że nigdy tak o niej nie myślałam, ale bardzo podoba mi się Twój sposób patrzenia na RD.

Idąc dalej w tę stronę... jesteś może na bieżąco z pogłoskami na temat piątej generacji? Jakie są Twoje odczucia względem tego, nieco kontrowersyjnego tematu?

**V:** To dość zabawna historia, widzisz, w gimnazjum chodziliśmy czasami na laser taga.

Przed grą zawsze należało wpisać swojego nicka, więc koledzy brali albo swoje ksywki z podstawówki, albo imiona postaci z anime. Karabiny wyświetlały kolejno „Witaj Naoto”, „Witaj Babun”, „Witaj Terror” etc.

Prezentując kolegom mój karabin, na którym dumnie wyświetlało frazę „Witaj Witaj”, czułem się, jakbym właśnie stworzył najlepszy żart wszech czasów. xDDD To był dla nas standard, powiem tylko, że moje poczucie humoru niewiele zmieniło się, od kiedy miałem 16 lat, ku utrapieniu dużej części moich znajomych. ;)

Zachowałem tę ksywę, gdyż ma ona dla mnie bardzo wesoły i optymistyczny wydźwięk.



Ciekawostki:

1. Mogę się witać i przedstawiać jednocześnie.
2. Anglojęzyczni wymawiają moją ksywę „Vitadz”, czasami „Vajtadz”.

**M:** Historia jest równie ciekawa, co ksywka, i łatwo zapada w pamięć. Stąd trochę dziwi mnie fakt, iż uważasz, że nie jesteś zbyt znany w fandomie. Z tego, co już powiedziałaś, sporo udzielasz się w projektach. Udzielasz się może na jakichś kucykowych forach lub grupach? Prócz internetowej aktywności, często jeździsz na meety?

**V:** Z tych projektów, w których brałem udział, żaden nie został ukończony. Jedyne strony internetowe, na których ludzie mnie znajdowali, to DeviantArt, czasem Equestria Daily i chyba tylko z dwa razy na YouTube, gdy jakiś artysta np. L-Train prosił mnie o arta do piosenki.

Przez krótki czas udzielałem się w projekcie Gallery of Goodwill z mlpforums.com, tam też pierwszy raz spotkałem D-Dyee. ^w^

Nigdy nie byłem na konwencji poza Polską, rzadko chodziłem na meety poza Trójmiastem (bardzo odnalazłem się w Tribrony). Byłem naprawdę w szoku, gdy znajomi wracający z Pony Congressu w Elblągu oznajmili mi, że rozmawiali z Niemcami,

którzy znali moją twórczość. Sądzę, że byli to po prostu zagorzali Bronies, którzy codziennie wertują Derpibooru w celu kolekcjonowania obrazków.

Przechodziłem ostatnio tak zwane wypalenie fandomowe, ale chętnie wybiorę się na tegorocznego Ambermeeta, stęskniłem się trochę.

**M:** To i tak sporo, ale rozumiem sytuację. Mam nadzieję, że Twoja rozpoznawalność nieco wzrośnie. (Przynajmniej na pewno zyskałeś fanów w naszej redakcji).

Na koniec tej miłej pogawędki chciałabym trochę wrócić do spraw rysowniczych i zapytać o program, w jakim najczęściej tworzysz oraz poprosić, byś wcielił się w mentora i udzielił naszym początkującym artystom jakichś porad.

**V:** Wszystkie arty robię w Photoshop CS6, którego właściwości miały duży wpływ na kształtowanie się mojego stylu. W przeciwieństwie do programów takich jak Paint Tool Sai czy Gimp, Photoshop nie posiadał żadnego stabilizatora rysowanej linii, przez co tworzenie w nim czystego line-artu było bardzo niewygodne i trudne. Sprawilo to, że bardzo wczesnie nabrałem awersji do lineartów i zamiast tego podążyłem drogą bardziej malarską.

Jako że moja metoda jest stosunkowo rzadko praktykowana w naszym fandomie, to podzielę

się raczej bardziej uniwersalnymi poradami, które sprawdzają się w każdym rysunkowym medium:

1. Pracujcie z referencjami. Rysując drzewa, postacie czy przedmioty codziennego użytku, zróbcie sobie osobną warstwę/zakładkę z obrazkami z Google, które je przedstawiają. W ten sposób nauczycie się anatomii i perspektywy, a rysowane przez Was obiekty będą bardziej przekonujące. Artyści pracujący bez referencji popełniają w kółko te same błędy, ponieważ nie wiedzą, jak je naprawić.
2. Obserwujcie Waszych ulubionych artystów i nie bójcie się stosować ich rozwiązań w swojej własnej twórczości. Nie mam na myśli bezmyślnego małpowania czyjś styl, chodzi mi raczej o inspirowanie się nimi i uczeniu się od nich zasad kompozycji i cieniowania. Moim „nauczycielem” od rysowania kucyków do dzisiaj jest Rain-Gear.
3. Ćwicząc i rozwijając się, nigdy nie zapominajcie, że robicie to przede wszystkim dla siebie. Rysujcie tak, aby dawało Wam to satysfakcję, inaczej zgubicie motywację i przestaniecie się rozwijać. Nie porównujcie się od razu do legendarnych fandomowych artystów, tylko skupcie się na wyrażaniu tego, co chcecie wyrazić. Skill przyjdzie z czasem, jedyne, co musicie robić, to rysować, rysować i rysować.

**M:** Dzięki Tobie już wiem, dlaczego nigdy nie udało mi się wykonać lineartu w Photoshopie... może ja

też pójde w tę stronę. Czuję się zainspirowana. Jeśli znalazłbyś też jakąś ciekawą anegdotkę z meetów, na których byłeś, to również nie pogardzę. ;P

**V:** Anegdotka z meetów? Na tegorocznym Ambermeecie znalazłem w art-roomie gigantycznego pluszaka sfinksa, który miał metr czterdzieści wysokości i ważył około 20 kilogramów! Dowiedziałem się, że było to spóźnione zlecenie dla organizatora konwentu (Spidiego). Zastanawia mnie, jak on wrócił z tym pluszakiem do domu, bo wejść z takim podarunkiem do autobusu raczej ciężko. xD

**M:** 20 kilogramów pluszaka... Noszenie czegoś takiego przez całe miasto musi być niezłym treningiem i ciekawym widokiem dla przechodniów.

Z chęcią porozmawiałabym dłużej, bo mam wrażenie, że mogłabym usłyszeć od Ciebie jeszcze wiele intrygujących historii, ale niestety, deadline to rzecz święta i zbyt mocno naginać go nie można, nawet jeśli często to robię.

Dziękuję Ci bardzo za podzielenie się ze mną i z naszymi czytelnikami tyloma miłymi wspomnieniami i że dałeś trochę lepiej się poznać. Mam nadzieję, że usłyszymy kiedyś coś jeszcze o Twoich projektach.

**V:** Przyjemność po mojej stronie, ja również dziękuję za tę bardzo przyjemną rozmowę. To bardzo budujące dla artysty, gdy wie, że jego praca jest doceniana. Bądźcie czujni, ponieważ pewna bardzo fajna kucykowa gra zbliża się ku ukończeniu. c;





## Relekcja z Ambermeet 2018

**Z**a każdym razem, gdy jestem w podróży powrotnej, to patrzę na krajobraz za oknem w poszukiwaniu tego właśnie pierwszego zdania na początek relacji, które z grubsza narysuje jej ton. Tym razem jednak nic nie przychodzi do głowy, bo mam duży dysonans między poszczególnymi elementami ponymeeta.

» *Macter*

Zacznijmy jednak od poprzedzającego meet wieczoru. Po przybyciu na miejsce sprawnie przeszedłem przez akredytację, choć znicz dla komputerowego systemu zarządzania nią wywoływał zarówno niepokój, jak i rozbawienie. Potem noc spędziło się dość „ciekawie”, ponieważ Mkxd przydarzyła się awaria kompa, na którym miał karaoke. Wraz z Catkitty walczyliśmy o ożywienie go jednocześnie pilnując, aby sam program z muzyką został, co w przypadku braku nośnika o odpowiedniej wielkości do zrobienia kopii, podnosiło zdecydowanie poziom wyzwania. Jak widać, integracja i zacieśnianie znajomości może przebiegać w bardzo nietypowe sposoby.

Sam meet wystartował, tj. oficjalnie został otwarty o 11 przez głównego organizatora – Spidiego. Potem pojawił się zestaw dwóch pierwszych atrakcji: „Prelekcja dla nowych” i „Gadaj głosem Rainbow Dash”. O ile ta pierwsza nie wymaga jakiegoś specjalnego tłumaczenia, o tyle druga polegała na tym, że organizatorzy przygotowali balony z helem i każdy mógł się przekonać, jak brzmi jego głos pod wpływem tego gazu. Zainteresowanie tym było niemałe.

Następnie przyszedł czas na główny punkt meeta, czyli spotkanie z panią Joanną Węgrzynowską-Cybińską, reżyserką polskiej wersji językowej, jednocześnie aktorką dubbingową, która w serialu podkładała głos pod Królową Chrysalis albo Twilight Sparkle w pilocie serialu. Była także pani Klaudia Kuchtyk, która podkładała głos pod Starlight Glimmer. Dodatkową atrakcją był fakt, że jednocześnie jedną z osób prowadzących i aktorką głosową Derpy w MLP: The Movie była Agnieszka Wiśniewska, czyli Poke z fandomu. Fandom ogólnie jest zaznajomiony z pracą aktorów głosowych, ale już rola reżysera dubbingowego nie jest tak dobrze znana. Mogliśmy się dowiedzieć za co odpowiada tłumacz i jak na wyniki jego pracy wpływa reżyser, jak wyglądają doборы głosów dla różnych postaci, gdzie praca z aktorami dubbingowymi przebiega problematycznie oraz do jakich sztuczek trzeba czasami się uciekać, by wszystko przebiegło sprawnie. Miło też było dowiedzieć się, jak nasz fandom oddziałuje na produkcję lokalnej wersji. A sprowadza się to między innymi do tego, że wkładają więcej pracy na etapie przygotowań, aby zachować spójność z wcześniejszymi odcinkami, choćby w tak drobnych sprawach jak tłumaczenia imion oraz zgodnym z kanonem. Miłą niespodzianką była przywieziona przez gości wiadomość od polskiej Pinkie Pie. Gdy pani Julia Kołakowska-Bytner dowiedziała się, że pani Joanna jedzie na Ambermeeta, to chciała spontanicznie nagrać coś dla nas.

Po panelu była oczywiście sesja autografowa i kolejne prelekcje. Osobiście wybrałem się na tę, gdzie Pony-Berserker opowiadał o sobie i rysowaniu komiksów. Samej zawartości panelu nie będę streszczał, zamiast tego



zapraszam na [stronę 26](#) naszego numeru, gdzie Moon

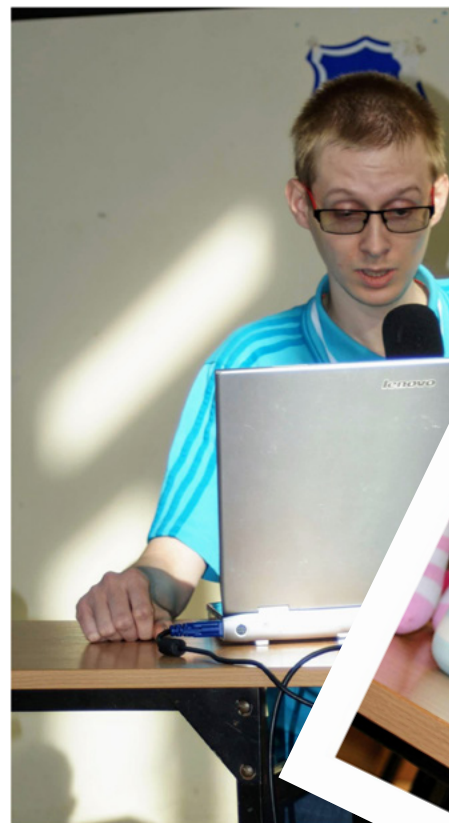
i Malvagio przeprowadzili z nim wywiad.

Zachęcam do zapoznania się z nim, w końcu niecodziennie trafia się okazja, aby dowiedzieć się czegoś więcej o osobie, która zrobiła okładkę do jednego z numerów oficjalnych komiksów wydawnictwa IDW. Osobiście mogę tylko dodać, że niech żałują osoby, które nie przyszły na panel, bo Pony-Berserker przywiózł ze sobą trochę artów i rozdawał je uczestnikom.

Następnie udałem się na prelekcjo-dyskusję Skradacza „Czy jeszcze warto być Broniakami?”. Pierwsza część to była tak naprawdę historia rozwoju fandomu w Polsce od strony organizacyjnej. Bardzo ciekawym aspektem w trakcie tej prezentacji było wypunktowanie niektórych pomysłów i idei, które ukształtowały nasz lokalny fandom, że wygląda tak a nie inaczej, jednocześnie będąc tak różnym od, choćby, niemieckiego. Co ciekawe, mimo że od niektórych decyzji minęło już z 5 lat, to dalej historia nie wydała wyroku, czy były one dobre, czy złe. Następnie była dyskusja nad aktualnym stanem naszego fandomu, co do niego doprowadziło i jakie mogą być rozwiązania dla poprawy jego kondycji.

Potem doszło do tradycyjnej akcji charytatywnej. Rekord należał do kartonowego stojaka reklamowego, na którym podpisali się dzisiejsi goście, a także pan Grzegorz Pawlak (Discord) oraz pan Klaudiusz Kaufmann (Soarin) jeszcze na Vistulianie w 2015 roku. Rekord wyniósł 530 zł. W ramach odrobiny nieszkodliwego przechwalstwa powiem, że mimo iż plakat należała do Red Pocket Ponies i zwiędził z nim niejeden meet, to wszystkie autografy na nim zdobyłem ja. Potem rozpoczęły się nocne atrakcje. Oprócz standardowego karaoke, oglądania odcinków czy grania w RPG, było jeszcze kilka prelekcji, które z różnych powodów należało prowadzić po zmroku. Osobiście wybrałem się na tylko jedną z nich, a mianowicie na „Bronies i erotyka MLP (praca magisterska)” poprowadzoną przez Szafę. Tak, zgadza się, dobrze widzicie – prelekcja była na podstawie jego pracy magisterskiej (z dziedziny socjologii), dotyczącej tego samego zagadnienia, z 2014 roku. Samej prelekcji nie będę przedstawiał, bo jeżeli ktoś jest ciekawy wiedzy, która została przekazana, to polecam odszukanie w internecie tej pracy magisterskiej, ponieważ jest dostępna publicznie i niespecjalnie trudna do namierzenia. Tutaj mogę jedynie dodać, że sama praca przyniosła autorowi kilka wyjazdów na konferencje naukowe, gdzie wzbudzała spore zainteresowanie wśród naukowców.

Dobra, było ładnie i kolorowo w tej relacji, więc gdzie te zgrzyty? No to już melduję. Z poranka po naprawie komputera najbardziej



utkwiał mi w głowie obraz helperów, którzy co chwilę przybiegali do Mkxd, aby pożyczyć od niego kolejne kable i przejściówki audio. Wyglądało to autentycznie, jakby ktoś z organizacji przygotował cały sprzęt, poza kablami i to tak elementarnymi jak dwa proste druty, które służą do podłączania kolumn z wzmacniaczem. Kolejnym problemem był start prelekcji Pony-Berserkera, która odbyła się na sali gimnastycznej. Na takich salach nie bez powodu się umieszcza sprzęt nagłaśniający. Nie jest to spowodowane tylko faktem, że trzeba pomieścić więcej osób i umożliwić im słyszenie tego, co mówią osoby na scenie, jak to było przed dosłownie chwilą z gośćmi specjalnymi. One po prostu mają fatalną akustykę i jeżeli ktoś naprawdę mocno nie operuje głosem, to nawet w niewielkiej grupce ciężko będzie słuchać, co ktoś ma nam do przekazania. A niestety, na start Pony-Berserker nie mógł użyć sprzętu, bo nie dość, że był wyłączony, to jeszcze nie było tam osoby, która się nim opiekowała. Ostatecznie ja sam na szybko uruchomiłem wszystko, ale szczerze mówiąc, jest to tylko zasługa doświadczenia wyniesionego z liceum, gdzie też zajmowałem się nagłośnieniem, bo inaczej ogarnięcie z marszu konsoly, które pokrętko do czego służy i dlaczego z głośników nic nie słychać zajmuje trochę czasu. Ale chyba tym, co najbardziej mi zgrzyta jest Plushiecon. Pomysł podpatrzony na Galaconie i to się chwali, że ktoś w końcu spróbował przenieść tę atrakcję na nasze lokalne podwórko. Ale takie rzeczy trzeba

przenosić w całości, a nie realizować tylko połowę. Takie wydarzenie w Niemczech ma swoje konkretne za-



sady i rytuał, który nadaje temu właśnie tę dozę niezwykłości oraz magię – to fakt, że wszystko odbywa się na głównej sali, to sposób prezentacji tych pluszaków. Wreszcie to ten prowadzący, który pokazuje wybrane pluszaki i mówi, co zwróciło jego uwagę na nie. U nas wyglądało to tak, że do jednej z sal lekcyjnych ludzie przynieśli maskotki, potem weszli gdzieś w międzyczasie popatrzeć na nie jeszcze raz i zobaczyć, jak prezentują się wszystkie razem, po czym przyszedli je odebrać. Magii brak. A wystarczyło je choćby zebrać na sali gimnastycznej przed aukcją charytatywną. Ułożyć je na stopniach zbudowanych z ławek szkolnych i tych z korytarza, dać tym pluszakom chwilę w świetle reflektorów przed samą licytacją, a potem mogłyby być tłem dla niej. Myślę, że już tak prosty zabieg dałby temu wydarzeniu więcej magii. A byłoby czym czarować, co widać na [zdjęciach, które zrobiłem](#).

Jadąc pociągiem, postanowiłem zważyć wszystkie te duże wymienione oraz małe i nie wspomniane pozytywy wraz z problemami. Stwierdzam jednak, że wyjeżdżałem z Trójmiasta z dobrym nastawieniem, ale odbiór tego meeta będzie bardzo indywidualny, bo nawet sam jestem w stanie wskazać osoby, u których te potknięcia przelałyby czarę goryczy. Cóż, jedyne, czego mogę życzyć organizatorom, to aby się nie poddawali i próbowali naprawić błędy, korzystając z moich lub innych rad.





## Cozy Glow jako czarny charakter

**Z**końcem ósmego sezonu do grona villainów dołączyła Cozy Glow. Nie da się nie zauważyć, że znacznie różni się od pozostałych złoczyńców, których mogliśmy oglądać do tej pory, przede wszystkim dlatego, że to jeszcze dzieciak. Równie łatwe do zauważenia jest, że wielu nie spodobał się pomysł obsadzenia akurat tej postaci w roli tego złego. Jednak mimo wszystko nie uważam tego źrebaka za szczególnie źle zrobioną złą postać.

» *Gray Picture*

Cozy Glow pojawiła się w kilku odcinkach ósmego sezonu, ale w połowie z nich tylko jakoś mignęła w tle lub powiedziała za dwa zdania. Poza finałowymi dwoma odcinkami, tak naprawdę warto przyjrzeć się tylko dwóm: dwunastemu, czyli „Marks for Effort” oraz dwudziestemu drugiemu, czyli „What Lies Beneath”.

Można się spotkać z opinią, że z Cozy Glow zrobiono złoczyńcę bez powodu i że we wcześniejszych odcinkach nie wydawała się zdolna do stworzenia takiego planu. Bo w końcu na pierwszy rzut oka ta klaczka nie wygląda na złodupca. Jest malutka, ma różową sierść, żółte wstążeczki i loki na włosach jak niegroźna, naiwna, przygłupia owieczka. Cała taka urocza, ma śliczne policzki i jeszcze robi te słodkie minki. Można się dać przekonać, że to miłutkie stworzenie. I właśnie taka się wydaje w tym wcześniejszym odcinku. A do tego zachowuje się niezwykle głupiotko, nawet jak na źrebaka. Warto

zwrócić uwagę, że Cozy Glow od początku nie rozumiała, na czym tak właściwie polega przyjaźń. Była zdziwiona, gdy CMC chciały jej bezinteresownie pomóc. Zastanawiające jest też to, że w czasie korepetycji najpierw nazwała element Twi Elementem Kontroli. Może faktycznie myślała, że w przyjaźni chodzi o potęgę?

Jednak ciekawiej się robi w odcinku „What Lies Beneath”, mimo że Cozy Glow nie ma w nim za dużo czasu na ekranie. Z tego epizodu można dowiedzieć się kilku rzeczy. Klacz pomagała Twi, układając książki w bibliotece, czy co ona tam robiła, zapewne po to, żeby przypodobać się dyrektorce. Czyli już wtedy mogła mieć swój zły plan w tym różowym łepku. Jednak ważniejszy jest sposób, w jaki odzywa się do najbardziej zróżnicowanej gatunkowo grupki uczniów w Szkole Przyjaźni. „Może przyjaźń nie leży w waszej naturze?” Trochę za wrednie, jak na takiego uroczonego źrebaka. W tym momencie po raz pierwszy zastanawiałam się, czy coś nie jest z nią nie tak. Warto też się przyjrzeć zainteresowaniu, jakie okazała, gdy dowiedziała się, że pod szkołą są korzenie Drzewa Harmonii.

Mimo tych mniej lub bardziej subtelnych wskazówek co do jej prawdziwego charakteru, nadal uważam, że Cozy Glow brakuje jakiegoś back-story. Dlaczego poszła do Szkoły Przyjaźni? Kim są jej rodzice? Dlaczego ma takie skrzywione spojrzenie na przyjaźń? Dlaczego tak bardzo pragnie potęgi? Skłaniam się ku teorii, że nie jest to zwyczajny kucyk, a czym ona dokładnie jest, będzie można



dowiedzieć się dopiero, jak oboje z Tirekiem uciekną z Tartaru (kwestia zamykania dzieci w klatkach to temat na osobne rozważania, może Księżniczki bały się, że młoda zmanipuluje personel normalnego więzienia, ale może nie mają poprawczaków w Equestrii, kto wie).

Najbardziej zastanawiającą sprawą jest to, czy źrebak dałby radę wymyślić, a następnie wcielić w życie taki plan. Cóż, kto jako dziecko nie układał szalonego planu przejścia władzy nad światem, niech pierwszy rzuci muffinem. Jednak warto zwrócić uwagę na to, że Cozy Glow tak właściwie nie działała sama. W końcu miała korespondencyjne wsparcie od Tireka, który ma już doświadczenie w byciu złodupcem (aczkolwiek to, że mogła sobie tak po prostu wysłać listy do jednego z największych wrogów Equestrii przebywającego w najpilniej strzeżonym więzieniu, to taki absurd, że aż głowa boli). Więc można powiedzieć, że z jego pomocą mogłaby stworzyć ten plan. A co z wprowadzeniem go w życie? Znaczkciem różowej klaczki jest figura szachowa, więc o ile jej talentem nie jest gra w szachy, to wychodzi na to, że jej specjalną umiejętnością musi być manipulowanie innymi kucykami. Dzięki temu mogła zdobyć zaufanie Twilight, a potem już bez większego problemu zdobyć artefakty (które były w Szkole Przyjaźni z powodu tego poszukiwania skarbów, które dyrektorka urządziła kilka odcinków wcześniej) czy wysłać Mane6 z biletem w jedną stronę do Tartaru. Jednak ciężko mi uwierzyć, że dała radę uwięzić Starlight, która jednak jest sprytniejsza od Mane6. Uważam też, że Starlight, która ma w swoim CV bycie złodupcem, powinna wcześniej już zauważyć, że coś może być nie tak z tym źrebięciem.

Poza tym, w jej planie jest też kilka innych dużych dziur. Po pierwsze, Cozy Glow najwidoczniej nie zdaje sobie sprawy z faktu, że Equestria jest uzależniona od magii i bez niej za długo by nie pociągnęła, bo chociażby jest niezbędna do działania prawidłowego cyklu dnia i nocy czy szybkiej komunikacji. Po drugie, co zamierzała zrobić dalej, gdy wydawałoby się, że to ona za wszystkim stoi? Nawet jeżeli Neighsay by nie uciekł i nie zawiadomił Księżniczek, to

nadal kiedyś musiałyby się dowiedzieć i zrobić Cozy wjazd z całą armią. Może miałyby wtedy dość dużo czasu, żeby zmanipulować większą grupę kucy (wystarczy zobaczyć, jak łatwo udało jej się nastawić uczniów szkoły przeciwko Young6), lecz jednak nie wierzę, że po zobaczeniu Celestii i Luny nadal byłyby po jej stronie. Kuce są przecież bardzo posłuszne swoim władczyniom. Plan Cozy Glow jest jak typowy plan dziecka, jemu wydaje się idealny, ale jest niedopracowany, więc nie ma prawa się udać.

Czy Cozy Glow jest dobrym czarnym charakterem? Na pewno jest znacznie lepszą postacią niż Sombra. Nie jest też złoczyńcą pokroju Starlight, która to właściwie nie była zła, tylko zagubiona. Myślę, że znacznie bliżej jej do Chrysalis, która jest tak po prostu z natury zła i żądna władzy. Bo czy różowe kulki słodczy nie mogą mieć mrocznej duszy?

Mogę się założyć, że jeszcze ją zobaczymy. Najpewniej już w openingu kolejnego sezonu.





# Rysowanie to magia

Tanie kredki cz. 1

**W**iększość ludzi chociaż raz w życiu miała styczność z tzw. „kredkami szkolnymi”. Można je dostać w najzwyklejszej Biedronce, są tanie, sprzedawane w fantastycznych pudełkach, a czasami nawet zapachowe... Brzmi kusząco, ale pozostaje pytanie, czy te kredki nadają się tylko do dziecięcych zabaw czy jednak podążają trudnym zadaniom, przed którymi staje początkujący rysownik?

» *Moonlight*

## Krótki wstęp do serii

Ostatnio czasy w moich artykułach opisywałam raczej droższe, hobbystyczne kredki, w które moim zdaniem warto zaopatrzyć się na kolejnym etapie plastycznego kształcenia. Lecz nie zawsze jest sens wydawać małą fortunę na początku drogi z hobby, które może nam się nie spodobać. Dlatego postanowiłam zrobić dla Was małe rozzeznanie. Wybrałam się do sklepu plastycznego i zakupiłam najtańsze kredki, jakie były w asortymencie. Jest tego sporo, ale żeby na początek nie zatopić Was w fali tekstu, wylosowałam trzy opakowania różnych firm i na ich temat będzie dzisiejszy artykuł. Pozostałe kredki przedstawię Wam w kolejnych artykułach tej serii. Jeśli znacie jakieś dobre, tanie przybory, które nadają się do naszych małych testów, piszcie śmiało! Nasz fanpage czeka na wszelkie propozycje: <https://www.facebook.com/EquestriaTimes2014/>. Te

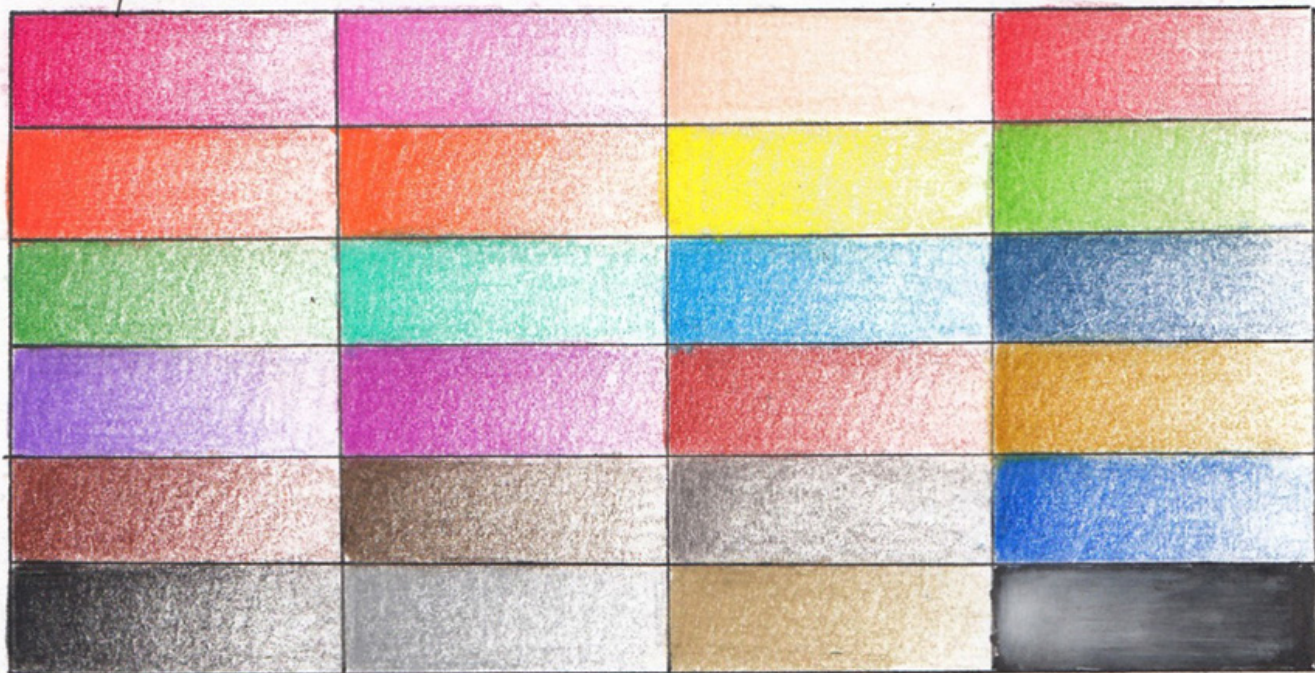
artykuły w końcu w założeniu mają pomagać w Waszym plastycznym rozwoju i przy okazji ja też mogę coś z tego uszczknąć.

## Papierowi przyjaciele, nie tylko do szkolnej ławki

Nazwanie Paper Mate kredkami szkolnymi odrobinię by im ubliżyło, gdyż mimo swojej niskiej ceny bardzo dobrze radzą sobie na kartce. Kredki te sprzedawane są w zestawach po 12 i 24 kolory i można je zakupić w przedziale cenowym od 6 do 10 zł za opakowanie. Ołówki chroni oczywiście jedynie kartonowe pudełko z wyciętymi okienkami, ukazującymi zawartość. Choć mimo tego, że jest dość wytrzymałe, dużo wygodniej będzie przełożyć je do piórnika, gdyż samo otwieranie kartonika jest dość uciążliwe. Za mój zestaw 24 sztuk zapłaciłam jedyne 7,90 zł, co daje nam ok. 0,33 zł/sztukę.

Wygląd kredek jest dość prosty i typowy dla artykułów szkolnych. Poza nazwą nie posiadają żadnych innych ozdób. Są to dość cienkie, obłe narzędzia i choć ich kształt nie chroni przed staczaniem się ze stołu, to zapewnia dość komfortowe używanie.

Gama kolorystyczna jest całkiem uniwersalna. Prócz barw podstawowych posiada również kredkę białą, srebrną i złotą, co stanowi ciekawe urozmaicenie. Dzięki temu kredek można równie dobrze używać na kolorowym papierze, bez oba-



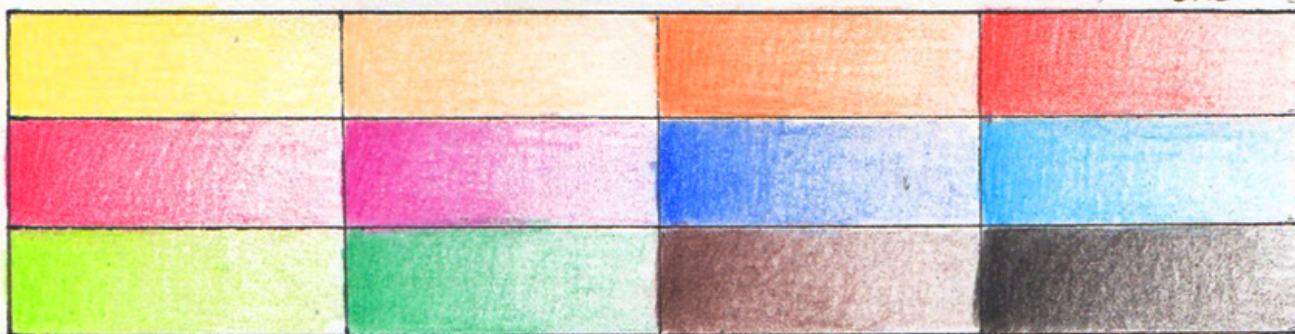
wy, że zabraknie nam barw do podbicia kontrastu pracy. Paleta dobrze sprawdzi się do rysowania kucyków, ponieważ ołówki całkiem dobrze mieszają się ze sobą, dzięki czemu z powodzeniem możemy uzyskać barwę sierści naszej ulubionej postaci w kilku prostych krokach. Nie jest to tak szybkie i przyjemne, jak u kredek z wyższej półki, ale za tę cenę jest naprawdę imponujące. Bardzo łatwo można uzyskać m.in. kolor miętowy, który był niezbędny podczas kolorowania portretu Sandbara.

Pomimo tego, że marka Paper Mate jest raczej nakierowana na dzieci, te ołówki naprawdę zaskakują jakością. Rysiki są dość wytrzymałe, choć nie można ostrzyć ich w zbyt długi szpic, bo łatwo poddają się naciskowi. Pigment rdzenia kredki ma średnią intensywność, ale gdy poświęcimy im trochę więcej czasu, to da się z nich sporo wyciągnąć. Dobrze współpracują z gumką i nie niszczą powierzchni kartki podczas rysowania. Przyznam, że z początku obawiałam się ich



STAEDTLER Noris Club 12

skizownik: Canson ART BOOK ONE



użyć, ale przybory te bardzo miło mnie zaskoczyły i praca nimi była do tej pory najprzyjemniejsza, w porównaniu do innych kredek z tej półki cenowej.

## Z polecenia pani redaktor naczelnej

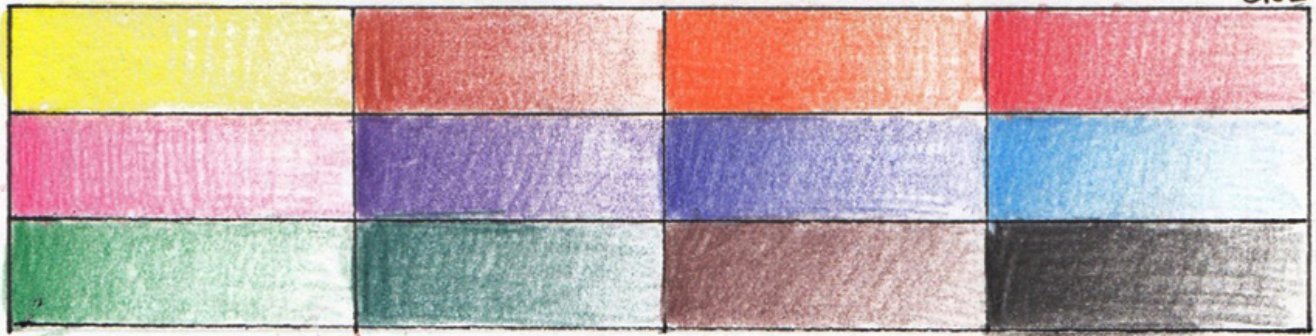
Jako drugie na ruszt polecały kredki Staedtler Noris Club z systemem A-B-S (anti break system), które swego czasu polecała mi sama Cahan. Pierwszą próbę mieszania kolorów przeszły dość korzystnie, zgodnie z oczekiwaniami. Staedtler można dostać w zestawach po 12, 24 i 36 sztuk. Mnie udało się zakupić najmniejsze opakowanie z dodatkowym ołówkiem i malutką, uroczą gumką (która swoją drogą naprawdę dobrze wymazuje) i zapłaciłam za nie ok. 10 zł. Nie uwzględniając gratisów do ceny, daje nam to ok. 0,80 zł/sztukę.

Samo kartonowe opakowanie, w którym dostajemy kredki, jest nieco gorzej wykonane niż w przypadku Paper Mate i bardzo łatwo je uszkodzić przy nieumiejętnym otwieraniu. Jeśli jednak chcecie trzymać je w tym prostym, nierzucającym się w oczy pudełeczku, to lepiej nie przecinać przerywanej linii na górze. W innym wypadku opakowania nie będzie dało się już zamknąć, a kredki będą wypadać co rusz, tworząc kolorowy chaos. Chociaż ich sześciokątny kształt powinien chronić je przed staczaniem się z płaskich powierzchni. Drewno otaczające rysik jest dość twarde, więc z początku trzymanie ołówka może być nieco



BIC KIDS TROPICOLORS2 12

skicownik: Ganson  
ACT  
Book  
ONE



niewygodne, lecz z czasem dłoń przyzwyczaja się i nie ma już aż takiego dyskomfortu. Sam wygląd niewiele odbiega od droższych kredek hobbystycznych. Każdy egzemplarz posiada wytłoczoną złotą nazwę marki, serii i kraju produkcji.

W moim zestawie paleta jest dość ograniczona, ale zawiera wszystkie niezbędne kolory do wymieszania pozostałych, wliczając w to naprawdę ładną magentę. Brakuje tu jednak kredki białej i szarej, co nieco utrudniło mi pracę podczas tworzenia rysunku na białej kartce, acz kolor beżowy całkiem nieźle sobie poradził w roli zamiennika. Intensywność koloru tych grafitów zależy od używanego podłoża. Znacznie lepiej radzą sobie na matowej, porowatej kartce niż na gładkim, śliskim brystolu. Rysik jest wzmocniony, więc nie łamie się tak łatwo i dość dobrze trzyma szpic. Warstwy mieszają się też trochę gorzej od Paper Mate, ale jak na kredki tej klasy i tak robią to dobrze. Rysiki należą do tych twardszych, więc lepiej uważać z naciskiem, by nie żłobić zbyt mocno w strukturze kartki.

Na początek przygody z rysowaniem zdadzą egzamin, lecz później mogą nie podołać wzrastającym wymaganiom. Większe zestawy posiadają już białą kredkę, więc raczej po-

lecam dołożyć parę groszy, jeśli macie zamiar, tak jak ja, bawić się efektami na kolorowych kartonikach.



## Plastikowa tortura

Tym razem, dla odmiany... będę narzekać. Bo wiem ostatnim omawianym zakupem w tym zestawieniu będą kredki firmy Bic z serii Kids. Mam wrażenie, że te ołówki powielają wszystkie negatywne stereotypy, że przybory dla dzieci nie muszą być dobrze napigmentowane ani przyjemne w użyciu, a jedynie niełamliwe i łatwe do temperowania. Poza tym napisy zawarte na opakowaniu mogą wprowadzać w błąd, ponieważ w jednej linijce informują konsumenta, że ich początkowo drewniany produkt, został wykonany z żywicy syntetycznej bez dodatku drewna. Przynajmniej jest się z czego pośmiać, bo podczas rysowania nie jest już wcale do śmiechu. Lecz zacznijmy od początku, jak w poprzednich akapitach. Udało mi się zakupić kredki z serii Tropicolors 2, więc dalsze zestawienie będzie dotyczyło tej serii.

Kredki te można dostać w zestawach po 12, 18 i 24 kolory. Za mój najmniejszy zestaw zapłaciłam 12,90 zł, co daje nam trochę ponad 1zł/sztukę, co jest moim zdaniem zdecydowanie zbyt wysoką ceną w porównaniu do jakości rysika i braku przyjemności używania tych przyborów na tle dwóch poprzednich propozycji.

Samo kartonowe opakowanie nie jest złe, ponieważ umożliwia bardzo wygodny dostęp do zawartości. Odginając górną część pudełka, można w łatwy sposób stworzyć bardzo wygodną nóżkę, dzięki którym wszystkie kredki są widoczne. Ułatwia to też wyjmowanie wybranej sztuki. Opakowanie jest też dość oszczędne w ozdobach i na pierwszy rzut oka nie widać, że to kredki dla dzieci. Chyba że spojrzysz centralnie na napis „Kids”.

Wygląd samych ołówków jest charakterystyczny, ponieważ pomiędzy pasmami kolorowego lakieru prześwituje surowy materiał, z którego zrobiono tę sześciokątną kredkę. Każda sztuka posiada także wytłoczoną złotą nazwę serii, marki i kraju pochodzenia. Ta wcale nie drewniana żywica, która otacza rysik, jest całkiem miękka, przez co wygodnie leży w dłoni i nie męczy ręki podczas trzymania. Niestety, ma to też swoje słabe strony, ponieważ kredkę bardzo łatwo złamać na pół, co zwykle cieszyło się wielkimi wiewatami ze strony klasowych łobuzów. Bici naprawdę wyglądają obiecująco, zanim przyłoży się je do kartki. Samo wewnątrz ołówka jest już całkowicie inną

historią. Zakwalifikowałbym je do bardzo twardej kredek, które same z siebie oddają mało pigmentu. W ogóle nie pyłają i nie tworzą smug na papierze, lecz też nie mieszają się ze sobą i pozostawiają żłobienia na jego powierzchni. Zakolorowany obszar jest śliski i odbija światło, co skutecznie uniemożliwia nakładanie warstw. Przez to gama kolorystyczna staje się uboższa, ponieważ z ich pomocą bardzo trudno stworzyć nowe odcienie czy barwy. W najmniejszym zestawie brakuje beżowej kredki, chociaż nie jest ona taka niezbędna do rysowania uroczych koników. Pod względem użytkowania przez dzieci, te cechy są na plus, ponieważ kredka nie jest w stanie pobrudzić użytkownika ani odzieży, co do ścian nie mam pewności. Bici łatwo się temperuje, a rysiki trzymają szpic, chociaż ciężko uzyskać nimi ostre krawędzie, co dodatkowo zwiększa bezpieczeństwo, ale obniża precyzyjność użycia. Sama raczej się z nimi nie zaprzyjaźnię.

## Gdy nasze narzędzie jest problematyczne

Istnieje wiele technik, które nieco podniosą ciekawość naszej pracy mimo niskiego budżetu. Do napisania pierwszej porady zainspirowały mnie kredki Bic, z którymi mordowałam się dość długo, ale ostatecznie efekt wyszedł całkiem zadowolający.

Jeśli kredka jest trudna w użyciu i nie chce mieszać się z innymi kolorami, zamiast głowienia się nad stworzeniem idealnego gradientu, lepiej spróbować pobawić się teksturą rysunku. Stawiając kreski, zwracajmy uwagę, w którym kierunku je stawiamy. Bardzo efektywnym sposobem wykorzystania tej techniki jest rysowanie piór „na zakładkę”. Podczas kolorowania należy kierować rysik na zmianę, próbując narysować wiele literek ‘v’, jedna na drugą. W ten sposób, nawet jeśli cieniowanie pracy nie będzie zbyt dopracowane, rysunek dalej będzie miał pewne elementy przestrzenne, które odciągną uwagę od pozostałych niedociągnięć. W ten sam sposób można również odznaczyć zgięcia na materiale lub zmierzwiłone futro, modyfikując odpowiednio stawiane linie. Ważne jest, by nie zrażać się, gdy coś nie wychodzi, ale spróbować obrócić wady w zalety, a jest szansa, że dany efekt się spodoba. Nie trzeba do tego rozbijać skarbonki!

# MANAD.PL

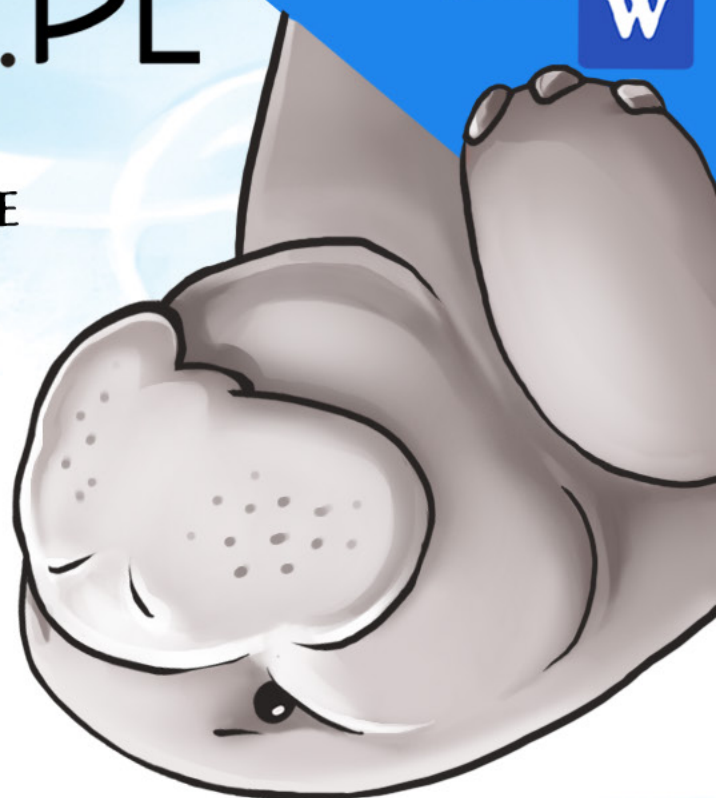


**W NASZYM SKLEPIE ZNAJDZIECIE WIELE  
INTERESUJĄCYCH GADŻETÓW!**

**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**





# Knights of Sidonia – recenzja anime

**L**udzkość jest śmiertelnie zagrożona. Minęło już tysiąc lat, od kiedy Ziemia została zniszczona (dosłownie przekrojona na pół) przez agresywny gatunek obcych, zwany Gauna, a ludzkość zdołała się ewakuować na pokładzie ogromnych okrętów kolonizacyjnych, które rozproszyły się po całej galaktyce. Mimo to ocaleni wciąż muszą uciekać przed pościgiem, desperacko broniąc się przy użyciu mechów wyposażonych w cudowną broń. I dzięki nieetycznym eksperymentom naukowym. I odrobinie niepasujących do całości romansów.

» *Ghatorr*

„Rycerze Sidonii” to dwusezonowy serial anime oparty o mangę (wydawaną w Polsce) autorstwa Tsutomu Nihei, który stworzył też m.in. „Blame!”. Z pozoru wydaje się mieć dość prostą fabułę – główny bohater, Tanikaze, od małego żył w osamotnieniu z dziadkiem ukrywającym się w czeluściach Sidonii, tytułowego okrętu kolonizacyjnego. Gdy jego opiekun umiera, nasz protagonista podejmuje próbę kradzieży jedzenia z fabryki, zostaje złapany i przywieziony do cywilizacji – i od razu, kompletnie nieświadomy tego, co się dzieje wokół niego, wplątany w polityczno-naukowe gierki dowództwa okrętu. Co więcej, ze względu na wychowanie (które w większości polegało na trenowaniu na porzuconych symulatorach) otrzymuje przydział do jednostki pilotów. Niedługo potem Sidonia, po raz pierwszy od wielu lat, napotyka ślady Gauna...

Całość błyskawicznie zaczyna się komplikować. Różne grupy reagują swoiście na przybycie „dzikusa” z wnętrza okrętu, dziadek bohatera okazuje się być kimś ważniejszym, niż by się początkowo mogło wydawać, a zagrożenie dla Sidonii narasta. W grę szybko zaczynają wchodzić wewnętrzne konflikty o władzę oraz nieco (potem bardzo) nieetyczne eksperymenty naukowe, mające poprawić szanse ludzkości na wygraną w wojnie. Dla smaczku dochodzi jeszcze kilka protestów, rasizm, szok kulturowy głównego bohatera (szczególnie, że ze względu na swoje pochodzenie, nie ma najnowszych modyfikacji genetycznych)... nie sposób się nudzić. W drugim sezonie dochodzą jeszcze wątki rodem z „haremorek”, które, moim zdaniem, niezbyt pasują do całości, ale są wykonane ze smakiem i kunsztem, przez co nie psują zbytnio pozytywnych wrażeń.

Fabuła prowadzona jest w dość szybkim tempie, dawając widzom informacje i zawsze będąc w stanie zarówno postawić przed nimi ważne pytania, jak i na nie w odpowiednim momencie odpowiedzieć. Na wysokim poziomie stoi jakość tworzonego świata – wiele szczegółów, takich jak zwyczaje pogrzebowe czy noszenie uprząży, ma głębszy sens i doskonale wpisuje się w obraz społeczeństwa, które od tysiąca lat desperacko stara się przeżyć konflikt z obcymi. Czuć, że ci ludzie są w stanie poświęcić naprawdę dużo, by osiągnąć swój cel, a organizacja ich społeczeństwa różni się od naszego. Dziwić może tylko zmodyfikowany genetycznie, gadający niedźwiedź – ale to akurat taka uroda dzieł Tsutomu Nihei (a i to nie przeszkadza, bo Lala zwyczajnie jest fajną postacią



i basta!). Całość bywa naprawdę mroczna, szczególnie w scenach, które zawierają przywództwo okrętu – ale od czasu do czasu pojawiają się bardziej komediowe sceny, by nie znużyć widza ciągłym pesymizmem i problemami.

Żadne anime z mechami w kosmosie nie byłoby jednak sobą bez walk oraz bez porządných przeciwników – i tu w obu aspektach „Rycerze Sidonii” spisują się wyśmienicie. Starcia są doskonale zainicjowane i udźwiękowione, a dzięki rosnącej sile Gauna, protagonisty muszą się starać przy każdym spotkaniu z wrogiem. Postaci nie mają żadnych fabularnych tarcz – giną, są okaleczane, przeżywają problemy psychiczne w związku z walkami. Sami obcy również są świetnie zaprojektowani – czuć ich obcość, brak wspólnego podłoża z ludźmi. To nie są przedstawiciele naszego gatunku z kilkoma dodatkowymi mackami i zieloną skórą, którzy są odrobinę bardziej wojowniczy, a kompletnie odmienne od nas stworzenia. Ich logika, a nawet powód do wojny z ludźmi, są trudne lub niemożliwe do zgłębienia. Co więcej, stworzy te są piekielnie ciężkie do zabicia, zdolne do zmieniania kształtu, inteligentne – więc nie raz i nie dwa zaskoczą oraz zaniepokoją zarówno widzów, jak i bohaterów.

Postacie w „Sidonii” nie są przesadnie skomplikowane – główny bohater ma silne poczucie obowiązku, ma problemy z dopasowaniem się, jedna dziewczyna go lubi, jeden facet nie, i tak dalej – ale to nie przeszkadza. Doskonale spełniają zadanie postawione przed nimi przez twórców i nie rażą ani nadmierną prostotą, ani przekombinowaniem.

Bardzo trudno jest za to przyzwyczać się do grafiki. Tak jak, przykładowo, w „Ajinie”, całość nie jest narysowana, a wyrenderowana. O ile otoczenie, kosmos oraz, szczególnie, Gauna wyglądają świetnie, o tyle ludzie – zarówno sylwetki, sposób poruszania się oraz twarze – początkowo rażą. Absolutnie żadnych zarzutów nie mam z kolei wobec udźwiękowania. Utwory początkowe, z pierwszego i z drugiego sezonu, przykuły moją uwagę na tyle, że oglądałem przez nie serial dwa razy dłużej, niż powinienem – bo ciągle cofałem odcinek do samego początku, by znowu posłuchać muzyki. Muzyka w tle, dźwięki oraz głosy postaci również są świetnie wykonane i dobrze kreują atmosferę. Szczególnie przychodzą mi tu na myśl sceny bitew – zwłaszcza tych, w których występuje Gauna określana jako „Crimson month hawk”. To trzeba usłyszeć, by poczuć to napięcie.

Niestety, anime urywa się nagle – nakręcono tylko dwa z trzech zaplanowanych sezonów, przez co fani chcący dowiedzieć się, jak zakończyła się wojna ludzi z Gauna zmuszeni są do sprawdzenia mangi. Prace nad trzecim sezonem podobno trwają, choć konieczne było ich przedłużenie ze względu na skupienie się na ekranizacji „Blame!”. Nawet mimo tego, jestem zobowiązany, by „Rycerzy Sidonii” polecić każdej osobie, która lubi mechy, wielkie potwory czy walki w kosmosie – a nawet tym, które za tym nie przepadają. Gdy już się przełknie fakt, że bohaterowie wyglądają jak wyglądają, można przy tym serialu naprawdę miło spędzić czas.





## Bone – recenzja komiksu

**H**mmm... Co by wyszło, gdyby tak Walt Disney zdecydował się na stworzenie własnej wersji Władcy Pierścieni? Cóż, tego już się raczej nie dowiemy (no, chyba że jednak odmrożą Walta), ale myślę, że efekt przypominałby komiks, który dziś przyszło mi recenzować. Panie i Panowie, oto „Bone”!

» *Coldwind*

„Bone” to seria autorstwa Jeffa Smitha, licząca sobie 55 numerów. O jej jakości może świadczyć fakt, że zdobyła ona kilka Nagród Eisnera (komikсового odpowiednika Oscarów). Została też uznana przez magazyn Time powieścią graficzną wszech czasów. Ale dosyć już o tym, przejdźmy do meritum.

Głównymi bohaterami serii jest trójka kuzynów: Fone Bone (everyman przypominający Myszkę Miki), Smiley Bone (półgłówek z upodobaniem do cygar, tutejszy Goofy) i Phoney Bone (krzyżówka Donalda i Sknerusa, cwaniak, który nie przepuści żadnej okazji do zdobycia pieniędzy), którzy wskutek machinacji tego ostatniego musieli uciec z rodzinnego Boneville. Rozdzieleni na pustyni wskutek ataku szarańczy, trafiają w końcu do Doliny, miejsca żywcem wyjętego z dzieł Tolkiena. Napotyka tam na całą galerię postaci: dziarską Babcię Ben, jej wnuczkę Thorn, zdającą się nie pamiętać nic ze swojego dzieciństwa, czy też tajemniczego Wielkiego Czerwonego Smoka. Przybycie bohaterów uruchamia lawinę wydarzeń i stają się oni celem sił zła: żarłoczych Szczurostworów i ich władcy Kingdoka,

a także tajemniczej zakapturzonej postaci, będącej na usługach złowrogiego Władcy Szarańczy...

Komiks jest przeznaczony zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych, chociaż w ostatnich numerach skręca na nieco mroczniejsze tory, nie tracąc jednak przy tym na jakości. Kadry narysowane zostały miłą dla oka kreską, nasuwającą skojarzenia z historiami drukowanymi w „Kaczorze Donaldzie”. Opowieść, jak każda porządna przygodówka, wciąga od początku do końca i kiedy już dociera się do ostatniej strony, czuje się żal, że nie ma już nic dalej. Obfituje ona w momenty humorystyczne (częstokroć slapstickowe), choć znalazło się tu też miejsce na te mniej wesołe, przy których może polecieć łezka. Połączenie to wyszło bardzo dobrze – przykładem tego, jak w serii coś poważnego przechodzi w groteskę, jest wątek pewnego omenu, który koniec końców okazuje się... nie powiem, to już bardzo duży (dosłownie i w przenośni) spoiler. Godna pochwały jest kreacja postaci, w które udało się autorowi tchnąć życie. W mojej opinii najlepsi są tutaj Smiley (pokazujący z czasem swoje bardziej opiekuńcze oblicze) i Phoney, który nawet w obliczu końca świata planuje coraz to nowe przekrety.

Z czystym sercem mogę polecić „Bone” Wam wszystkim. Komiks spełnił wszystkie pokładane w nim nadzieje, i to z nawiązką. Takiego humorystycznego fantasy to ze świecą szukać. Seria niedawno została wydana po polsku jako „Gnat” w trzech tomach, a tłumaczenie jest podobno dobrej jakości. Pozdrawiam i zapraszam do lektury.



## Rozczarowani – recenzja serialu

**W** tym roku twórcy „Futuramy” i „Simpsonów” wypuścili w świat nowy serial „Rozczarowani” (w oryginale: „Disenchantment”). Czy ta animacja jest warta obejrzenia, czy raczej jest tylko rozczarowaniem?

» *Gray Picture*

Czasem sama jestem zażenowana żartami, które dają do artykułów (i które przechodzą przez korektę oraz skład bez żadnego zwrócenia uwagi, że mam się ogarnąć, więc pamiętajcie, drodzy czytelnicy, to tylko częściowo moja wina). Ale musicie mi wybaczyć akurat ten, bo z tego, co jak dotąd widziałam w internetach, to nawet najkrótsza recenzja „Rozczarowanych” nie może istnieć bez takiego nawiązania do tytułu. Wybaczcie, najwidoczniej taka wola siły wyższej.

Królewna, demon i elf wchodzą do baru... Głównymi bohaterami tej osadzonej w średniowiecznej scenerii animacji jest bardzo specyficzne trio. Bean to księżniczka podupadającego królestwa, która zdecydowanie powinna zapisać się do Anonimowych Alkoholików, gdyby tacy istnieli w krainie, w której przyszło jej żyć. Muszę przyznać, że to jedna z moich ulubionych postaci tego serialu, głównie dzięki depresyjnym żartom, które co jakiś czas opowiada. Księżniczka ma swojego osobistego demona o uroczym imieniu Luci, który został wysłany

do Bean przez czarnoksiężników, żeby sprawdził ją na złą drogę. Co prawda dziewczyna jak dotąd nie potrzebowała w tym pomocy, ale ponoć w grupie rażniej. Do tego towarzyszy jej głupiutki Elfo, który uciekł z krainy elfów, gdyż miał dość powszechnej szczęśliwości tam panującej. Głównym zajęciem tej trójki jest chłanie, wpadanie w kłopoty, picie i irytowanie ojca Bean. Czasem zdarzy im się też uratować królestwo czy wyruszyć na epickiego quasta po jakiś pradawny artefakt.

Trudno się przyczepić do samego wyglądu tej animacji. Kreska jest dość podobna do tej w „Futuramie”, nawet trochę ładniejsza, ale „Rozczarowani” to znacznie nowsza produkcja, więc nie ma się czemu dziwić. Kreskówka została zrobiona w ten sposób, żeby całość była brzydka, co doskonale wpisuje się w przygnębiający, średniowieczny klimat. Tym, co mi się wyjątkowo podoba, są szczegółowe tła.

Jedyne, co może rozczarować (przepraszam), to humor „Rozczarowanych”. Nie jest co prawda źle, bo w końcu w serialu jest dużo żarów o samobójstwie od Bean, przemyśleń Luciego o zagładzie i szkodzeniu ludzkości, czy niemądrych tekstów Elfo. Jednak w ciągu tych 10 odcinków, na głos zaśmiałam się tylko ze 2 razy. Spodziewałam się czegoś lepszego, zwłaszcza że osadzenie fabuły w średniowieczu daje duże możliwości humorystyczne. Krótko mówiąc: jest dobrze, ale mogło być lepiej.



# Irresponsible Captain Tylor

## – recenzja anime

**S**ą bohaterowie, którzy mają nadludzkie moce i za ich pomocą niosą światu dobro i sprawiedliwość. Inni mają niewyobrażalny poziom intelektualny, przez co regularnie są w stanie przechrzyć swoich wrogów. Jeszcze w innych dziełach literackich lub filmowych zdarzają się tacy, którzy brakuje im w innych dziedzinach nadrobienia charyzmy, przez co są w stanie pociągnąć za sobą tłumy (albo przynajmniej grupkę zwolenników, równoważących ich wady). Jest też nieodpowiedzialny kapitan Tylor...

» *Ghatorr*

Justy Tylor ma bardzo prosty plan na życie – chce sobie znaleźć wygodną, spokojną pracę, w której się nie będzie musiał za dużo trudzić, a będzie mógł liczyć na dobry zarobek. W związku z tym decyduje się na dołączenie do floty – bądź co bądź jest spokojnie, więc jakaś prosta praca biurowa jest w zasięgu ręki! Niestety dla głównego bohatera, wybuch wojny ludzkości ze Świętym Imperium Raalgon, a on sam przypadkiem ratuje życie pewnego admirała – zapewniając sobie szybki awans, własny okręt o dumnej nazwie Soyokaze, i stanowczo zbyt ciekawe życie. Jego losy możemy śledzić przez 26 odcinków serialu anime „Irresponsible Captain Tylor” – komediowej space opery.

Jak łatwo się domyślić, nasz bohater zadziwiająco często pakuje się w kłopoty. Zresztą Soyokaze samo się o to prosi – jest to bowiem okręt, na który zsyła się najbardziej problematyczne jednostki

w całej gwiazdnej flocie. Banda twardych marines o kwadratowych szczękach i wyraźną niechęcią do słuchania rozkazów, doktor, który jest w stanie dobrze (przynajmniej wg własnego mniemania) wykonywać obowiązki dopiero po kilku głębszych, zdecydowanie zbyt idealistyczny i skłonny do wzruszeń pierwszy oficer... może i te postacie nie mają głębi psychologicznej na skalę Rowu Mariańskiego, ale są nakreślone wystarczająco wyraziście, by dobrze spełniać swoją komediową funkcję. Dość powiedzieć, że po zobaczeniu całości prawie od razu zacząłem tęsknić za tą bandą przegrywów. Po drugiej stronie barykady również znajdziemy kilka interesujących postaci – od młodej monarchini po wiernego aż po grób kapitana Raalgońskiego imperium.

Przynajmniej na początku sporą dawkę komedii tworzy kontrast pomiędzy Tylorem a sytuacją wokół niego. Ot, wszystko jest wyciągnięte rodem z poważnego serialu – aż do momentu, w którym na scenę wchodzi kapitan. Nasz bohater w pewien niewytłumaczalny sposób, mieszając nadludzkie szczęście z niewyobrażalnym pechem i odrobiną swojego geniuszu/głupoty, jest w stanie przekształcić każdą sytuację, która mogłaby się pojawić w dowolnej space operze, w niewielką, komiczną katastrofę. Szczególnie widać to przy scenach, w których pojawia się raalgoński dowódca – z każdą chwilą coraz bardziej przesiąknięty szacunkiem do Tylora i nieświadomy fakt, kim naprawdę jest jego nemezis.

W takim towarzystwie nie ma chwili na nudę. A to Soyokaze zostaje wysłane w niebezpieczne miejsce na linii frontu, a to próba zaprogramowania gry wideo idzie wyjątkowo źle, problemy z kasetą z filmem dla bardzo dorosłych psują kapitanowi dzień, ktoś się z kimś pokłóci... Serial jest nasycony akcją, ale nie cierpi na przesyt – każdy odcinek jest skupiony na jakiejś konkretnej części fabuły, przez co ogląda się to szybko i z wyraźną przyjemnością.

Pewnym zawodem można być fakt, że nie ma tu za wiele starć w kosmosie. Soyokaze rzadko ma okazję w ogóle poruszyć działami, a piloci i marines na pokładzie się wyraźnie nudzą. Gdy już dochodzi do walki, z reguły kończy się ona szybko, a sytuację ratuje nie przewaga w sile ognia, a szczęście/bystrość kapitana Tylora.

Sam serial jest dość wiekowy – powstał w roku 1993, więc kreska trąci nieco myszką, szczególnie jeśli chodzi o nasycenie kolorów. Mimo to od strony graficznej „Irresponsible captain Tylor” trzyma się świetnie – każda postać wygląda inaczej, dzięki czemu nie ma problemów z ich rozpoznawaniem, tła są wyraźne i szczegółowe, a kilka epickich (EPICKICH) scen zapiera dech w piersiach.

Równie przyjemnie prezentuje się muzyka. Skoczna, sympatyczna, wpadająca w ucho – pasuje idealnie do takiego serialu. Szczególnie wyróżnia się tu opening, który od razu nastawia widza pozytywnie i wprowadza go w klimat całości. Co ważniejsze, sceny mają swoje własne motywy dźwiękowe i załączam – zapadają przez to jeszcze mocniej w pamięć. Szczególnie to dotyczy jednego momentu, gdy w moich głośnikach zabrzmiała muzyka klasyczna, przez co poczułem się prawie, jakbym oglądał

nieśmiertelne „Legend of the Galactic Heroes”. Biorąc pod uwagę, że był to kawałek uwertury z opery „Wilhelm Tell”, bardzo energiczny, w pełni pasował on do reszty utworów grających w tle.

Wiele postaci w serialu kłóci się, czy ich dowódca to wyjątkowy idiota, czy wyjątkowy geniusz. Widzowie po obejrzeniu serialu zapewne też się będą nad tym zastanawiać, szczególnie że w każdym odcinku jest sporo dowodów na poparcie obu tez. Niezależnie od tego, do jakiego wniosku się dojdzie, nie zmieni to faktu, że Tylor wzbudza sympatię – tak samo, jak cały serial i każda z jego części składowych. Przebiłem się przez całość z (u)śmiechem na ustach, wyśmienicie się bawiąc. Bardzo dużo humoru, kilka poważniejszych scenek dla smaczku, wiele postaci... Nie jest to może serial oryginalny, ale po komedii ciężko się spodziewać, by twórcy wymyślali koło od nowa – szczególnie jeśli część dowcipów pochodzi z wyśmiewania się z klisz. Serdecznie polecam każdemu fanowi space oper, komedii, anime – i dobrych seriali.

Dodam, że nie jest to opinia osamotniona. Średnia 7,93/10 na MyAnimeList może nie jest zbyt imponująca, ale fakt, że amerykański autor sci-fi na tyle polubił ten serial, że napisał do antologii opowiadań w uniwersum „Honor Harrington” opowiadanie bardzo mocno nawiązujące do „Nieodpowiedzialnego Kapitana Tylora” – już tak.



# EGYPT

## PREDYNASTIC

### Predynastic Egypt – recenzja gry

**J**uż raz w Equestria Times pojawiła się recenzja gry historyczno-edukacyjnej. Mowa o „1979 Revolution”, opowiadającej o Rewolucji Islamskiej w Iranie. Grę kupiłem, szybko przeszedłem, napisałem dość pochlebną recenzję – po czym mój kontakt z tego typu tytułami się skończył, przynajmniej do czasu, gdy wypatrzyłem na Steamie dwa tytuły o starożytnym Egipcie. „Predynastic Egypt” i „Egypt: Old Kingdom” miały zagościć na moim dysku na dłuższy czas.

» *Ghatorr*

Obie gry zostały stworzone przez studio Clarus Victoria, współpracujące przy jej produkcji z rosyjskim Centrum Studiów Egipskich. Już sam ten fakt jest obiecujący – można dzięki temu liczyć na solidną podbudowę historyczną. W przeciwieństwie do wspomnianego już „1979 Revolution” są to nie przygodówki 3D, a turowe gry strategiczne – łączy je tylko solidny aspekt edukacyjny. Biorąc pod uwagę długą i bogatą historię starożytnego Egiptu, cieszy mnie, że twórcy postanowili oddać ją w kilku grach – dzięki podziałowi na tytuł o okresie predynastycznym, Starym Państwie i w przyszłości (mam nadzieję) o Średnim i Nowym Państwie, twórcy mogą lepiej skupić się na poszczególnych okresach historycznych.

Najlepiej zacząć jednak od samego początku – okresu przed powstaniem słynnych dynastii, z których słynął Egipt (dorobił się ich aż trzydziestu jeden). Gdy gra się zaczyna, nikomu się jeszcze nie śni o zjednoczonym Egipcie, czy to Górnym czy Dolnym, piramidy to odległa przeszłość, a zamiast królów mamy, w najlepszym wy-

padku, wodzów. Od tego momentu dostajemy kontrolę nad jednym z plemion, które w przyszłości mają tworzyć podstawę nowego państwa.

Gra jest dość liniowa, co może być zaskakujące, biorąc pod uwagę jej przynależność gatunkową. Co pewien czas w grze pojawiają się będą bowiem wydarzenia i wyzwania historyczne, które musimy wypełniać, jeśli chcemy przejść grę i osiągnąć dobry wynik. Krok po kroku, zaczynając z zaledwie jednym robotnikiem, a kończąc z krajem kontrolującym pół Egiptu, będziemy więc rozdzielać zadania, budować, odkrywać nowe technologie, prowadzić dyplomację oraz składać ofiary bogom.

Nasze przygody z Hierakonpolis (gra używa bardziej znanych nazw greckich, zamiast oryginalnych – w starożytnym egipskim osada ta była określana jako Nechen i na początku istnienia kraju była praktycznie jego stolicą) nie zostawiają nam dużo wyboru. Na początku, gdy jeszcze nie opanowaliśmy gry, może się nam wydawać, że jest tu dużo rzeczy do zrobienia i zadecydowania, ale drzewo technologii, rozbudowy oraz wydarzenia historyczne prowadzą nas jak za rączkę, zostawiając mało miejsca na wybór. O ile nie chcemy przegrać, konieczne jest podążanie jedną ścieżką – po kilku rozgrywkach możemy wręcz wyliczać, co w której turze zrobić, by osiągnąć jak najwyższy wynik.

Nie żeby były to trudne wyliczenia – mamy tylko kilka rodzajów surowców, maksymalnie trzy technologie lub budynki do wyboru w tym samym czasie, a do tego całą grę da się przejść w dwie godziny. Jak widać, skala rozgrywki nie jest za duża.

Za to bardzo pozytywnie wypada aspekt edukacyjny. Przez cały czas otrzymujemy opisy rzeczy, które robimy, lub dodatkowe informacje, pozwalające na pogłębienie wiedzy na temat starożytnego Egiptu. Budynki, wynalazki – wszystko jest dokładnie opisane. Do tego sam cykl rozgrywki, w którym zmagamy się z wrogimi plemionami i w trakcie okresów deszczowych gromadzimy zapasy na okres suchy, pokazuje nam, jak mniej więcej wyglądał proces przechodzenia od prymitywnego, małego plemienia do etapu formowania się państwa egipskiego. Mamy też niewielki przekrój przez mitologię, jak również proces jej formowania – do wyboru mamy kilka kultów, które dają prowadzonemu przez nas państwu różne bonusy. Do tego nie wszyscy bogowie są od razu odblokowani, a niektórzy zmieniają się w trakcie rozgrywki – na przykład po pokonaniu plemienia czczącego Setha, dla poprawy stosunków, włączamy go w nasz panteon, a w toku rozgrywki Horus zaczyna awansować na głównego boga naszego państwa.

Grafika jest prosta, ale estetyczna. W wypadku pierwszej gry z cyklu mamy do czynienia z kompletnym 2D – ruchy kamery są ograniczone, mapa jest prostą, płaską teksturą, podobnie jak wszystkie obiekty na niej umieszczone. Całość jest stylizowana na malowidła i ozdoby tworzone przez Egipcjan – np. umieszczeni na mapie robotnicy przypominają ludzi z egipskich malowideł, symbolem punktów kultury jest krzyż ankh etc. Dodatkowo wszystkie wydarzenia ilustrowane są prostym, stylizowanym obrazkiem.

Podobnie wypada muzyka oraz dźwięki – pomagają wejść w klimat, nie przeszkadzają w rozgrywce, a po przyzwyczajeniu się pomagają w rozpoznawaniu wydarzeń, jakie zachodzą w rozgrywce. Wiele więcej się nie da na ten temat powiedzieć.

Mogłoby się wydawać, że narzekam – ale tak nie jest. Na przecenie steamowej gra kosztowała za ledwie 18 złotych i za taką cenę jest to niewielka perełka. Porządne, historyczne gry edukacyjne nie zdarzają się za często, a gdy już powstają, to bywają albo bardzo skomplikowane (dzień dobry, „Victorio 2”!), poświęcają historyczność na rzecz zabawnej rozgrywki (przykładem może być dość ciekawy przypadek nowego „Battlefielda” i stanowczo ahistoryczne możliwości tworzenia żołnierza do gry w multi) lub po prostu mają problemy z połączenie aspektu historycznego i growego (dla przykładu, w „Europie Universalis II” wydarzenie o rozbiorach Polski wyskakiwało nawet jeśli Polska właśnie toczyła starcia na granicy polsko-chińskiej na Uralu).

Na tle wyżej przedstawionych gier „Predynastic Egypt” wypada bardzo dobrze – jest krótki, prosty w obsłudze, gra się w niego przyjemnie, i cały aż tchnie klimatem dawnego Egiptu. Kolejna część jest już o wiele bardziej rozbudowana i skomplikowana, co wywołuje u mnie nadzieję na jeszcze lepszy stan przyszłych gier o Średnim i Nowym Państwie (oby powstały!) – ale to już temat na osobną recenzję. Za odpowiednio niską cenę „Predynastic Egypt” jak najbardziej warto kupić i wypróbować.





# Zrób własne przygody kucyków

## Część 4 – skoki i kalendarze

**W**ostatnim numerze zaplanowaliśmy prostą grę, wykorzystującą poznane do tej pory mechanizmy. Teraz nadszedł czas, by rozpocząć jej tworzenie – wykorzystywanie dzieci, nawet kucykowych, w charakterze temperówki jest niemoralne, więc pora zrobić z nią to, co powinno się robić z nieletnimi. Oczywiście, mam na myśli wysłanie jej do szkoły – i, dzięki zastosowaniu zakotwiczeń, metody „call” zamiast „jump” oraz tak zwanych displayables, nieco urozmaicimy jej życie.

» *Ghatorr*

### Zakotwiczenia:

Czasem w dialogach lub przemyśleniach postaci przydaje się możliwość rzucenia odrobiny światła na jakiś fragment, który się pojawia w tekście. W Ren'py możemy to łatwo osiągnąć dzięki tagowi „a” – zakotwiczaniu.

Jego konstrukcja jest bardzo prosta w użyciu. Dla przykładu założymy, że nasza Sweetie Belle przy mówieniu wymienia kilka wydarzeń, jakie będą mieć miejsce w najbliższym czasie:

s "Cały tydzień {a=jump:school}szkoły{/a}, w sobotę {a=jump:festival}festiwal{/a}, a w poniedziałek {a=jump:exam}egzamin{/a}"

label school:

"Nie ma to jak szkoła. Sweetie jeszcze nie wiedziała, ale po pełnoletności jeszcze za nią zatęskni wiele razy"

label festival:

"Spory festiwal, na którym będzie teatrzyk, zabawy... kupa frajdy"

label exam:

"Egzamin zła i bólu, którego niezdanie będzie oznaczało trafienie do piekła Szkoły Letniej i koniec marzeń o wakacjach"

Jak widać, w tekście wypowiedzianym przez naszą małą, dzielną klacz pojawiły się dziwne konstrukcje. Tag zakotwiczania jest prosty w budowie – zaczyna się od klamry, słowa kluczowego „a”, polecenia „jump” oraz zakładki, do której mamy skoczyć. Gdy

chcemy zakończyć naszą kotwicę, umieszczamy z kolei strukturę {/a}. Dzięki temu słowo, które tak otoczyliśmy, będzie wyróżniało się innym kolorem, a po kliknięciu przeniesie nas do wskazanej zakładki! Może to być całkiem niezły zamiennik np.



tworzenia menu, takiego jak zaprezentowanego w pierwszym odcinku naszego cyklu.

## Jump/call:

Jest tylko jeden problem – mianowicie stworzona przez nas struktura... po prostu nie działa za dobrze. Jeśli klikniemy na „szkoły”, to zostaniemy, co prawda, przeniesieni do odpowiedniej zakładki, ale po jej kliknięciu przejdziemy liniijkę dalej – do opisu festiwalu, a następnie do opisu egzaminu. Coś jest nie tak, i to bardzo!

Możemy to rozwiązać, umieszczając dodatkowe instrukcje „jump” po opisach, by przenieść się potem z powrotem do jakiejś zakładki znajdującej

się przed wypowiedzią Sweetie, ale to rozwiązanie ma kilka wad. Przede wszystkim, co jeśli będziemy chcieli umieścić podobną kotwicę w kilku miejscach? Możemy chcieć umieścić odwołanie do definicji egzaminu lub festiwalu w więcej niż jednym miejscu, a wtedy albo będziemy musieli tworzyć dodatkowe zmienne, warunki etc., by skoczyć do odpowiedniej zakładki, albo...

Albo możemy po prostu użyć funkcji pokrewnej do „jump” – „call”. Działa podobnie jak „jump” – przenosi nas do określonej zakładki. Różnica polega jednak na tym, że po przejściu do słowa kluczowego „return” wrócimy do miejsca, w którym call było wywołane! Po kilku zmianach nasz kod będzie wyglądał teraz tak:

label talking:

```
$sentinel = False
s "Cały tydzień {a=call:school}szkoły{/a}, w sobotę {a=call:festival}festiwal{/a}, a w poniedziałek
{a=call:exam}egzamin{/a}"
if sentinel:
    jump talking
    s "Już mi się nie chce..."
return
```

label school:

```
"Nie ma to jak szkoła. Sweetie jeszcze nie wiedziała, ale po pełnoletności jeszcze za nią zatęskni
wiele razy"
$sentinel = True
return
```

label festival:

```
"Spory festiwal, na którym będzie teatrzyk, zabawy... kupa frajdy"
$sentinel = True
return
```

label exam:

```
"Egzamin zła i bólu, którego niezdanie będzie oznaczało trafienie do piekła {a=call:school}
Szkoły{/a} Letniej i koniec marzeń o wakacjach"
$sentinel = True
return
```

Pewnym problemem może być to, że po callu „przeskoczmy” tekst, w którym go wywołaliśmy, i wejdziemy do kolejnej instrukcji (w tym wypadku, gdyby nie if i jump, weszlibyśmy do tekstu „Już mi się nie chce...”). W tym wypadku nie chcemy tego – chcemy mieć możliwość przejścia wszystkich definicji, nie tylko jednej. By temu zaradzić, umieszczamy zmienną pomocniczą „sentinel” („strażnik”), której głównym zadaniem jest sprawdzanie, czy użyliśmy calla. Jeśli tak – to przeskakujemy z powrotem do zakładki umieszczonej przed wypowiedzianym tekstem i ustawiamy ponownie strażnika na „False”.

Jak widać, możemy teraz nawet wywołać definicję ze środka definicji – w zakładce „exam” możemy przejść do definicji słowa „szkoła”, po czym bez pudła wrócimy do słów wypowiedzianych przez naszą klaczkę.

Jest wiele możliwości, jakie nam oferuje ten mechanizm. Na przykład możemy w osobnym pliku (by zmniejszyć ryzyko wejścia naszej gry w zakładkę definicji i utrzymać porządek w kodzie) stworzyć niewielki „słowniczek” i rozwijać go w razie potrzeby.

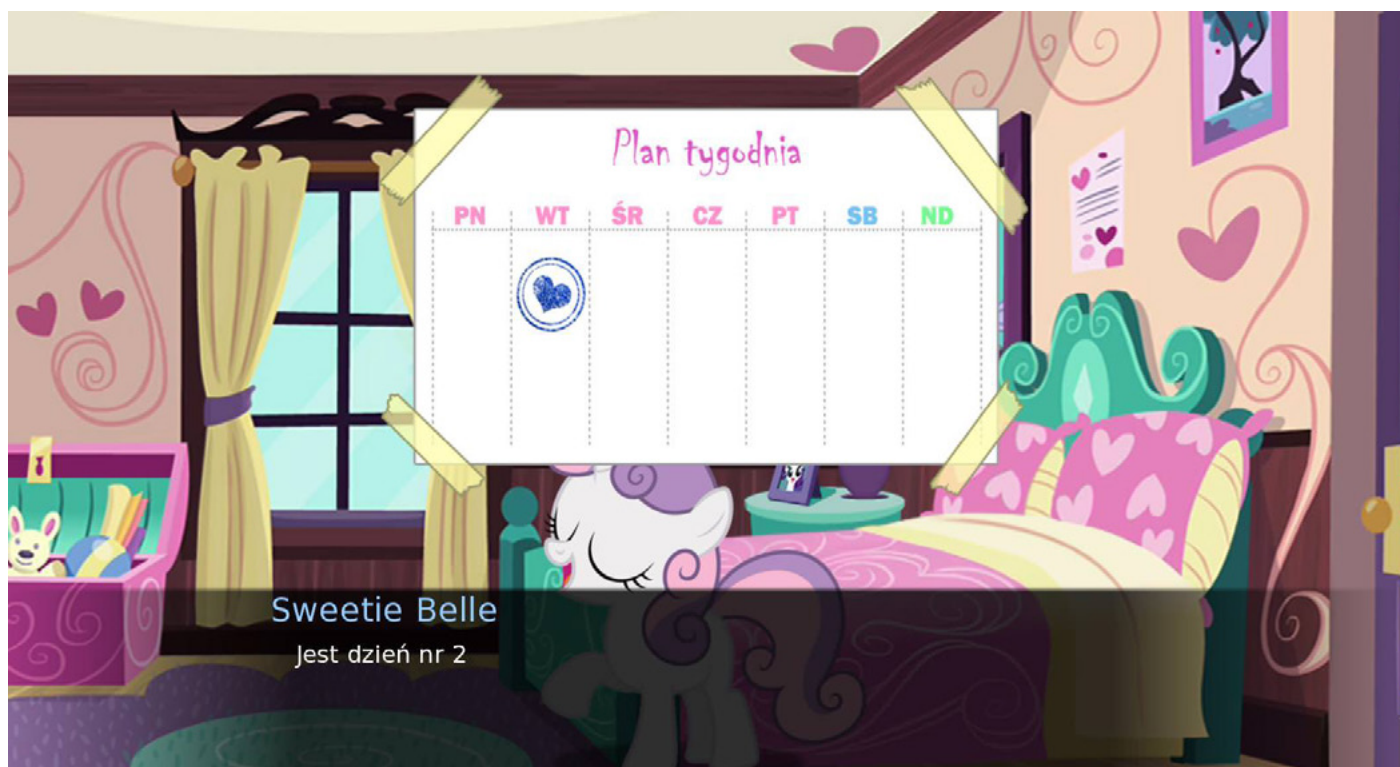
„Call” można też stosować poza zakotwiczeniem – osobno, jak jumpy. Jest to bardzo przydatne i pomaga w schludnym dzieleniu gry na osobne scenki albo np. tworzenie zakładek zarządzających zmiennymi – np. zakładki „add\_day”, która będzie zmieniać poniedziałek na wtorek, wtorek na środę i tak dalej. Trzeba tylko pamiętać o returnie i uważać, żeby gra nie weszła do niego przed aktywowaniem calla – będzie to wtedy uznane za zakończenie rozgrywki (zauważcie, że po utworzeniu nowego projektu gry na końcu skryptu już jest jeden return – można to zobaczyć choćby w pierwszym artykule z serii).

## Displayables:

Na sam koniec jeszcze słówko o obiecanych displayables. Tak w największym skrócie, są to obrazki, które nieco podrasowaliśmy przy użyciu możliwości programistycznych dostarczanych przez Ren’py. Może to być np. sterowanie obrazkiem przy użyciu jakiejś zmiennej lub wyświetlanego już na ekranie obrazka (np. możemy zrobić miniaturowy portrecik naszej postaci wyświetlany z dołu przy dialogach, który będzie mieć zawsze taki wyraz twarzy jak jej aktualnie wyświetlany obrazek).

Zadeklarujmy w kodzie taką strukturę:

```
image calendar = ConditionSwitch(  
    "day == 1", "calendar1.png",  
    "day == 2", "calendar2.png",  
    "day == 3", "calendar3.png",  
    "day == 4", "calendar4.png",  
    "day == 5", "calendar5.png",  
    "day == 6", "calendar6.png",  
    "day == 7", "calendar7.png",  
    "True", "calendar1.png")
```



Teraz, gdy w kodzie zadeklarujemy komendę „show calendar”, wyświetli nam się piękny kalendarz – o ile, oczywiście, dostarczyliśmy niezbędne grafiki. Ważne jest też odpowiednie ustawienie zmiennej „day” – w razie braku deklaracji gra wyrzuci nam błąd, a jeśli podamy niewłaściwą wartość, to wyświetli obrazek zadeklarowany przy „true”.

## Podsumowanie:

Nauczyliśmy się kilku przydatnych sztuczek, dzięki którym jesteśmy w stanie rozwinąć nasz projekt. Możemy wyświetlać rzeczy, możemy tworzyć niewielkie słowniki, dostaliśmy kilka dodatkowych możliwości tworzenia przejść do kolejnych scen... Mamy już prawie pełną wiedzę do stworzenia naprawdę rozbudowanej i ciekawej gry!



# Zrób własne przygody kucyków

## Część 4 – Pytony i ekrany

**O ile w artykule obok dyskutujemy głównie o dość drobnych kwestiach – skakanie po programie, projektowanie „flow” rozgrywki, czy wyświetlanie obrazków w interesujący sposób – o tyle tutaj zajmiemy się narzędziem, które umożliwi nam znaczące rozbudowanie naszej gry o... w sumie to o wszystko, o czym sobie zamierzamy – o ile starczy nam wiedzy i zaparcia, by to zaprogramować.**

» Ghatorr

Gry z gatunku visual novel często mają jakieś dodatkowe cechy, które pozwalają na rozwinięcie gameplayu – w „Magical Diary” co pewien czas mamy do czynienia z egzaminami, które przypominają stare, labiryntowe RPG z perspektywy pierwszej osoby (choć bardzo,

bardzo uproszczone), w „Sunriderze” mamy bitwy kosmiczne, w „Long Live the Queen” musimy wybierać plan dnia naszej postaci etc. Zrobienie czegoś takiego przy użyciu już znanych przez nas środków może być bardzo trudne, niemożliwe, albo po prostu efekt będzie nieestetyczny i nadmiernie rozdęty w kodzie. Na szczęście na pomoc przybywają nam... Python oraz Screen Language!

### Python:

Możliwość deklarowania własnych klas oraz metod ułatwi nam projektowanie gry oraz zwiększy nasze możliwości. W tym przykładzie stworzymy prostą klasę „Magic”, która będzie miała tylko dwa pola – „aktywną magię” i „maksymalną magię” oraz dwie metody.

init -4 python:

```
class Magic:
```

```
def __init__(self, max, active):
```

```
    self.max = max
```

```
    if active > max:
```

```
        self.active = max
```

```
    else:
```

```
        self.active = active
```

```
def addMagic(self, value):
```

```
    if (self.active+value) >= self.max:
```

```
        self.active = self.max
```

```
    else:
```

```
        self.active = self.active + value
```

init -4 python oznacza, że wszystko w bloku poniżej jest pisane w pythonie. -4 oznacza kolejność implementowania przy tworzeniu gry – tym ważniejszy moduł tym wartość powinna być niższa (dla przykładu, jeśli stworzymy inną klasę, która będzie korzystała z klasy Magic, ale jej wartość init Python będzie niższa, to nie będzie w stanie jej wykryć – przez co dojdzie do błędu).

W def \_\_init\_\_(self, max, active) mamy tak zwany konstruktor – ustalony sposób tworzenia obiektów danej klasy. W tym wypadku konstruktor przyjmuje dwie zmienne, max i active, po czym wpisuje je w odpowiednie pola w danej klasie. Nie musimy tych pól przedtem deklarować – Python robi to za nas. Z kolei parametr „self” oznacza tylko tyle, że dana metoda może operować na obiekcie, na którym ją wywołano. Może brzmie to skomplikowanie, ale zaraz wszystko się powinno rozjaśnić.

Poniżej definiujemy metodę „addMagic”, która znowu przyjmuje parametr „self” oraz wartość „value” – czyli ile chcemy dodać aktywnych punktów magii.

Obie metody łączy to, że program upewnia się, byśmy nie przekroczyli liczby maksymalnych punktów magii.

Dla przykładu możemy teraz w kodzie wywołać takie coś – „\$magic = Magic(10,20)”. Tworzy nam

to obiekt klasy Magic, o nazwie magic. Jak widać, przypisujemy większą wartość magii aktywnej niż maksymalnej – ale dzięki odpowiedniej budowie konstruktora wartość pola active i tak wyniesie 10, więc nie ma powodu do obaw. Jeśli chcemy wywołać metodę „addMagic”, to używamy „\$magic.addMagic(5)”, a jeśli chcemy wyciągnąć wartość któregoś z pól, to po prostu podajemy jego wartość po kropce – np. „magic.active”.

Na razie to niewiele, ale niedługo się nam przyda.

## Screen language:

Gdy odpalimy grę, naszym oczom ukazują się scena. Te dostarczone przez twórców są dość proste – ot, tło, postać, okienko na tekst, czasem jakieś menu... na szczęście możemy samodzielnie dodać kilka elementów, po czym je wywoływać w grze przy użyciu show oraz call (odnośnie tego drugiego polecam zajrzeć do drugiego artykułu o Ren'py w tym numerze, który nieco przybliży ten temat).

Dzięki zastosowaniu osobnego języka – Screen Language – możemy deklarować swoje własne sceny, rozbudowywać je oraz wywoływać.

Zaprezentowany przykład będzie dość prosty – ot, wyświetlanie na ekranie liczby punktów magii, jaką ma nasza postać. Następnie omówimy, jak działa kod.

```
screen magic_screen(magic):
```

```
    frame:
```

```
        hbox xalign 0.0 yalign 0.0 spacing 3:
```

```
            $ alignValue = 0.0
```

```
            for i in range(0,magic.active):
```

```
                add "activeMana.png" xalign 0.0 yalign alignValue
```

```
                $ alignValue = alignValue + 0.1
```

```
            for i in range(0,magic.max-magic.active):
```

```
                add "depletedMana.png" xalign 0.0 yalign alignValue
```

```
                $ alignValue = alignValue + 0.1
```

Zaczynamy od zadeklarowania naszego screenu i podanie argumentów, z jakimi ma być wywoływany. W tym wypadku jest to zmienna „magic”, będąca typu... no cóż... magic, omawianym poprzednio w tym artykule.

Następnie deklarujemy frame – jest to kontener z przezroczystym tłem na elementy. W tym wypadku trzymamy w nim tylko i wyłącznie kolejny

kontener – hbox („Box”, pudło, a z kolei „h” oznacza „horizontal”. Jest też vbox, gdzie „v” oznacza „vertical”). Gdybyśmy nie zadeklarowali najpierw elementu frame, nasze punkty magii byłyby pokazywane na tle samej gry – przez co mogłyby być mniej czytelne. Sam hbox jest umieszczony w lewym, górnym rogu ekranu (xalign i yalign).

Teraz mamy najciekawszy element. W hboxie mamy

zadeklarowaną zmienną „alignValue”, której użyjemy przy rozmieszczaniu ikonki oznaczającej manę. Najpierw umieszczamy ikonki oznaczające aktywną magię, a następnie – te oznaczające zużytą.

Dzięki temu po użyciu w grze komendy „show screen magic\_screen(magic)” pokaże nam się gustowny wskaźnik magii. Co więcej, jeśli będziemy zmieniać wartość pól w obiekcie „magic”, to nasz wskaźnik będzie się automatycznie odświeżał!

```
screen spells_screen(magic, text_size=60):
    frame:
        xalign 0.5
        yalign 0.5
        textbutton "DESTROY EVERYTHING":
            text_size text_size
            action(
                SetField(magic, "active", magic.active-5),
                SetVariable("destroyEverything", "true"),
                Return(True)
            )
```

To wyświetli nam na środku przycisk tekstowy („text-button”), którego naciśnięcie zwróci „True” i zmniejszy wartość magii. Poza tym nie zrobi niczego ciekawego – ale za to gracz będzie mógł własnoręcznie nacisnąć ładny guzik, który wywoła trzy różne akcje! W tym wypadku – zmniejszy wartość pola „active” w zmiennej „magic” o 5, ustawi wartość zmiennej „destroyEverything” na „true” i zamknie ekran. Teraz wystarczy tylko wklepać w grze komendę „call screen spells\_screen(magic)”, by gracz mógł zaspokoić swojego wewnętrznego sadystę.

### Podsumowanie:

Oczywiście, to jest zaledwie wierzchołek góry lodowej. Dla zainteresowanych polecam skorzystanie z dokumentacji Ren’Py – pod hasłem „Screens and

Na tym możliwości Screen Language i Pythona się nie kończą. W screenach możemy deklarować wiele obiektów – przyciski, pola na dane wpisywane przez gracza (np. umożliwiające podanie imienia), obrazki, suwaki etc. Do tego nie musimy koniecznie wywoływać tego przy użyciu „show” – możemy zrobić to za pomocą „call”, dzięki czemu nasz screen zajmie cały ekran gry, aż do momentu, gdy gdzieś wywołamy Return(True).

Dla przykładu możemy stworzyć takie coś:

Screen Language” oraz „Screen Actions, Values, and Functions” – oraz naukę Pythona. Możliwość mieszania tych dwóch rzeczy może dokonać o wiele większych rzeczy niż tylko wyświetlić kilka ikonki albo pokazać pojedynczy przycisk...

Na tym cykl Ren’py się kończy. Obecnie nie ma planów dalszego kontynuowania serii o tym konkretnym narzędziu – ale to nie oznacza, że w przyszłych numerach nie pojawi się więcej artykułów o tytule „Zrób własne przygody kucyków”... przy użyciu innych narzędzi, co najmniej równie interesujących jak Ren’py.

W razie wątpliwości, problemów, pytań – zapraszam do zadawania pytań na MLPPolska lub w komentarzach!

Flash (2)

Transformation (6)



## Czy krytycy mają rację? – recenzja „Venom”

**J**uż od jakiegoś czasu słyszałem dosyć mieszane opinie o nowym filmie z uniwersum Marvela, który był jednak dystrybuowany przez Sony. Wiąże się z tym to, że nie ujrzeliśmy kolejny raz, jak Peter Parker stracił Symbiota na rzecz Eddiego Brocka, a dostaliśmy kompletnie nową historię. I jak to wszystko wyszło?

» *Matyas Corra*

Zacznijmy od początku. Fundacja Life, której celem jest znalezienie nowych miejsc do zamieszkania dla ludzi poza planetą Ziemią, w trakcie poszukiwań natrafia na kometę. Znajdują się na niej symbiotyczne formy życia. Oczywiście, jak każda rozsądna korporacja, sprowadzają je na ziemię, by przeprowadzać eksperymenty. Okazuje się, że Symbioty nie są w stanie przetrwać w naszej atmosferze bez połączenia się z żywym organizmem. Wraz z tym faktem, młody szef korporacji dochodzi do wniosku, że w takim połączeniu ludzie byłiby w stanie przeżyć w atmosferach, które teraz są dla nich zabójcze. Oczywiście, bez testów na ludziach się nie obejdzie, tak więc trzeba się liczyć z kilkoma ofiarami. Zresztą, Fundacja Life już miała na koncie eksperymenty na ludziach, więc nie jest to dla niej nic nowego. Ale ma dla nas to takie znaczenie, iż kiedy Eddie przeprowadzał wywiad z zarządcą Fundacji, Carltonem Drake’iem, to pytania przez niego zadawane były właśnie związane z licznymi pozwami od osób, które straciły pełne zdrowie przez ich eksperymenty. Jako iż pytania były niewygodne, Carlton wyprosił Eddiego, co kosztowało go pracę,

związek, ogólnie – wszystko. Mija pół roku, nim znów pojawia się w budynku firmy, celem pokazania światu tego, co tak naprawdę Carlton i jego podwładni wyrabiają.

Tak właśnie wygląda wstęp naszego filmu. I tu już pojawia się pierwszy problem, jaki mam z tym filmem. Jakby na to nie spojrzeć, jest to sam wstęp do wszystkiego, prawda? A zajmuje on gdzieś z połowę całej produkcji. Jak najbardziej rozumiem, że ważnym jest pokazanie nowej historii, żeby widz zrozumiał ją bez problemu, szczególnie że nie mają za bardzo możliwości, by widz mógł się odnieść do wcześniejszych filmów z człowiekiem-pajakiem; by zrozumieć, co się działo. Ale to dalej nie zmienia faktu, że gdy w końcu zaczynamy się bawić, oglądając Venoma, mamy go tak mało, że można odnieść wrażenie, iż film kończy się gdzieś tak po 20 minutach od rozpoczęcia się prawdziwej akcji. Widz odczuwa, że zamiast oglądać pełnometrażowy film, dostał odcinek serialu. Czyżby to była wina trendu wprowadzonego przez (choćbyby Marvelowe) produkcje, gdzie filmy nieraz dochodzą spokojnie do czasu 2 godzin, czy też wina samego Sony, ponieważ nie potrafili na tyle poskładać filmu, by to zrównoważyć? Nie mnie to oceniać. Jednak wszyscy, z którymi rozmawiałem po seansie, mieli to samo odczucie, może więc wina leży bardziej po stronie Sony.

Co do jakości filmu, to nie mam mu kompletnie nic do zarzucenia. Oglądanie w 3D wszystkich scen walk jest jak najbardziej tego warte, gdyż są one bardzo

dobrze zrobione i zasługują, by oglądać je właśnie w takim, a nie innym formacie. Sam Venom wygląda też cudownie i nie odnosi się wrażenia, jakoby był on kukiełką CGI, co przy takich produkcjach bywa częstym problemem.

A co do samego Venoma: no rączki panom scenarzystom całuję za jego charakter. Nie dość, że udowodnili, iż potrafią stworzyć film, w którym Venom może istnieć bez potrzeby obecności kolegi w czerwonym lateksie, to już kompletnie nie widzę problemu, o którym krzyczą krytycy („Film nie potrafi się zdecydować: czy chce być poważny, czy może jednak bliżej mu do komedii”). Zarówno Symbiot – jak i Eddie – mają świetną chemię, która stopniowo się rozwija. Nie ma się wrażenia nagłego przeskoku z love-hate związku do Best Friends Forever, tylko widać, że początkowi sojusznicy potrzebni tylko po to, by przeżyć, powoli zamieniają się w kumpli i jednocześnie towarzyszy walki. Oczywiście jest, że film nie mógł zrobić z siebie pełnej komedii, a jednocześnie mamy moment kłótni Eddie’go z Symbiotem o to, komu Symbiot ma prawo zjadać głowy, a komu nie. Ba, nawet jeden z najlepiej ocenianych filmów o superbohaterach, jakim jest „Spider-man: Homecoming”, który jasno jest kierowany w stronę młodszych widzów, zawiera pełno elementów komediowych, ale też porusza poważniejsze problemy, jak chociażby: co jest w stanie zrobić ojciec, by zapewnić rodzinie godne życie?

Co mogę dodać na koniec? No cóż, jest to film na pewno oryginalny, jeżeli chodzi o historię Venoma, chociaż dalej łapie się w klisze, do jakich przyzwyczyły nas w ostatnich latach wszelakie filmy

Marvela (nie DC, jest w nim za dużo kolorów jak na DC), takich jak zły gość do pokonania, wzrost od zera do bohatera czy też bardzo dziwne związki romantyczne. Jednocześnie stara się wprowadzić kilka elementów nowych, zarazem nie mogąc się do nich w pełni przekonać. Smutnym faktem, o którym też było głośno, jest to, że „Venom” nie poszedł w R rating (dla niewiedzących: filmy dla dorosłych, np. „Deadpool”), gdyż zdecydowanie dodałoby to pikanterii. Niestety, film zarobił na razie 461 mln, jak podaje Wikipedia, a wedle wyliczeń potrzebował aż 450 mln, by wyjść na 0, więc jest to prawie żaden zysk przy takich produkcjach. Jasno to pokazuje, iż pewnie Sony nie będzie chciało dalej się za to brać i prawdopodobnie oddadzą prawa Marvelowi, który po prostu doda tenże film do swoich dzieł, co może przynieść korzyści, ale też spowodować, że cała oryginalność zostanie wyszana i „Venom” stanie się jednym z kolejnych hitów kinowych, które nic nowego nie wnoszą (ale da się obejrzeć na kanapie czy w kinie z kumplami). Mam tylko nadzieję, że jeżeli do tego dojdzie, to zrobią to samo, co z „Deadpoolem”, czyli dadzą wolną rękę dobremu dyrektorowi i „Venom” zaświeci światłem nadziei. Szczególnie, że (uwaga spoiler) w scenie w trakcie napisów pokazali nam już Carnage. Jeżeli więc nie otrzymamy filmu z R rating, to uważam, że nie ma nawet po co iść do kin. (koniec spoileru).

Tak więc polecam wam wybrać się do kina, bo rzeczywiście jest to fajny film. Jeżeli są to wasze klimaty – tym bardziej wam się spodoba. Tylko nie zdziwcie się, gdy poczujecie, że film się rozkręca i nagle skończy.



# BLISKIE JAK SIOSTRY OD ARTWORKTEE

Autor komiksu: [artworktee](#)

Tłumaczenie: Lyokoheros

Korekta: Cinram

Opracowanie graficzne:

WierzbGames



ARTWORKTEE.COM



# RAINBOW DASH PISZE FANFIKA OD ARTWORKEE

GDY RAINBOW DASH PRÓBOWAŁA DOSTAĆ SIĘ DO GRUPY WONDERBOLTS, SPITFIRE I WSZYSTKIE KUCYKI EQUESTRII BYŁY OSZOŁOMIONE JEJ NIESAMOWITYMI SZTUCZKAMI!



JUŻ NAWET NIE POTRZEBUJEMY RESZTY WONDERBOLTÓW, RAINBOW DASH! JESTEŚ NAJBARDZIEJ NIESAMOWITYM I NAJATRAKCYJNIEJSZYM PEGAZEM WSZECHCZASÓW!





Autor komiksu: [artworktee](https://artworktee.com)  
Tłumaczenie: Lyokoheros  
Korekta: Cinram  
Opracowanie graficzne:  
WierzbaGames

# KARA TRIXIE

## OD ARTWORKTEE

Autor komiksu: [artworktee](#)  
Tłumaczenie: Lyokoheros  
Korekta: WierzbaGames  
Opracowanie graficzne:  
WierzbaGames



ARTWORKTEE.COM

HEJ, SCOOTALOO!  
GOTOWA NA  
LEKCJĘ LATANIA?

NO JASNE,  
RAINBOW DASH!

PRZY OKAZJI,  
MASZ NOWĄ  
KOLEŻANKĘ.

CZEŚĆ, SCOOTALOO!

ŁĄŁ!  
KSIĘŻNICZKA  
TWILIGHT!

NO, TO ZACZNIJMY.  
NAJPIERW ROZŁÓŻCIE  
SKRZYDŁA...

CZEKAJ!

CO?!

NAJPIERW MUSIMY  
POZNAĆ PODSTAWY.

O, NO WEŻ, TWILIGHT!

O CO  
CHODZI?

BEZ OBRAZY...  
ALE NIE NAUCZYSZ SIĘ  
LATAĆ Z KSIĄŻKI!



Autor komiksu: [KTurtle](#)  
Tłumaczenie: Lucas  
Korekta: Lyokoheros & Midday Shine  
Opracowanie graficzne: WierzbaGames

# MÓJ NAJLEPSZY WRÓG







Autor komiksu: [MLP-Silver-Quill](#)  
Tłumaczenie: Middy Shine  
Korekta: Cirth & Thalandar  
Opracowanie graficzne: Razh



# POMYŁKA

OD ARTWORKTEE

Autor komiksu: [artworktee](#)  
Tłumaczenie: Midday Shine  
Korekta: Lyokoheros  
Opracowanie graficzne:  
WierzbaGames



JAKAŚ DZIWNA TA MUFFINKA,  
JEST ZBYT CZEKOLADOWA.

DERPY, TO JEST BABECZKA.



ZDRADA.



ARTWORKTEE.COM

NAJLEPSZA STARSZA SIOSTRA

ZOBACZ, CO NAROBILIŚ!  
ZROBIENIE TEGO ZAJĘŁO MI CAŁY TYDZIEŃ!

JA...  
JA TYLKO  
CHCIAŁAM  
POMOC...

NIE CHCĘ TEGO SŁYSZEĆ!  
WYNOŚ SIĘ STAD!

NIGDY WCZEŚNIEJ  
TAK NA MNIE  
NIE KRZYCZAŁA.

...SWEETIE BELLEZ  
WSZYSTKO W PORZĄDKU?  
JA... NIE WIEM,  
CO MNIE NAPADŁO.  
TEN TYDZIEŃ BYŁ  
TAKI STRESUJĄCY...

NIE WYJDE...  
BO ZNISZCZĘ  
COŚ INNEGO...

SWEETIE BELLE, PROSZE...  
TO NIC TAKIEGO, NAPRAWDĘ...



Autor komiksu: [Mixermike622](#)  
Tłumaczenie: Solar Night  
Korekta: Cinram & Midday Shine  
Opracowanie graficzne: WierzbaGames

# TO OZNACZA WOJNĘ OD ARTWORKTEE

Autor komiksu: [artworktee](#)  
Tłumaczenie: Reedman  
Korekta: Midday Shine  
Opracowanie graficzne:  
WierzbaGames



ARTWORKTEE.COM